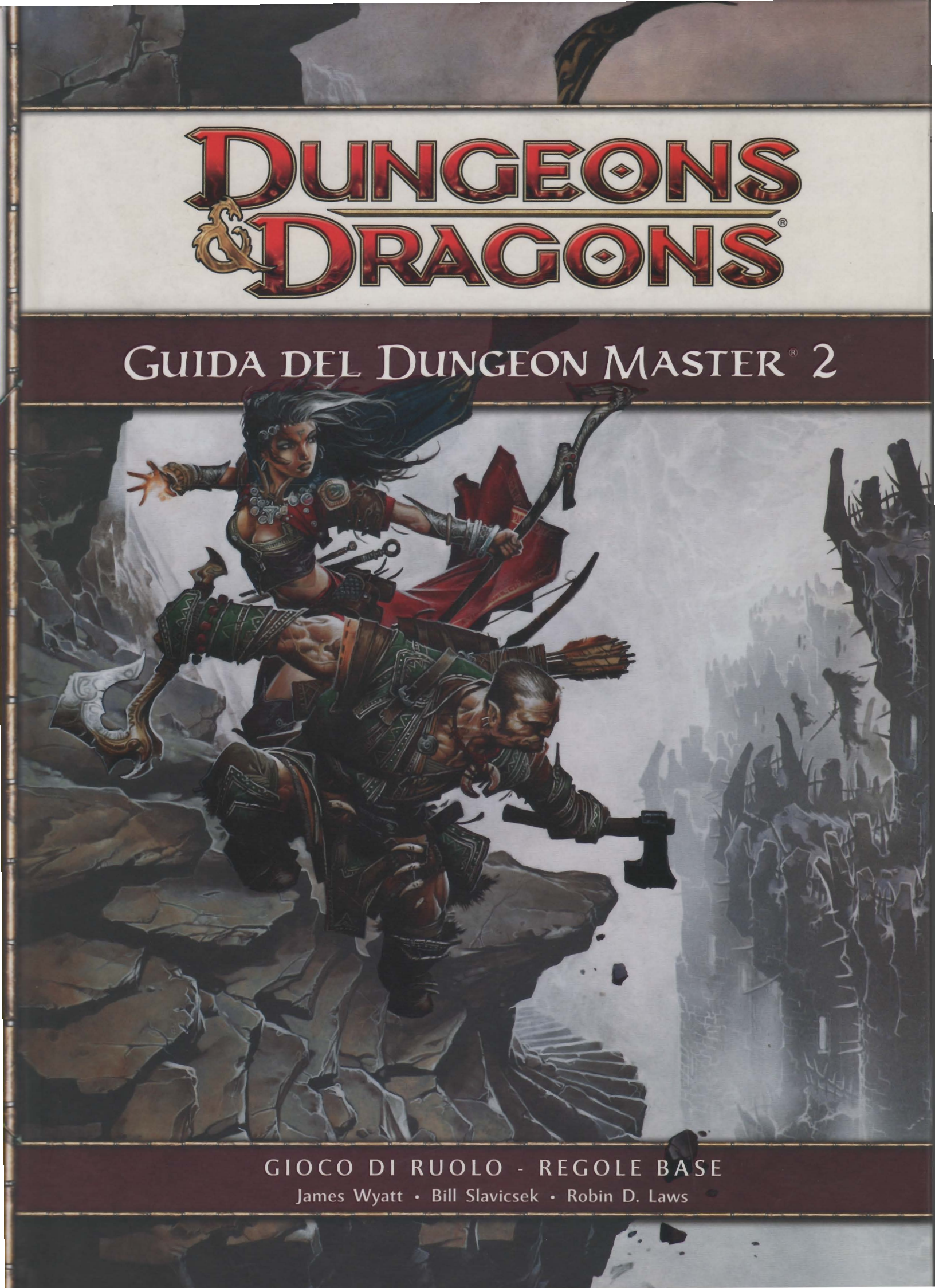
Dungeons & Dragons®

Guida del Dungeon Master® 2



GIOCO DI RUOLO - REGOLE BASE

James Wyatt • Bill Slavicsek • Robin D. Laws

Ancora più Divertimento Dietro le Quinte

In un mondo turbolento, gli eroi più potenti conquistano la fama combattendo contro l'avanzata del male e del caos. Nuove sfide li attendono quando intraprendono un cammino leggendario e affrontano nuove, grandiose avventure. Questo manuale base del Gioco di Ruolo di Dungeons & Dragons® consente al Dungeon Master di portare il gioco al livello successivo.

La *Guida del Dungeon Master® 2* contiene consigli e regole per i Dungeon Master di tutti i livelli di esperienza, concentrandosi in particolare sulle avventure di rango leggendario (livelli 11-20). Contiene strumenti avanzati con cui costruire incontri, suggerimenti narrativi per infondere vita nel gioco, nuove regole di costruzione dei mostri per creare il nemico perfetto, esempi di archi narrativi della campagna, un esame omnicomprensivo delle sfide di abilità e una "base di partenza" dettagliata da usare nelle avventure di rango leggendario: il fulcro interplanare di Sigil, la Città delle Porte.

Da utilizzare con questi prodotti base di Dungeons & Dragons® 4ª Edizione:

Libri base del *Manuale del Giocatore®*

Libri base della *Guida del Dungeon Master®*

Libri base del *Manuale dei Mostri®*

Miniature di D&D® *Dungeon Tiles di D&D™*

GET MORE AT D&D INSIDER™ www.dndinsider.com

d20 SYSTEM™

TWENTY FIVE EDITION

Visita il sito web: www.25edition.it

ISBN 88-8288-244-0

9 788882 882440

Prezzo € 34,95

INDICE

INTRODUZIONE 4

1: NARRAZIONE DI GRUPPO 6
Struttura della storia 8
Diramazioni 9
Archi narrativi collaborativi 12
Il cast dei personaggi 13
Creazione del mondo collaborativa. 16
Agganci di interpretazione 20
Interludi 22
Ricompense recitative 25
Cosa vogliono i giocatori 26
Personaggi compagni 27
Equilibrare il gioco 34

2: INCONTRI AVANZATI 36
Incontri come storie 38
Motivazioni dei giocatori 42
Incontri per gruppi numerosi 50
Incontri per gruppi ristretti 51
Incontri e contrasti 52
Ritmo 52
Spingere i personaggi a proseguire. 54
Creare movimento 56
Terreno 58
Altri tipi di terreno fantastico ... 58
Poteri del terreno 62
Progettare trappole 64
Trappole d'elite e solitarie 66
Esempi di trappole 66
Bacio della vergine 66
Saracinesca di ferro in caduta ... 67
Camera riempita d'acqua 67
Camera delle pareti stritolanti 68
Macigno gigante 69
Statua dello strangolatore Mortale 70
Pavimento elementale 71
Cacciatore fantasma 72
Cripta del dolore 72
Foschia divoratrice di vita 73
Trappola della stella 74
Murale della follia 74
Unire tutti gli ingredienti 75

3: SFIDE DI ABILITÀ 78
Elementi base delle sfide di abilità. 80
La struttura della sfida di abilità. 80
Esempi di gioco 80
Regole d'oro 81
Nel cuore delle sfide di abilità 84
Cornice temporale 84
Disponibilità di una vasta gamma di opzioni 85
Prepararsi al fallimento 86
Sfide progressive 88
Sfide con diramazioni 89
Esempi di sfide di abilità 89
Chiudere il portale 89
Aprire la nona interdizione 90
Caccia al mandante 90
Inseguire i banditi 91
Viaggio attraverso Gorgimrith .. 92
I morti senza pace 92
Il fiume fluente 94
Guerra tramite altri mezzi 96
Attraversare Suderham 98

4: PERSONALIZZARE I MOSTRI . 102
Temi dei mostri 104
Come usare i temi 104
Gruppi a tema 105
Abitante della Selva Fatata 106
Alleati dei goblin 108
Coloro che ascoltano 110
Cultista di Demogorgon 112
Cultista del Sangue di Orcus ... 114
Cultista Serpilingua 116
Eletti di Lolth 118
Legione di Avernus 120
Mano Rossa di Tiamat 122
Archetipi 124
Applicare un archetipo 124
Archetipi funzionali 125
Alchimista pazzo 125
Assassino spettrale 125
Bestia di Demogorgon 126
Campione di Bane 126
Combattente del caos 126
Distruttore stirpedraconica .. 127
Guardiano maledetto 128
Idolo strisciante 128
Infestazione terrificante 129
Soldato servo degli inferi 129
Tessitore benedetto dai ragni 130
Veterano brizzolato 130
Vittima della danza folle 130
Archetipi di classe 131
Creare mostri 133

5: AVVENTURE 134
Ricompense alternative 136
Tipi di ricompense 136
Come funzionano le ricompense .137
Creare una ricompensa 137
Doni divini 139
Doni leggendari 142
Addestramento del gran maestro 144
Componenti degli oggetti 146
Artefatti 147
Amuleto del Passaggio 148
Cavallo Adamantino di Xarn ... 150
Coppa e Talismano di Al'Akbar 152
Emblema di Ossandrya 154
Irruenti e Avventati 155
Stendardo della Battaglia Eterna . 157
Verga delle Sette Parti 159
Organizzazioni 161
Nemici ricorrenti 161
Complicazioni politiche 162
Rivalità 162
Entrare a far parte di un'organizzazione 163
Rapporti mutevoli 163
Lotte di potere 164
Elementi delle organizzazioni .. 165
Esempi 165
Archi narrativi delle campagne ... 168
I guardiani della breccia 168
Pillastri dello stato 169
Sangue e tesori 171
Viaggio sull'anello di Möbius ... 172
L'arte del dungeon: l'arco narrativo della campagna 174

6: CAMPAGNE LEGGENDARIE. 176
Status leggendario 178
Giungere al rango leggendario . 178
Corone e troni 178
Signori della guerra 180
Nelle profondità 181
Oscurità nella luce 183
Da un mondo all'altro 184
Signori della realtà 185
Signori del tempo 185
Sigil, la città delle porte 186
Storie sulle origini 186
Il luogo impossibile 186
Portali 188
La Signora del Dolore 190
Regole e governo 191
Merci e servizi a Sigil 193
I distretti di Sigil 194
Volti di Sigil 202
Tipico incontro di strada 204
Tipico incontro nelle fogne 206
Città-portale 208
La congiura delle porte 210
Iniziare l'avventura 211
Incontro P1: Sulla soglia del pericolo 212
Incontro P2: Porta del Commercio 214
Incontro P3: Il Mercato Notturno 216
Incontro P4: Le caverne dei demoni 218
Incontro P5: Il magazzino 220
Concludere l'avventura 222

INDICE ANALITICO 223

Introduzione

Il Manuale *del Giocatore 2* ha presentato otto nuove classi e cinque nuove razze del gioco di D&D®. Ha presentato i cammini leggendari razziali, i background dei personaggi e nuovi talenti e rituali a disposizione di tutti i personaggi.

Il *Manuale dei Mostri® 2* ha presentato oltre 300 nuovi mostri da usare nel gioco e in grado di ricoprire ogni ruolo ad ogni livello di gioco. Dall'umile ankheg cucciolo al possente Principe dei Demoni, Demogorgon, è pieno di mostri con cui sfidare i giocatori e popolare il dungeon.

Quindi quali sono i contenuti della *Guida del Dungeon Master® 2* che renderanno il gioco ancora migliore?

Regole succulente

Si parte con numerose regole gustose che il DM può iniziare a inserire subito nel gioco, come ad esempio le otto pagine di nuove trappole del Capitolo 2. Si prosegue anche con una serie di solide indicazioni per creare da soli le proprie trappole: ogni aspetto, dall'uso dei valori giusti al modo migliore per rendere la trappola una vera minaccia per i giocatori senza che diventi una minaccia anche al divertimento del gioco.

Il Capitolo 2 comprende anche nuovi tipi di terreno fantastico da aggiungere ai propri incontri e presenta il concetto di "poteri del terreno", vale a dire poteri di attacco insiti nell'ambiente di un incontro.

Il Capitolo 4 è dedicato alla gestione dei mostri. Va a integrare le regole presentate nella prima *Guida del Dungeon Master* della 4ª Edizione con ulteriori regole per creare mostri gregari e indicazioni più dettagliate sulla gestione dei mostri d'elite e solitari. Il capitolo contiene anche nuovi archetipi, compresi gli archetipi di classe relativi alle classi del *Manuale del Giocatore® 2*, e introduce i temi dei mostri, un metodo eccezionale per affinare i poteri e le atmosfere di un mostro in modo da renderlo più adatto al tipo di avventura che si desidera condurre.

Il Capitolo 5 offre una serie di nuovi artefatti, tra cui alcune vecchie conoscenze come la *Verga delle Sette Parti* e la *Coppa e Talismano di Al'Akbar* (entrambi comparsi nella *Guida del Dungeon Master* originale, nel 1979), assieme a molti altri artefatti inediti ideati per essere utilizzati da coppie o interi gruppi di personaggi.

Fare buon uso di tutto il materiale

Dall'uscita della *Guida del Dungeon Master* nel 2008, il gioco di D&D è cresciuto. Oltre al *Manuale del Giocatore 2* e al *Manuale dei Mostri 2*, il DM e i giocatori potrebbero essere in possesso di *Poteri Marziali™*, *Draconomicon™: Draghi Cromatici*, *Oltretomba™*, *Cripta dell'Avventuriero™*, le ambientazioni e le guide del giocatore di *Forgotten Realms®* ed *Eberron®* e numerosi altri supplementi e avventure. Come riuscire a far funzionare tutto questo all'interno del gioco?

La prima cosa è imparare a dire di no. Se un giocatore vuole introdurre al tavolo una nuova opzione che non è adatta al gioco, non c'è niente di male a dire al giocatore di mettere da parte quell'idea fino alla conclusione della campagna e aspettare che il DM (o qualcun altro del gruppo) dia il via a qualcosa di nuovo. Ovviamente, questa tecnica va controbilanciata con il consiglio di dire di sì ogni volta che è possibile farlo (vedi pagina 28 della *Guida del Dungeon Master*); tuttavia, è giusto definire dei limiti a ciò che è accettato nel gioco ed è giusto imporre il rispetto di questi limiti.

Se i giocatori sono ansiosi di collaudare una nuova classe o un nuovo sviluppo che hanno scoperto nel *Manuale del Giocatore 2* o in un'espansione dei poteri come ad esempio *Poteri Arcani™*, è sufficiente controllare il riquadro a pagina 35, che illustra come consentire ai giocatori di gestire più personaggi. Il DM dovrebbe anche consentire ai giocatori di affinare qualche aspetto del loro personaggio, quando nuove opzioni diventano disponibili. Se il druido custode del gruppo vuole diventare un druido dello sciame quando *Poteri Primevi™* viene pubblicato e il giocatore può fare questo cambiamento senza rovinare la storia della campagna, perché non lasciarglielo fare?

Infine, il DM può sempre saccheggiare liberamente. Ad esempio, non è necessario condurre una campagna ambientata nel mondo di Eberron per usare qualcosa di interessante comparso nell'*Ambientazione di Eberron*. Forse l'idea di avere dei personaggi portatori dei marchi del drago e legati a una misteriosa profezia si adatta bene alla campagna che il DM ha in mente? In tal caso, i personaggi giocanti possono tranquillamente avere dei talenti di marchio del drago (e scontrarsi con gli agenti della Camera e dei Signori della Polvere) e tutti al tavolo saranno contenti.

Gli antri (avventure brevi composte da tre incontri), le tane e perfino i singoli incontri sono facilmente inseribili in qualsiasi avventura attualmente in corso, sia che si tratti di un'avventura pubblicata che di una di creazione del DM. Se il DM è solito creare le proprie avventure ma si trova impreparato per una sessione, può scegliere un antro da *Antro del Dungeon™*, una tana del drago dal *Draconomicon* o perfino un paio di incontri da una delle dozzine di avventure contenute nella rivista Dungeon, un ottimo modo per consentire al gioco di procedere senza intoppi.

- James Wyatt

Il Capitolo 5 presenta anche un nuovo sistema di ricompense che il DM può usare al posto (o a integrazione) degli oggetti magici. I doni divini rappresentano quegli omaggi che gli dèi elargiscono ai loro agenti, i doni leggendari rappresentano le ricompense frutto delle gesta più grandiose e possenti, e l'addestramento del gran maestro rappresenta ciò che un personaggio giocante può apprendere da un maestro leggendario.

L'ultima parte del Capitolo 1 contiene le regole relative ai personaggi compagni, un ottimo modo per arricchire le fila di un gruppo ristretto o di far partecipare un PNG importante alla storia assieme ai personaggi giocanti. Il capitolo comprende anche una serie di comode regole per alterare un personaggio in poco tempo, in modo da adattarlo a un gruppo di personaggi di livello molto più alto o più basso del suo.

Consigli dagli esperti

Una *Guida del Dungeon Master* non è soltanto una raccolta di regole: il suo obiettivo è quello di consentire al Dungeon Master di migliorare sempre. Sia i DM veterani che gli esordienti troveranno in questo libro numerosi consigli su come migliorare il gioco forniti dai migliori esperti.

Il Capitolo 1, "Narrazione di gruppo," si concentra sull'esperienza collaborativa di creare una storia avvincente. Chi desidera inoculare un po' più di recitazione nelle sue sessioni o chi desidera che sia una storia di gruppo a portare avanti la campagna troverà dei consigli che infonderanno vita ed energia ai personaggi del tavolo di gioco.

Il Capitolo 2, "Incontri avanzati," estende questi consigli al livello dei singoli incontri che compongono le varie avventure, offrendo suggerimenti su come rendere ogni incontro una parte importante della trama. Questo capitolo comprende anche delle indicazioni su come adattare gli incontri alle varie motivazioni dei personaggi, su come gestire gruppi numerosi o ridotti, su come incoraggiare il movimento in combattimento e sul ritmo da dare agli incontri per mantenere alta la tensione. Se il DM si trova spesso a chiedersi come incoraggiare i personaggi a proseguire l'esplorazione senza fermarsi per un riposo esteso o su come affrontare un'ondata dopo l'altra di assalti nemici senza tempo a sufficienza per un riposo breve, in questo capitolo troverà i consigli che gli servono.

Il Capitolo 2 termina con un esempio di incontro che fa uso dei molti elementi illustrati nel resto del capitolo per comporre un unico combattimento dinamico.

Il Capitolo 3, "Sfide di abilità," si concentra sull'uso delle sfide di abilità all'interno del gioco, tramite una serie di consigli estesi e dettagliati alternati a numerosi esempi. Riassume le regole base delle sfide di abilità, esamina in dettaglio cinque elementi chiave delle sfide di abilità e conclude la panoramica con una serie di esempi.

Tra le ricompense e gli artefatti presentati nel Capitolo 5, "Avventure," il DM troverà anche numerosi consigli su come sviluppare la propria compagna. Alcuni esempi di archi narrativi, tra cui un esempio già pronto di arco narrativo di una campagna, gli saranno di aiuto per formare la struttura portante della propria campagna, mentre le informazioni relative all'uso degli artefatti e delle organizzazioni gli consentiranno di definire i dettagli restanti.

Se i personaggi della campagna hanno raggiunto il rango leggendario, il DM dovrà assicurarsi di consultare il Capitolo 6, "Campagne leggendarie." Questo capitolo offre suggerimenti e consigli relativi alle campagne di rango leggendario, presenta la città di Sigil come base di partenza delle avventure dei personaggi nell'arco del rango leggendario e comprende un'avventura breve per un gruppo di personaggi di 11° livello.

CAPITOLO 1

Narrazione di gruppo

Il gioco di D&D offre a un Dungeon Master e agli altri giocatori la capacità di plasmare una storia attraverso le varie sessioni di gioco e attraverso ogni avventura. A volte un gruppo di gioco crea una storia diretta, ricca di azione, combattimenti di spada e di magia, ma povera di approfondimento dei personaggi o di colpi di scena. In altri casi, il gruppo intesse una storia affascinante, composta da appassionanti strati di narrazione complessa.

Questo capitolo si concentra sull'aspetto narrativo del gioco dal punto di vista del DM e offre tecniche mirate a incoraggiare il gruppo di giocatori a collaborare con lui nel dare forma alla storia del gioco.

Questo capitolo tratta i seguenti argomenti.

- **Struttura della** storia: Gli elementi basilari di costruzione delle opere narrative.
- **Diramazioni:** L'opera narrativa può essere considerata come una serie di scelte che conducono a varie destinazioni possibili.
- **Archi narrativi collaborativi:** Il DM può consultarsi con i giocatori per costruire le fondamenta stesse della campagna.
- **Il cast dei personaggi:** Collaborando con il DM, i giocatori possono creare dei personaggi dinamici.
- **Creazione del mondo collaborativa:** L'approccio di narrazione collaborativa dà forma a una storia attraverso le improvvisazioni congiunte dei partecipanti. I giocatori sentono di avere investito qualcosa di proprio nella storia se possono partecipare alla costruzione della sua trama.
- **Agganci di interpretazione:** Personalità forti e agganci alla trama stabiliti in partenza aiutano i personaggi a rimanere coinvolti per tutta la durata della campagna.
- **Interludi:** Brevi scene recitate che consentono ai personaggi di vedere gli eventi da un punto di vista diverso.
- **Ricompense recitative:** Un'interpretazione convinta e significativa del proprio personaggio merita una ricompensa in PE.
- **Cosa vogliono i giocatori:** Il DM può fare delle domande per poter adattare il gioco alle richieste dei suoi giocatori... e dei loro personaggi.
- **Personaggi compagni:** La storia potrebbe esigere che un alleato si unisca ai PG per qualche tempo, o magari che il gruppo debba ricevere aiuto per superare una sfida. Queste regole funzionano indipendentemente dallo stile di narrazione che il DM decide di adottare nel gioco.
- **Equilibrare il gioco:** Indicazioni su come gestire la situazione quando un personaggio di livello più alto o più basso si unisce al gruppo.

HOWARD LYON

STRUTTURA DELLA STORIA

Per creare una qualsiasi storia (che si tratti di una storia preparata in precedenza o di una improvvisata, che sia destinata a una sessione di D&D o a un progetto di narrativa), è sempre necessario partire dagli elementi basilari di costruzione che costituiscono tutte le opere narrative.

STRUTTURA CLASSICA DELLA STORIA

Le storie fantasy attingono ai grandi miti delle varie culture del mondo e fanno abbondante uso delle strutture più tradizionali. È possibile ottenere un effetto straordinario deviando dalla struttura più classica, ma per farlo è necessario avere una conoscenza esaustiva dell'argomento.

Una storia tradizionale è composta dai seguenti elementi.

Introduzione: Una sequenza iniziale che presenta i personaggi principali, o protagonisti, e la situazione di base. L'introduzione presenta anche gli antagonisti, le forze che impediranno ai protagonisti di procedere.

Azione crescente: Una serie di eventi che rende la situazione dei personaggi sempre più complessa e concitata. Mano a mano che questi eventi si snodano, le conseguenze diventano sempre più rilevanti. È possibile tracciare un grafico dell'azione crescente come una linea che sale verso l'alto, pur percorrendo picchi e avvallamenti. Attraverso una serie di punti di svolta, il DM può creare tensione, allentarla periodicamente e poi intensificarla di nuovo per portarla a un punto più alto.

Culmine: Il fulcro finale della massima tensione, in cui le forze contrapposte che hanno animato il conflitto centrale della storia si scontrano in una battaglia finale, risolvendo la situazione presentata nell'introduzione.

Epilogo: Una breve conclusione in cui i giocatori possono scorgere quali saranno le conseguenze durature degli eventi culminanti della storia.

LA STORIA NON È TUTTO

Il DM può condurre un'emozionante campagna di D&D di cui i personaggi non saranno mai sazi anche senza curarsi minimamente della struttura della storia, delle motivazioni dei personaggi, della creazione del mondo collaborativa o degli altri concetti illustrati in questo capitolo. L'uso di queste idee rende il DM migliore soltanto se così facendo il gruppo si dimostra ricettivo e il divertimento collettivo cresce. Prima di introdurre le tecniche collaborative illustrate in questo capitolo, è bene consultare i giocatori e scoprire se sono interessati o meno a questo genere di cose.

È sufficiente esaminare i tipi di giocatori che fanno parte del gruppo (descritti nelle pagine 8-10 della *Guida del Dungeon Master*). Gli animatori, gli esploratori e i narratori adorano il gioco collaborativo. Gli assetati di potere e i distruttori potrebbero approvarlo fintanto che la concentrazione sulla caratterizzazione non va a discapito dei tempi di combattimento. Gli osservatori saranno contenti se potranno continuare a tenersi alla larga dai riflettori del processo creativo. I pensatori potrebbero sentirsi frustrati se il gioco collaborativo si concentra troppo sul dramma e sulla tensione. Alcuni attori potrebbero gradire lo stile collaborativo di creazione, ma altri potrebbero considerarlo una distrazione.

PUNTI DI SVOLTA

Ogni cima e ogni valle dell'azione crescente ruotano attorno a un punto di svolta. Alla fine di un punto di svolta, i giocatori sentono la tensione crescere o allentarsi. I punti di svolta possono essere ripartiti in due categorie principali: risoluzione dei problemi e colpi di scena.

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

I punti di svolta di risoluzione dei problemi costituiscono la maggior parte della storia di un'avventura. Un protagonista affronta un ostacolo esterno, cerca di oltrepassarlo e può superare o fallire la prova. È per questa ragione che la struttura delle storie d'avventura viene spesso indicata come il "ciclo di prove riuscite/fallite." Gli ostacoli esterni che si frappongono tra i personaggi e i loro obiettivi pratici o tattici possono essere:

- un oggetto nascosto che i personaggi devono trovare.
- un muro che i personaggi devono scalare.
- un testimone che i personaggi devono convincere a parlare.

COLPI DI SCENA

La tensione può crescere o allentarsi anche quando un protagonista persegue un obiettivo emotivo attraverso l'interazione con altri personaggi. Questi punti di svolta costituiscono la maggior parte delle rappresentazioni convenzionali, dalle soap opera alle opere teatrali classiche. Nelle storie d'avventura, i colpi di scena in genere compaiono come interludi di reazione emotiva alternati alla vittoria o al fallimento dinanzi a un ostacolo.

I colpi di scena hanno luogo quando i personaggi esterni, come ad esempio gli amici, i familiari, le persone amate, i rivali e i nemici esercitano un potere emotivo di qualche tipo sui personaggi giocanti. Queste scene suscitano un passaggio di potere da un personaggio all'altro. La tensione si allenta se il protagonista mantiene o incrementa il suo potere emotivo. Se invece lo perde, la tensione sale.

TENSIONE E ALLENTAMENTO

Il DM dovrebbe mantenere la tensione e l'allentamento del ciclo di prove riuscite/fallite modificando le CD o i livelli di incontro in base agli ultimi risultati ottenuti dal gruppo in termini di vittorie e di sconfitte. Quando i giocatori sono scoraggiati da una serie di insuccessi, il DM può modificare i numeri abbassandoli, in modo da rendere più probabile un successo. Se i PG sono troppo esaltati a causa di una serie di vittorie consecutive, tanto vale dare un giro di vite in senso opposto.

DIRAMAZIONI

Le storie di D&D più gratificanti sono diverse dalle altre forme di narrativa per un aspetto molto importante: le storie di D&D non seguono un unico percorso narrativo predeterminato che si snoda attraverso una serie di punti di svolta. Al contrario, ogni punto di svolta rappresenta per la storia l'opportunità di diramarsi in una direzione inaspettata. Anticipando le diramazioni, il DM può assicurarsi che la storia proceda lungo una direzione emozionante, anche se inaspettata.

Una diramazione forte coinvolge i giocatori e può sviluppare la storia in due o più direzioni diverse.

DIRAMAZIONE SUCCESSO/ FALLIMENTO

Ogni volta che si fa ricorso a una meccanica di gioco di D&D per risolvere un'azione e il risultato influenza la storia, si crea un punto di diramazione del tipo successo/ fallimento.

Quando i giocatori riescono a completare con successo un incontro o una sfida di abilità, o ottengono un successo a delle prove di abilità, i PG superano una prova e ottengono un beneficio. La tensione si allenta. Il successo li conduce verso il prossimo punto di svolta.

Quando i personaggi fuggono da un incontro, perdono una sfida di abilità o una prova di abilità, devono far fronte a una conseguenza negativa. La tensione sale, in quanto vengono indirizzati verso un nuovo punto di svolta, uno che probabilmente non hanno scelto loro.

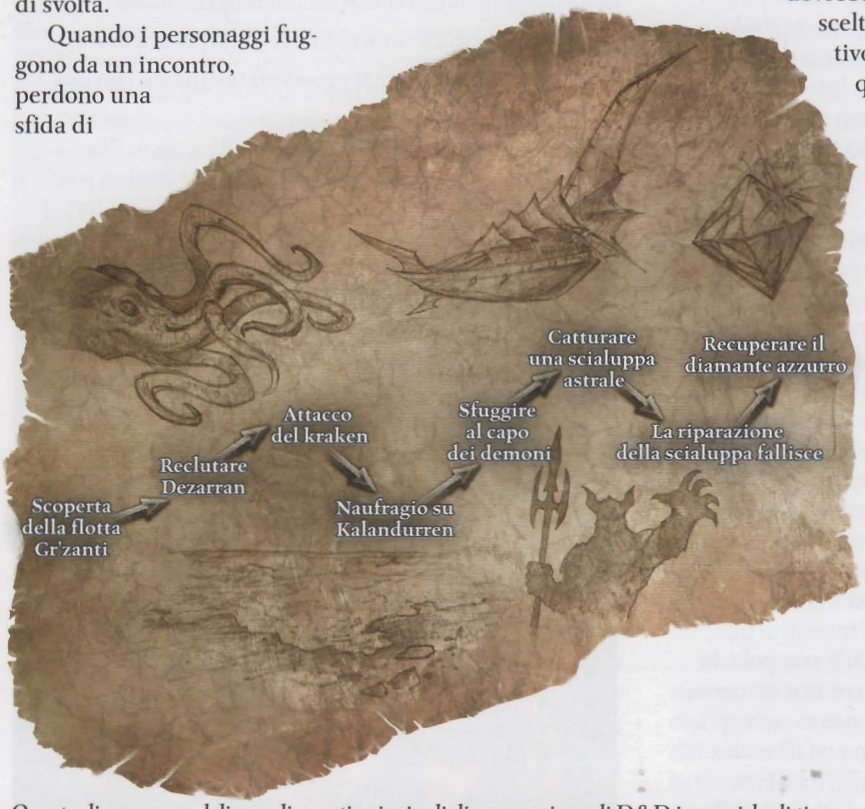
Un risultato nullo, uno che non può essere considerato un successo e non fa procedere la storia, potrebbe generare frustrazione nei giocatori e creare un'esperienza di gioco negativa. Se i PG non riescono a superare l'ostacolo attuale, dovranno trovare un altro modo per aggirarlo... e dovrebbe sempre esserci un altro modo.

Per creare un punto forte di diramazione del tipo successo/fallimento, il DM può incrementare la tensione mostrando ai giocatori le conseguenze negative del fallimento. Anche se i giocatori conoscono già le conseguenze negative, il DM può rendere le cose più emozionanti ricorrendo a una descrizione vivida. Può descrivere il baratro senza fondo in cui il paladino cadrà se non riesce ad arrampicarsi sul cornicione. O, in alternativa, può adescare i giocatori descrivendo la ricompensa allettante che otterranno se avranno successo.

EVITARE LE DIRAMAZIONI SENZA USCITA

Quando il DM prende in considerazione i due possibili risultati di un qualsiasi punto di diramazione, dovrebbe assicurarsi che nessuna delle due scelte conduca a un vicolo cieco narrativo. Questa situazione può verificarsi quando i PG non riescono a trovare la soluzione a un problema, o se una sequenza di ostacoli noiosi, ripetitivi o insignificanti impedisce loro di proseguire.

Prima o poi ogni DM si imbatte in una diramazione senza uscita. Non riuscirà a immaginarsi nessuna conseguenza di un fallimento che possa indirizzare la storia verso uno sviluppo divertente o interessante. In questo caso, è meglio concedere ai giocatori un successo automatico. Il DM può regolare segretamente la CD della prova a 1, o evitare direttamente di fingere e dire ai giocatori che riescono a superare l'ostacolo senza effettuare nessun tiro del dado. Se questo successo troppo facile può sembrare inverosimile a livello di logica nella storia, il DM può descrivere un evento fortuito che rende improvvisamente superabile l'ostacolo. I PG individuano finalmente una crepa in un muro che sembrava inespugnabile, scoprono che le guardie di sentinella si sono addormentate, o si imbattono nel drago dopo che una carovana carica di barili di birra lo ha reso d'umore magnanimo. Il trucco sta nel trasformare una diramazione senza uscita



Questo diagramma delinea gli eventi principali di una sessione di D&D in un ciclo di tipo successo/fallimento. Per prima cosa, i PG scoprono che una flotta di pirati astrali minaccia un dominio loro alleato. I personaggi riescono a reclutare Dezarran, un esperto di pirati, superando quell'ostacolo (rappresentato da una freccia verso l'alto). Durante il ritorno da questo viaggio, I PG vengono attaccati da un kraken astrale e non riescono a sconfiggerlo prima che la loro nave venga distrutta. Una freccia verso il basso rappresenta il loro fallimento. Fanno naufragio su Kalandurren. Questo evento conduce a una sfida di abilità per sfuggire a un demone capotribù (successo) e alla cattura di una scialuppa astrale sorvegliata da un gruppo di slaad di guardia (ancora successo). Non riescono a superare la sfida di abilità per riparare la scialuppa astrale (fallimento), cosa che li costringe a cercare un diamante azzurro per alimentare i suoi motori, che riescono finalmente a recuperare (successo).

JASON A. ENGLE

nell'opportunità di creare una scena che farà progredire la trama.

I risultati nulli a ripetizione sono una forma particolarmente ostica di diramazioni senza uscita. La storia si arena e la frustrazione dei giocatori cresce a ogni tentativo fallito di compiere la stessa impresa. Prima che questo tipo di diramazione senza uscita rovini il gusto del gioco di tutti, il DM dovrebbe abbassare le CD in modo da consentire ai personaggi di proseguire. È consigliabile pianificare in anticipo per evitare la frustrazione di una serie di risultati nulli, congegnando degli ostacoli che creino una nuova situazione anche dopo un fallimento.

A volte la logica della storia esige che una sfida sia difficile, e che una delle sue possibili diramazioni conduca a un vicolo cieco. In questo caso, il DM dovrebbe concentrarsi sul prezzo che i PG dovranno pagare per ottenere la vittoria, piuttosto che sulle conseguenze della sconfitta. Sia in caso di successo che di fallimento, i personaggi passeranno all'ostacolo successivo. Ma in caso di fallimento, lo faranno subendo uno svantaggio significativo.

Incontri come punti di diramazione

La conclusione di un tipico incontro può sfociare in due o più diramazioni. I PG più astuti e fortunati escono da un incontro avendo speso relativamente pochi poteri giornalieri, punti azione e impulsi curativi. Un colpo di sfortuna o una cattiva tattica possono far uscire dallo stesso incontro un gruppo di PG in pessime condizioni e costringerlo a riposare per rimpolpare le loro risorse. Di tanto in tanto, un membro del gruppo può morire, cosa che richiederà un costo ancora più alto in termini di tempo e di prezzo per un rituale che possa riportare in vita il personaggio deceduto.

Il DM può trasformare gli incontri in semplici punti di svolta di tipo successo/fallimento, prevedendo varie diramazioni per entrambi i risultati. Un modo per ottenere questo risultato è allestire uno scontro non letale contro un gruppo di avversari superiori. I personaggi dovranno scontrarsi con più creature di quanto non prevedano le regole standard, o il livello di incontro sarà incrementato di uno o due punti. In caso di successo, il gruppo guadagna un importante beneficio e procede verso l'ostacolo A, mentre in caso di fallimento subisce una conseguenza negativa e deve dirigersi verso il meno gradito ostacolo B.

Un'altra tecnica consiste nel fornire ai PG un obiettivo secondario da conseguire durante l'incontro, in aggiunta alle creature da sconfiggere e alle trappole da superare. Se i PG raggiungono l'obiettivo entro un certo numero di round, la trama procede verso uno sviluppo positivo. Se i PG impiegano troppo tempo o falliscono, il loro ostacolo successivo sarà la conseguenza di un fallimento narrativo. Un obiettivo secondario potrebbe comprendere un'impresa semplice, come ad esempio raggiungere un determinato quadretto e poi superare una prova di abilità. Il Capitolo 2 descrive gli obiettivi degli incontri in maggior dettaglio, ma gli obiettivi più semplici potrebbero comprendere le seguenti imprese:

- Catturare un nemico che non sia un combattente.
- Sconfiggere una particolare creatura prima di poter affrontare il resto dei suoi compagni.
- Distruggere un congegno magico prima che danneggi un luogo, un oggetto o un individuo lontano.
- Afferrare un artefatto prima che vada perduto in qualche modo.
- Premere un pulsante che manterrà aperto un portale dimensionale.
- Salvare un ostaggio.
- Interrompere un rituale sinistro.

Il DM dovrà assicurarsi di adattare l'incontro all'obiettivo aggiuntivo che i PG dovranno conseguire. Se necessario, dovrà attenuare la difficoltà dell'incontro riducendo il numero delle creature o il livello globale dell'incontro. Potrebbe invece introdurre una creatura o due nel bel mezzo del combattimento se i PG raggiungono l'obiettivo secondario con eccessiva facilità, poco gratificante dal punto di vista narrativo. Il DM potrebbe anche congegnare un incontro di livello più alto rispetto a quello dei PG. Potrebbe inserire un obiettivo che, se conseguito, rimuoverà alcune creature dalla mischia, riportando l'incontro a una dimensione gestibile per il gruppo.

Diramazioni decisionali

Le avventure a forte caratterizzazione di trama forniscono ai giocatori numerose opportunità di prendere decisioni che genereranno una diramazione nella storia. Tali diramazioni potrebbero condurre a ostacoli che non richiederanno ai PG di sconfiggere mostri o trappole, come ad esempio:

- Aprire la porta a sinistra invece della porta a destra.
- Scegliere quale sarà il prossimo testimone con cui parlare.
- Decidere di andare alla taverna nella zona malfamata della città invece che in quella che sembra più tranquilla.

STEVE ARGYLE

- Tornare a casa e sfidare il fratellastro malvagio per strappargli la guida della famiglia.
- Esigere che il re padre di un personaggio riconosca quest'ultimo come legittimo erede al trono.

A volte i giocatori fanno delle scelte inaspettate, costringendo il DM a improvvisare una reazione adeguata. Un DM che preferisce preparare ogni incontro prima di iniziare l'avventura potrebbe cercare di vanificare gli sforzi dei giocatori, incoraggiandoli a tornare sui binari per sottoporsi alla sequenza pianificata di ostacoli. Quei DM che amano improvvisare potrebbero usare queste diramazioni decisionali impreviste come opportunità per consentire ai giocatori di portare la storia verso nuove direzioni.

Le scelte decisionali forti danno ai giocatori un senso di libertà e di influenza sul corso degli eventi. Il DM dovrà descrivere la situazione in modo che i giocatori possano fare una scelta tra vari esiti contrastanti, e non una scelta casuale saltando nel buio. Limitarsi a scegliere tra un corridoio del dungeon di destra e quello di sinistra non è una decisione gratificante per i giocatori; le cose migliorano se uno dei corridoi trasuda energia necromantica mentre nell'altro echeggia lo strano canto di una sirena.

Quando un punto di svolta decisionale prevede una scelta tra azione e mancanza di azione, il DM può alzare la posta rendendo entrambe le opzioni rischiose in modo diverso. Se un giocatore deve decidere se tornare a casa o meno per affrontare il suo fratellastro, il DM può alzare la posta illustrandogli quali saranno le conseguenze se la resa dei conti verrà rimandata e cosa succederà invece se si presenterà a quell'incontro fatale.

LABORATORIO DEL DM: CONVOCAZIONE REALE

Nelle sessione precedente della campagna, i PG di livello leggendario hanno iniziato a esplorare il Sottosuolo. Sanno dell'esistenza di una roccaforte nanica che sperano di trasformare in una base di partenza per le loro scorribande, ma dagli incontri che hanno avuto con le pattuglie naniche sono venuti a sapere che il re dei nani è mentalmente instabile.

In questo esempio di diramazione, il re della roccaforte convoca i PG. Il sergente della roccaforte, Thangur, si presenta con una scorta pesantemente armata per condurre i PG fino alla sala reale delle udienze. Avendo riportato un successo in una precedente scena di successo/fallimento in cui i PG avevano incontrato una pattuglia guidata da Thangur, il sergente, seppur a malincuore, ha imparato ad apprezzare il valore dei PG.

Il DM ha previsto una diramazione decisionale all'inizio dell'incontro: i PG cercano di sfuggire alla scorta, oppure si lasciano accompagnare da Thangur senza obiettare? Il DM deve pianificare le cose anzitempo in modo da assicurarsi che entrambe le scelte comportino dei rischi per il gruppo e conducano a delle diramazioni interessanti.

Se i PG fuggono, corrono dei rischi; se falliscono la sfida di abilità prevista per dileguarsi, verranno catturati e incorreranno nell'ira di Re Fyolf. Se ce la fanno, dovranno sopravvivere nelle profondità del Sottosuolo senza contare sull'aiuto dei nani. Quindi, un corso d'azione offre due diramazioni che conducono la storia verso nuovi ostacoli.

Tuttavia, anche seguire Thangur comporta dei rischi. Il sergente nanico spiega con riluttanza che dopo uno scontro con un mind flayer, Re Fyolf si è fatto sempre più capriccioso. In base alla perizia con cui trattano con Fyolf, i PG potrebbero ottenere dal re un incarico oppure essere gettati nelle segrete. Ancora una volta, questo risultato indirizza i PG verso due ostacoli interessanti: fuggire da un dungeon o accettare una missione che i PG non avevano previsto.

Avendo pianificato le cose in precedenza, il DM è pronto ad assecondare i giocatori qualunque sia la loro scelta, e dispone di risultati relativi al successo e al fallimento di entrambi gli esiti.

I giocatori discutono tra loro e decidono di accompagnare Thangur. Com'era facile immaginare, torchiano il nano per ottenere ulteriori informazioni riguardo a Fyolf. Il DM sfrutta questa opportunità per incrementare la tensione, fornendo una descrizione dell'estrema volubilità del re. A volte le parole più ossequiose lo fanno irritare, ma anche quei supplicanti che si astengono dall'inchinarsi prostrati davanti a lui possono mandarlo su tutte le furie.

Dopo averne discusso tra loro, i PG decidono di presentarsi in maniera orgogliosa e dignitosa, come si addice al loro rango leggendario.

Il DM, consultando i suoi appunti, nota che i PG hanno superato con facilità la loro ultima sfida, quindi decide di usare delle CD alte stavolta.

Avendo pianificato entrambe le diramazioni possibili di questa sfida, non resta che mettere in atto la scena. I PG falliscono la sfida di abilità e Fyolf, furibondo, li getta in carcere. I giocatori reagiscono con stupore quando il re minaccia di imprigionare i loro personaggi e si chiedono se non sia il caso di fuggire combattendo alla sua corte.

Dal momento che il DM ha descritto in grande dettaglio le formidabili forze di cui il re dispone a corte, sembrava improbabile che i PG optassero per questa decisione. Il DM potrebbe semplicemente stroncare sul nascere questa opzione dichiarando che i loro avversari sono presenti in numeri soverchianti. Ma invece di farlo, ricorda che un DM collaborativo sa cogliere anche i suggerimenti dei suoi personaggi; può riconfigurare la situazione e trovare un modo per risolvere questo scenario con un combattimento che risulti plausibile. Il DM decide che Fyolf, annoiato e in cerca di intrattenimento, fa intervenire soltanto il numero di guardie sufficienti a inscenare uno scontro impegnativo ma gestibile per il gruppo. Se i PG sconfiggono le guardie senza essere tanto stolti da ucciderne qualcuna, il re si limiterà a esiliarli dal suo regno. Se perdono lo scontro o se uccidono qualche guardia, finiscono in catene. Dotato di due diramazioni interessanti e plausibili, il DM può inscenare un incontro con i nani e allestire la griglia di battaglia.

Poi, mentre il DM inizia a disporre il materiale dell'incontro, i giocatori ci ripensano. I più riflessivi sono convinti che tentare di fuggire dalla prigione di Fyolf presenti meno difficoltà che non combattere contro un'intera corte di combattenti nanici, quindi i personaggi si arrendono e si lasciano condurre nelle segrete.

Quando il DM descrive il tragitto fino alle prigioni, si premura di anticipare le possibili diramazioni che potrebbero nascere da una scena di fuga. Non riuscire a fuggire da una prigione è un tipico esempio di diramazione senza uscita, probabilmente la peggiore di tutte, in quanto genera frustrazione. Quindi il DM presume che i PG riescano a fuggire, forse senza attirare l'attenzione delle guardie, o forse facendosi strada verso la libertà combattendo. In entrambi i casi, i PG si ritroveranno senza un riparo civilizzato nel Sottosuolo e dovranno conquistarsi e conservare un rifugio personale con le loro forze.

ARCHI NARRATIVI COLLABORATIVI

Il DM e i giocatori possono condividere il ruolo di creatori narrativi ancora prima di iniziare a giocare, al momento di creare una campagna. Il gruppo di gioco si raduna e il DM chiede ai giocatori di aiutarlo a creare un arco narrativo dalle fondamenta. In questo incontro, ogni giocatore fa una proposta, un'idea generica riguardo alla campagna. La proposta in questione è una semplice frase che descrive come i personaggi giocanti si inseriscono nel loro mondo. Ecco alcuni esempi.

- Gli eroi risorti di un impero scomparso da tempo lottano per impedire che il disastro che annientò la loro civiltà ne distrugga ora un'altra.
- Un gruppo di reietti e di saccheggiatori giura di radunare un esercito barbarico e di conquistare il mondo.
- Due fratellastri in costante rivalità tra loro partono per recuperare degli oggetti necessari per il laboratorio di oggetti magici del padre.
- In un impero simile a quello romano, un gruppo di schiavi di prestigio cattura dei mostri vivi da far combattere nel colosseo gestito dal loro padrone, un senatore.

Il DM funge da revisore e mediatore, incoraggia il processo creativo finché non ne nasce un progetto di campagna. Dopo che ogni giocatore ha fatto la sua proposta, il gruppo discute e valuta ogni scelta possibile. Forse è possibile prendere gli elementi di varie proposte e unirli per crearne una gradita a tutti. L'ispirazione reciproca favorisce la nascita di molte trame coinvolgenti. La scelta migliore è quella di optare per un concetto sufficientemente ampio da consentire delle variazioni sul tema, ma che rimanga comunque incentrato su un'idea principale ben precisa.

Una volta definita la premessa di base, si procede ad ampliarla e a raffinarla definendo gli archi narrativi che caratterizzeranno i tre ranghi. (È possibile saltare questa fase, se la campagna che si intende giocare è più breve.) È possibile trarre ispirazione dagli esempi presentati a partire da pagina 168 nel Capitolo 5 per avere alcune indicazioni su come costruire la struttura di base della propria trama.

Il rango eroico, terreno e pragmatico, si concentra sulla graduale ascesa degli eroi dall'anonimato alla fama. Il rango leggendario li porta ad agire in ambienti esotici e alza la posta in gioco a livello nazionale o globale. Al rango epico, la posta si fa ancora più alta, e forse il destino del cosmo stesso viene messo in gioco.

Non c'è da preoccuparsi se l'approccio stabilito per i ranghi successivi non si concretizza nel corso del gioco. È sempre possibile indire un nuovo incontro per esaminare altre proposte quando il rango di gioco successivo è imminente.

LABORATORIO DEL DM: LA NASCITA DEI REINCARNATI

Ora che la campagna di un altro DM sta per concludersi, il nuovo DM prende le redini della nuova campagna che il gruppo intende giocare. Il DM decide di creare un arco narrativo collaborativo per la campagna, e indice un incontro per discutere delle proposte. Il gruppo è composto dai giocatori Amy, Ben, Carlos, e Deena. Quando il DM sollecita le proposte da parte del gruppo, un suggerimento cattura subito l'attenzione di tutti:

"Che ne dite di una campagna in cui ognuno rimette in gioco il suo personaggio preferito per formare una sorta di 'squadra delle stelle?'" dice Amy.

Gli altri giocatori rievocano immediatamente le imprese dei loro PG preferiti appartenenti ad altre campagne. Il DM si ricorda di alcuni dettagli, ma non tutti.

È facile capire che ai giocatori piace l'idea, perché gli altri cominciano subito a pensarci sopra:

"Come fanno a conoscersi tra loro?"

"Non devono appartenere tutti allo stesso mondo, spero. Il mio paladino faceva parte della campagna di Forgotten Realms..."

"...ma io voglio giocare il mio primo personaggio, quello del mondo inventato da mio fratello."

"Inoltre sono tutti di livello diverso, e di edizioni diverse," riflette Carlos. "Volete cominciare al 1° livello, giusto?"

Il gruppo continua a dare altri suggerimenti finché non vengono limate tutte le imperfezioni, e il risultato è il seguente: i PG hanno gli stessi nomi e lo stesso aspetto dei loro PG preferiti del passato, e vivono come contadini nello stesso villaggio. Mano a mano che procedono nel rango eroico e manifestano i loro vari poteri, lentamente iniziano a ricordare le loro vite passate. All'inizio avranno soltanto dei fugaci deja vu. Alla fine del rango eroico, avranno recuperato tutti i loro ricordi.

Ben suggerisce che durante il rango leggendario, il gruppo scopra perché il fato li ha condotti a reincarnarsi tutti assieme. "Non sappiamo ancora il motivo; forse una potenza su scala cosmica ha organizzato un'adunanza dei più grandi eroi dell'universo."

Deena annuisce, approvando questo sviluppo. " Così il rango epico sarà concentrato sulla lotta contro una forza che minaccia di distruggere il mondo intero."

Mentre il DM prende appunti freneticamente, Carlos si inserisce con una richiesta personale: "Sapete, il mio monaco non è mai riuscito a sconfiggere il suo arcinemico, il Re dei Fiori. Se convinco Keith, il mio DM di quella campagna, a scriverti qualche riga, puoi farne uno dei nemici principali?"

"Giusto!" esclama Amy. "Ogni squadrone di eroi ha bisogno di una banda di arcinemici."

Ora che i giocatori hanno il pretesto giusto per parlare dei loro personaggi, passano la serata fornendo al DM i dettagli di cui ha bisogno per rivelare le loro storie passate e per presentare i loro nemici. Nel frattempo, il DM medita sulle possibili minacce cosmiche che orchestreranno l'intera trama.

Il processo di narrazione non va confinato necessariamente a un dialogo tra il DM e i giocatori. I giocatori vanno anche incoraggiati a collaborare tra loro e a costruire rapporti e legami tra i loro personaggi. Questo approccio genera un maggior senso di coesione all'interno della storia in corso. I momenti di interazione più memorabili e divertenti di una campagna quasi sempre sono quelli che riguardano i rapporti tra i personaggi giocanti. Come i protagonisti di una serie televisiva incentrata su un gruppo, i PG dovrebbero avere dei contrasti tra loro in grado di fare faville a livello recitativo.

Motivazioni di base

Se i personaggi sono forti, il gruppo è forte. I personaggi intensi e accattivanti si fanno strada nella storia perseguendo potenti motivazioni di base. Il DM dovrebbe chiedere a ogni giocatore di specificare il motivo che spinge il suo personaggio ad andare all'avventura. Tali motivazioni possono basarsi su ciò che i personaggi hanno sperimentato prima di incontrarsi tra loro, oppure sul tipo di azioni che preferiscono intraprendere durante il gioco. Ecco alcuni esempi che possono servire da ispirazione per i giocatori.

- "Sono spinto da una curiosità ossessiva riguardo ai segreti arcani."
- "La distruzione del mio villaggio mi spinge a vendicarmi dei banditi e di chiunque mi ricordi il loro modo di agire."
- "In onore del fratello che è morto per salvarmi la vita, ho giurato di diffondere il culto di Pelor."
- "Se non uso la mia mente geniale per risolvere qualche mistero, impazzisco."
- "Un oracolo mi ha detto che avrei appreso il segreto delle mie vere origini da qualche parte nelle profondità del Sottosuolo."

Se un giocatore sceglie una motivazione vaga, passiva o anonima, il DM dovrà collaborare con lui, aiutandolo a definire meglio il personaggio e a dargli una carica emotiva adeguata.

Le motivazioni dovrebbero contenere informazioni ben specifiche. Se la struttura della campagna definisce il corso d'azione dei PG, il DM dovrà incoraggiare i giocatori a collegare le loro motivazioni con l'attività principale dell'arco narrativo in corso.

Il concetto che un giocatore ha del suo personaggio potrebbe cambiare nel corso del tempo, specialmente dopo le prime sessioni della campagna. I giocatori hanno senz'altro diritto a cambiare le loro motivazioni di base... purché quelle nuove forniscano a loro volta degli agganci narrativi interessanti.

Utilizzare le motivazioni

Al momento di progettare un'avventura, il DM dovrà usare le motivazioni per attirare i personaggi negli incontri, nelle sfide di abilità e nei punti di svolta decisionali. È bene assicurarsi che i personaggi possano agire in base alle loro motivazioni in più di un modo, affinché non si sentano pilotati.

Il DM può congegnare le trame delle avventure incentrandole sulle motivazioni dei personaggi. Laddove è possibile, dovrebbe sviluppare le sue idee narrative in modo che possano far progredire gli obiettivi di più di un PG. Questo metodo ripartisce in modo più equo l'attenzione tra i giocatori e lascia il DM con le spalle coperte quando il giocatore la cui motivazione doveva servire da molla per dare il via alla storia non si presenta a una sessione fondamentale o esce dalla campagna.

Col tempo, il DM dovrà giostrarsi tra l'uso delle varie motivazioni per mettere ogni personaggio sotto i riflettori. Può fare un'eccezione per gli osservatori, o per quei giocatori che preferiscono avere un ruolo secondario nelle storie altrui invece di trovarsi al centro del palcoscenico. Da alcune motivazioni è possibile ricavare delle storie con grande facilità. Mentre altre potrebbero richiedere sforzi maggiori a tale scopo. Se il DM ha ripetute difficoltà a collegare la motivazione di un PG all'azione di gioco, può sempre rivisitare la motivazione. Discutendone con il giocatore, può modificare la motivazione in modo da spingere il personaggio ad agire in modo più specifico.

Rapporti interpersonali

Per creare un motivo che spinga i PG a passare insieme tutto il loro tempo e a porre le loro stesse vite nelle mani degli altri, è sufficiente chiedere a ogni giocatore di definire un legame preesistente tra il suo personaggio e almeno un altro PG. Il legame dovrebbe essere basato su forti sentimenti positivi verso il PG scelto. Entrambi i giocatori devono acconsentire alla creazione del rapporto, se necessario trattando per modificare il suggerimento originale finché il risultato non soddisfa

Personaggi distratti

Dopo essersi presi il disturbo di assegnare delle motivazioni ai loro personaggi, i giocatori probabilmente vorranno rimanere fedeli a esse. Tuttavia, quando un PG ignora una sua motivazione per ottenere un vantaggio a breve termine o per qualsiasi motivo sembra agire in modo incoerente, il DM può dichiararlo distratto. Lo sforzo di agire in maniera contraria ai suoi istinti esige un prezzo in termini di concentrazione mentale. Finché non torna ad agire fedelmente alla sua motivazione dichiarata, subirà parte delle conseguenze sottostanti (o tutte).

- Concede vantaggio in combattimento.
- Subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza.
- Perde un impulso curativo dopo ogni riposo.
- Non può recuperare punti azione.

Se un giocatore desidera alterare la motivazione del suo personaggio per adattarlo a un'evoluzione del concetto generico del personaggio stesso, può farlo senza subire nessuna penalità. Tuttavia, un personaggio che cambia motivazione in continuazione per adattarsi alle circostanze del momento è un subdolo opportunista e le sue motivazioni dovrebbero riflettere questa natura. Il DM dovrà discutere con il giocatore per ridefinire la motivazione del personaggio affinché sia coerente con il suo comportamento.

entrambi. Quando giunge il proprio turno, ogni giocatore dovrebbe specificare un nuovo legame invece di rifarsi a un altro che è stato già stabilito. Tuttavia, il giocatore potrebbe anche confermare o ricambiare la lealtà espressa da un altro PG.

I rapporti di questo tipo possono unire due personaggi come membri della stessa famiglia, amanti, maestro e discepolo, compagni d'arme, soci in affari, devoti della stessa divinità o alleati politici.

Contrasti

Come passo successivo, il DM chiede a ogni giocatore di stabilire un motivo di conflitto tra il suo personaggio e un altro PG. A differenza dei forti sentimenti rappresentati dalle motivazioni e dai rapporti interpersonali, questi spunti di contrasto possono essere minori, se non addirittura umoristici. L'obiettivo è quello di dare adito a battute sarcastiche, non di fomentare una sensazione di rancore vero e proprio.

Il Laboratorio del DM: Il Cast dei Reincarnati

Amy, Ben, Carlos e Deena si riuniscono per la sessione di preambolo de "I Reincarnati."

Amy presenta il suo PG, Arisana, una maga in erba, e illustra la sua motivazione: "Fin da bambina, la gente del villaggio mi temeva e diceva che avevo 'gli occhi della strega.' Dovevo lasciare il villaggio di nascosto e andare a studiare magia nei libri che avevo trovato all'interno di una capanna abbandonata. Dovevo dimostrare alla gente del villaggio (e a me stessa) che non c'era motivo di avere paura di me, e che non ero una creatura del male."

Poi tocca a Ben: "Il mio personaggio è Bob il Ranger. Non aveva nessuna motivazione quando lo interpretavo nella campagna di mio fratello, quindi diciamo che sente di essere destinato a compiere grandi cose, e che vuole scoprire cosa ha in serbo il destino per lui."

(Gli altri membri del gruppo fanno obiezioni riguardo al nome del personaggio, e Ben acconsente a cambiarlo in qualcosa di più formale, vale a dire "Brom.")

È il turno di Carlos: "Mi chiamo Calibano e ho sviluppato uno stile di combattimento senza armi, in contrasto con la tradizione della cultura in cui vivo," spiegando di voler interpretare un monaco. "Ho degli incubi ricorrenti in cui compare una figura terribile che indossa una corona e una ghirlanda di fiori velenosi. Calibano vuole diventare un combattente esperto, in modo da essere in grado di sconfiggere questa minaccia quando arriverà."

Ora tocca a Deena. "Il mio personaggio si chiama Diani, è una fervida seguace di Bahamut. Ho intenzione di compiere grandi gesta in nome della mia divinità per cancellare la memoria di mio padre, un traditore, che consegnò uno squadrone dei suoi alleati a Tiamat e in tutta ricompensa ne fu divorato."

Ora ogni giocatore stabilisce un legame con un altro PG. "Arisana prova gratitudine nei confronti di Diani," spiega Amy. "Ha visto in me la virtù, nonostante i timori della gente del mio villaggio."

Poi tocca a Ben: "Brom crede che gli strani poteri di Calibano siano fantastici. Sono un segno del fatto che Calibano è destinato a qualcosa di grande, proprio come me, quindi, cerco sempre di essere al suo fianco."

Carlos annuncia, "Calibano adora Arisana, ma teme che rivelando i suoi sentimenti potrebbe fare di lei un bersaglio della creatura malvagia che infesta i suoi sogni. Quindi si limita a vegliare su di lei in modo protettivo e fraterno."

"Hmm," dice Deena, "quindi rimane Brom. Ci sono: è mio marito! Eravamo promessi sposi da bambini, e io ho accettato il matrimonio per rispettare il volere della mia povera madre. Non provo grande passione per lui, ma gli porto onore per senso del dovere."

"Wow, questo è strano," dice Ben, riflettendo su questo suggerimento. Dal momento che l'idea altera in modo significativo il suo personaggio, potrebbe chiedere una modifica. Poi, dopo averci riflettuto un po', decide di fare un tentativo. "Non ho mai pensato che Brom potesse essere sposato. Di certo questo ne fa una figura più interessante di come lo giocavo quando ero bambino. Beh, diciamo che Brom è all'oscuro di tutto, quindi si limita a credere che Diani lo ami allo stesso modo in cui lui ama lei."

Nel penultimo giro di costruzione collaborativa del gruppo, i giocatori scelgono i loro contrasti.

Inizia Amy: "Non mi fido del tutto di Calibano. Non capisco perché vegli così da vicino su una reietta come me, e sento che mi nasconde le sue vere intenzioni. Nessuno mi ha mai amata, quindi non può certo essere quello il motivo."

Carlos si porta le mani al petto. "Oh, no! Povero Calibano!"

Poi tocca a Ben: "Io scelgo Diani... Continuo a insistere per mettere su casa e avere dei figli."

"Io cerco di controllarmi," aggiunge Deena, "ma Brom non mi rende la vita facile."

"Brom può essere un testone insensibile a volte," dice Carlos. "Per Calibano è difficile mantenere il suo aplomb mistico quando ha a che fare con lui."

"Chi non è ancora oggetto di un contrasto?" chiede Deena.

Amy alza la mano.

"Interessante. Dunque, io sono il tuo legame, giusto?" continua Deena. "Uhm, allora diciamo che mi fanno paura i tuoi modi da rinnegata, il tuo continuo sgattaiolare in giro e il modo in cui ti isoli dal resto della società. Diani crede nel dovere, nella conformità e nell'obbedienza alle legittime autorità."

Infine, ogni giocatore specifica un personaggio ricorrente che potrebbe avere un ruolo nella campagna.

"Io sono una reietta," riflette Amy. "Quindi parlo soltanto a tre individui nel villaggio. Che ne dici dell'ombra del vecchio eremita che possedeva i libri di magia che ho trovato? Appare qualche volta nelle notti di luna piena e si limita più ad ascoltare che a parlare."

"Nella vecchia campagna avevo un seguace chiamato Bodo," dice Ben. "Quindi avrò un servitore di nome Bodo che mi segue, ascolta le mie storie e si prende cura di me."

"Allora siamo gente benestante, marito mio," dice Deena.

"Mi sa proprio di sì. Possiamo dire che sono il figlio di un proprietario terriero?" Ben chiede al DM.

"Certo, ma questo non ti dà diritto ad avere nessun equipaggiamento extra aggiuntivo."

Di fatto, Ben ha appena creato due personaggi ricorrenti, Bodo e il padre di Brom, strumenti che il DM potrà utilizzare a suo piacimento al momento di creare le storie.

"Io ho già specificato il mio personaggio di contrasto," dice Carlos. "Il Re dei Fiori."

"Anch'io," dice Deena. "Il tradimento di mio padre ha spezzato il cuore della madre di Diani, Eloan."

"E il padre traditore?" chiede Ben.

Deena scuote la testa. "No, è morto."

Questo è quello che credi tu, sogghigna il DM tra sé e sé, pensando già a un modo per riportarlo in scena.

HOWARD LYON

Ad esempio, le divergenze riguardo a qualche credenza teologica minore possono essere una miniera di discussioni divertenti tra un personaggio e l'altro. Per contro, un personaggio che abbia giurato di ottenere vendetta all'ultimo sangue nei confronti di un altro PG costituisce una seria minaccia all'armonia del gruppo. I contrasti collegati alle motivazioni dei PG portano sotto i riflettori entrambi i personaggi coinvolti. Il DM dovrà aiutare i giocatori a collaborare per affinare i suggerimenti e rendere le eventuali divergenze compatibili con il resto del carattere dei personaggi.

Personaggi ricorrenti

Il DM può anche chiedere ai giocatori di inventarsi uno o due PNG con cui condividano un legame importante. In genere dovrebbe trattarsi di un legame di fedeltà, simile a quello che il personaggio può condividere con un altro membro del gruppo. In alternativa, questi PNG potrebbero disprezzare il personaggio e il DM potrebbe usarli come avversari per impedire al personaggio di raggiungere i suoi obiettivi.

Questa opzione funziona meglio se si ritiene che i PG passeranno spesso dei lunghi periodi di inattività presso la stessa base di partenza. Potrebbe essere difficile utilizzare un cast di PNG ricorrenti in una campagna in cui i PG non fanno altro che vagare per il mondo.

I predestinati

Questo approccio entra in gioco quando i giocatori vogliono decidere anzitempo cosa accadrà in termini generici ai loro personaggi alla fine della campagna. Le storie che si concludono con la tragica morte di uno o più personaggi (che magari cadranno compiendo un ultimo gesto eroico) o con un'ironica inversione dei ruoli sono particolarmente appropriate per questo genere di approccio. Nel secondo caso, un giocatore potrebbe fare richiesta di un aggancio narrativo che aiuti il suo personaggio a evolversi col passare del tempo. Ogni passo è solo uno sviluppo parziale e graduale, ma il contrasto tra il personaggio iniziale e quello finale dovrà essere estremo. Un personaggio avventato potrebbe diventare un grande saggio. Un modello esemplare di virtù potrebbe lentamente diventare corrotto fino a cedere la gestione del personaggio al DM, che lo userà come PNG avversario. Un esploratore irrequieto potrebbe scoprire alla fine delle sue avventure che la vera felicità lo aspetta nel suo paese natale.

La motivazione di base di un personaggio trova nel fato predestinato il suo culmine. Il personaggio raggiunge il suo obiettivo supremo, si innalza al di sopra di esso e scopre un obiettivo più completo e profondo, oppure ne viene distrutto. Nel caso di un finale tragico può essere l'obiettivo in sé a guidare il personaggio alla rovina, oppure possono essere i difetti intrinseci del personaggio a impedirgli di ottenere il successo.

Il processo di creazione condivisa non deve necessariamente limitarsi alla fase preparatoria della campagna. Può proseguire consentendo ai giocatori di contribuire alla creazione del mondo di gioco di D&D in cui il gruppo si muove.

L'ambientazione standard di D&D offre una base ideale già pronta da cui partire. Stabilisce alcuni elementi portanti, come ad esempio i piani di esistenza e il modo un cui funziona la magia, e poi il gruppo di gioco può pensare al resto. Tradizionalmente è il DM a occuparsi di questi dettagli, come parte del suo lavoro di preparazione. Ma il DM può coinvolgere i giocatori (e alleggerire il suo carico di lavoro) invitandoli a unirsi a lui nel processo di creazione per dare vita al mondo di gioco.

Se il DM gradisce l'idea di coinvolgere i giocatori ma si sente più a suo agio lavorando in settori ben definiti, può assegnare ai giocatori degli incarichi particolari. Può chiedere ai giocatori di descrivere quegli elementi del mondo con cui i loro personaggi interagiscono più spesso. Questi elementi di background possono comprendere le culture, le religioni e le organizzazioni del mondo. Questo metodo mantiene la sospensione di incredulità in quanto produce numerosi dettagli rilevanti relativi al mondo. Se il gruppo di gioco gradisce questo approccio, il DM può considerare il mondo come un'ambientazione comune, in cui tutti i partecipanti conducono il gioco. Ogni giocatore potrebbe dirigere una campagna separata ambientata in una zona diversa, oppure i DM potrebbero alternarsi nel corso di un'unica, lunga campagna di ampio respiro.

Mai dire di no

Il DM funge da arbitro e decide quali suggerimenti i giocatori possono incorporare nel mondo direttamente e quali suggerimenti devono essere modificati per non entrare in contraddizione con il suo progetto globale.

Quando al DM viene presentata una proposta relativa al mondo di gioco da parte dei giocatori, è bene tenere a mente la prima regola dell'improvvisazione: mai dire di no.

Salvo alcune eccezioni (vedi il riquadro "Limiti della collaborazione"), seguire questa regola significa accettare almeno in parte ogni proposta fatta nel mondo di gioco. Se un'idea entra in contraddizione con qualcosa che il DM ha in mente di introdurre in seguito, non c'è bisogno di respingere l'idea a priori. È sufficiente applicare qualche variazione sul tema. Anche quando il DM non incontra alcuna obiezione a un suggerimento, può comunque aggiungere qualche suo elemento personale alla proposta. Questo approccio sorprende i giocatori e alimenta un processo creativo reciproco. Approvando i suggerimenti dei giocatori, il DM li fa sentire appagati e incoraggia tutti i partecipanti a elaborare e sviluppare le idee altrui.

Ovviamente è consigliabile aggiungere solo qualche dettaglio o condizione a un'idea proposta, anziché alterarla fino a renderla irriconoscibile. Il DM rinuncia a un briciolo di controllo, ma in cambio ottiene un maggior coinvolgimento da parte dei giocatori.

Qualche giocatore potrebbe involontariamente aggiungere dei dettagli al mondo del DM facendo confusione con gli elementi dell'ambientazione standard di D&D o altre versioni passate o alternative. Il DM dovrà minimizzare l'impulso naturale dei giocatori a correggere queste sviste. È meglio approfittare degli errori fortuiti e incorporarli nel mondo di gioco allo stesso

LIMITI DELLA COLLABORAZIONE

Anche se la prima regola dell'improvvisazione prevede di non dire mai di no a chi propone un'idea, a volte le regole vanno violate.

Quando il DM e i giocatori si scambiano le loro proposte per creare un mondo, tutti possono liberamente alterare gli elementi di pura atmosfera dei prodotti pubblicati di D&D. D'altro canto, è meglio evitare quei suggerimenti che prevedono un'alterazione delle meccaniche di gioco. "In questo mondo non esiste l'energia necrotica" è una proposta che potrebbe a prima vista costituire una variante interessante a livello di ambientazione. Tuttavia, molte creature, poteri e oggetti magici contenuti nelle regole di gioco contengono attacchi necrotici, resistenze e vulnerabilità al necrotico. Rimuovendo questi elementi si compromette l'equilibrio del gioco, rendendo alcune proprietà più potenti del previsto e rendendone altre inutili.

Inoltre, i suggerimenti dei giocatori devono rimanere coerenti con la continuità stabilita in precedenza relativamente al mondo. Se i giocatori la settimana scorsa hanno dichiarato che la Regina Corvo era la dea patrona della città, una nuova idea generalmente non dovrebbe entrare in contraddizione questo fatto. (È possibile fare un'eccezione se il suggerimento è estremamente intrigante, purché il giocatore riesca a spiegare in modo convincente l'apparente incoerenza.) Questa procedura è applicabile soltanto a quei fatti del mondo che sono già comparsi nel mondo di gioco. Il DM può liberamente contraddire un dettaglio relativo all'ambientazione che finora è comparso solo nei suoi appunti. Se i giocatori non ne sanno ancora nulla, l'alterazione non andrà a detrimento della loro sospensione di incredulità.

LABORATORIO DEL DM: CAMPIONI DELL'ONORE

In questo esempio di riferimento casuale, un giocatore di nome Ed risponde in modo sprezzante interpretando il suo personaggio quando viene interrogato dalle sentinelle alle porte della città:

"Batto vigorosamente il pugno sul mio scudo, mostrando loro l'emblema del mio ordine guerriero."

Ed non ha mai parlato di un emblema sul suo scudo prima d'ora, ma dal momento che si tratta di qualcosa che riguarda esclusivamente il suo personaggio, può introdurre questo elemento senza che il DM debba intervenire con nessuna modifica.

"Non riconoscete questo simbolo?" chiede Ed facendo la voce tonante tipica del suo personaggio, Erekam. "Mi identifica come un membro dei Campioni dell'Onore! Non ci conoscete?"

Il DM non ha mai sentito parlare dei Campioni dell'Onore. Mettendo mano al suo taccuino, si annota il nome.

Interpretando la guardia indifferente ai proclami di Erekam, il DM si gratta la testa e dice: "Non riceviamo molti visitatori da queste parti, straniero."

"Ma come, per oltre cento anni i Campioni dell'Onore hanno protetto la brava gente di questa regione, respingendo orchi e banditi di ogni genere!"

Con questo scambio di battute, Ed ha stabilito che questa organizzazione esiste e che Erekam ne fa parte. Dopo aver riflettuto attentamente, il DM prepara un incontro con un gruppo di banditi: ora qualcuno potrà scorgere lo scudo di Erekam, parlargli di un problema riguardo ai briganti e incoraggiare il gruppo a recarsi nelle terre selvagge per affrontarli.

modo di un suggerimento voluto. Ad esempio, se un giocatore si sbaglia riguardo alla longevità degli elfi e cita un arco vitale assai più lungo, il DM può decidere che gli elfi del suo mondo sono assai più longevi della norma. Queste improvvisazioni inaspettate contribuiscono a rafforzare l'idea di un mondo sviluppato comunemente. L'accettazione di questi errori servirà a fugare ogni riluttanza iniziale che i giocatori potrebbero provare nell'invadere il campo del DM o nel modificare il materiale delle fonti ufficiali.

Introdurre i suggerimenti dei giocatori

Esistono tre tecniche principali che consentono al DM di estrapolare suggerimenti validi dai giocatori: riferimento casuale, contributo sollecitato e controrichieste. I giocatori più determinati potrebbero ricorrere a un quarto metodo, l'affermazione diretta.

Riferimento casuale

Questa situazione si verifica quando un giocatore fa un commento causale, magari come parte di un dialogo recitato come il suo personaggio, riguardo al fatto di quel mondo. Da allora in poi, il DM lo considera come se fosse un fatto vero e proprio. Se il DM ritiene sia necessario apportare delle modifiche all'idea iniziale, non c'è bisogno di interrompere la scena in corso per fare una postilla al dettaglio relativo all'ambientazione. È sufficiente aspettare che l'azione giunga a una pausa e tornare sull'argomento per chiarificare i dettagli.

Contributo sollecitato

La tecnica del contributo sollecitato prevede che il DM chieda a ogni giocatore di fornire un dettaglio relativo al mondo. Il DM potrebbe rivolgersi a un giocatore in particolare (magari uno che non è stato al centro della scena da un po' di tempo) o rivolgere la richiesta al gruppo e fare uso del primo suggerimento fornito.

Controrichiesta

I giocatori sono abituati a fare domande al DM riguardo ai dettagli del mondo. Usando la tecnica della controrichiesta, il DM prende la domanda di un giocatore e la gira al resto del gruppo, chiedendo ai giocatori quale potrebbe essere secondo loro la risposta.

Basta usare le frasi tipiche delle controrichieste: "Dimmelo tu" oppure "Tu che ne pensi?"

Affermazione diretta

Quei giocatori abituati al controllo tradizionale del DM sugli elementi dell'ambientazione aspetteranno che il DM dia loro il via libera prima di fornire dei dettagli riguardo al mondo di gioco. In una campagna collaborativa, i giocatori più decisi potrebbero cogliere in fretta il nocciolo

Laboratorio del DM: biforcazioni sulla strada

In questo esempio di contributo sollecitato, i giocatori sono in viaggio lungo un'antica strada che passa attraverso una fitta foresta.

"Dopo una curva per evitare un promontorio roccioso," narra il DM, "la strada si divide in due diramazioni, a est e a nordovest."

Questo bivio offre ai PG un punto decisionale, nonché l'opportunità di definire le due diramazioni in base ai loro interessi. Ben e Deena sono stati i protagonisti dell'ultima scena di interazione, quindi ora il DM chiede un contributo a Amy e Carlos.

"Amy, hai sentito dire che a est c'è qualcosa di pericoloso. Di che si tratta?"

Amy ci pensa su per qualche istante. "Uhm, gli uomini uccello. Io detesto gli uomini uccello."

Per un istante, il DM è in preda al panico. Non possiede le statistiche di nessun tipo di uomo uccello. Ma capisce che con un minimo sforzo, le creature dell'incontro previsto con i bugbear e i goblin possono essere trasformate in un branco di uomini uccello ostili, incapaci di volare. Il DM conferma la scelta di Amy e vi aggiunge un dettaglio.

"Oh sì," risponde il DM. "Pare che abbiano un nuovo capo, Rakak, che ha giurato vendetta nei confronti di tutti i mammiferi."

"Okay, Carlos, che guai ci sono invece a nordvest?"

Carlos coglie l'occasione per reintrodurre la motivazione di base del suo personaggio nella trama.

"La Pagoda del Bocciolo Avvelenato, un luogo infestato dove gli esploratori scompaiono. Corre voce che un tempo il Re dei Fiori abitasse laggiù, e che potrebbe aver nascosto dei testi segreti nella pagoda."

Il DM decide di inserire una svolta inaspettata nella storia: se i PG si recano alla pagoda, incontreranno dei monaci del Re dei Fiori intenti a cercare le pergamene. Ma terrà in serbo questa sorpresa per dopo.

Ora che i giocatori hanno definito le loro opzioni, discutono dei pro e dei contro delle loro scelte. Si dirigono verso gli uomini uccello ostili o esplorano la pagoda infestata?

Laboratorio del DM: il regno degli gnomi delle profondità

In questo esempio di controrichiesta, i giocatori sono in viaggio attraverso il Sottosuolo e discutono sull'opportunità di chiedere ospitalità presso un'enclave di gnomi delle profondità nelle viscere della terra.

"So qualcosa riguardo alla cultura degli gnomi delle profondità?" chiede Amy.

Il DM si chiede se farle fare una prova di Storia, ma decide invece di concederle un successo automatico, dal momento che avere questa informazione sembra più interessante che non esserne all'oscuro. (In altre parole, un fallimento condurrebbe a una diramazione senza uscita; vedi pagina 9.)

"Hai letto diversi volumi al riguardo," risponde il DM.

"Allora, questa enclave... com'è governata dagli gnomi?"

"Dimmelo tu."

"Uh, dunque... io considero gli gnomi di superficie dei subdoli ficcanaso della Selva Fatata e credo che gli gnomi del Sottosuolo siano particolarmente paranoici. Quindi presumo che siano i difensori a governare la loro società. Una specie di incrocio tra uno stato di polizia e un clan di ninja, direi..."

L'idea sembra molto interessante ed è abbastanza complessa da non richiedere ulteriori dettagli.

"Proprio così," conferma il DM.

Amy capisce che probabilmente la sua invenzione ha privato il gruppo di un potenziale rifugio. Aggiunge immediatamente "Ma uno stato di polizia e di ninja paranoici nel senso buono del termine."

"Certo, questo è esattamente quello che dicono gli gnomi," ribatte il DM, tenendosi aperto uno spiraglio per poter introdurre incertezze e pericoli.

della tattica e iniziare a fornire dei dettagli anche senza essere invitati a farlo. Il DM dovrà esaminare queste idee con particolare attenzione, per assicurarsi che i giocatori non danneggino la sospensione di incredulità proponendo dei dettagli che forniranno dei vantaggi ai loro personaggi. Se i giocatori fanno dei suggerimenti di parte, il DM può alterare la proposta per controbilanciare gli sperati benefici dell'idea. Quando vengono fornite in buona fede, le affermazioni dirette sono una manna per un DM sotto pressione. Attraverso le loro proposte, i giocatori rivelano cosa sono interessati e cosa hanno intenzione di fare.

Aree dei contributi

Il DM può richiedere i contributi dei giocatori per qualsiasi aspetto della sua ambientazione, da dettagli più marginali alla storia delle ere passate del mondo. Le aree più comuni che necessitano di contributi sono le seguenti.

Informazioni di background

Il DM può ricorrere ai giocatori per avere dettagli sulla storia, le culture, l'economia e le pratiche religiose del mondo. Invitandoli ad ampliare le sue mappe, può reclutare i loro servigi come geografi. Vedi i riquadri del Laboratorio del DM "Campioni dell'Onore," "Il regno degli gnomi delle profondità" e "I draghi amano gli elfi" per alcuni esempi di contributi dei giocatori riguardo alla storia passata del mondo.

Controllo descrittivo

Quando il DM concede un parziale controllo descrittivo ai giocatori, consente loro di specificare cosa vedono e cosa sentono nel corso di una scena.

In genere i DM preferiscono tenere gli incontri al di fuori delle forme di controllo descrittivo. Consentendo a un giocatore di aggiungere ostacoli ed elementi del terreno in un combattimento meticolosamente preparato potrebbe risultarne snaturato. Un DM particolarmente coraggioso potrebbe consentire ai PG di giocare con questi strumenti se si sente sufficientemente sicuro di sé da poter controbilanciare i vantaggi che i giocatori potrebbero contrabbandare all'interno della situazione.

I riguardi del Laboratorio del DM "Il tempio dei tentacoli" e "Biforcazioni sulla strada" offrono alcuni esempi di controllo descrittivo.

Personaggi secondari

Se il DM ha usato le tecniche di costruzione collaborativa del cast nella fase di preparazione della sua campagna, i giocatori potrebbero avere già inventato dei PNG collegati ai background dei loro personaggi. Questo approccio può essere ampliato consentendo ai giocatori di descrivere anche altri personaggi minori.

A prima vista, un DM potrebbe tentennare al pensiero di consentire ai giocatori di inventare dei PNG che potrebbero facilitare di molto la loro vita. In realtà, questi PNG faciliteranno di molto la vita del DM. Innanzi tutto, quei personaggi con cui i giocatori possono interagire (e con cui sono interessati a interagire) rendono la storia molto più interessante a livello recitativo. Inoltre, quando il DM fornisce ai giocatori il modo di oltrepassare dei fastidi minori, il gioco viene velocizzato. Nei giochi di ruolo, come in ogni tipo di storia, è consigliabile togliere di mezzo le parti più noiose. Se consentendo a un personaggio di imbattersi in un messaggero o di trovare un fabbro immediatamente la storia procede più scorrevolmente, tanto meglio.

Come nel caso dei vantaggi per i PG ottenuti attraverso i contributi improvvisati dai giocatori, il DM può sempre cambiare la situazione per introdurvi un pizzico di complicazioni. I cattivi della storia potrebbero rapire il messaggero e torturarlo per ottenere informazioni, dando il via a una missione di salvataggio. Quel fabbro in apparenza tanto premuroso potrebbe essere una spia al servizio degli illithid cospiratori.

Al fine di aiutare i giocatori a inventare dei personaggi minori in un batter d'occhio, è consigliabile tenere pronta una lista di nomi adatta all'occasione. I giocatori ne sceglieranno uno adatto al nuovo personaggio e cancelleranno quel nome dalla lista.

Quando i giocatori specificano un nome, il DM aggiunge quel personaggio non giocante alle sue note. Una volta che i giocatori hanno creato il PNG, è il DM a controllare le sue parole e le sue azioni, come di consueto.

Laboratorio del DM: Il tempio dei tentacoli

In questo esempio di affermazione diretta, il gruppo è entrato in una città occupata dai demoni.

"Vedo per caso una torre di guardia?" chiede Carlos al DM.

Prima che il DM possa replicare, Ben, colto da un impulso creativo, fornisce direttamente la risposta: "Guardate! Laggiù! Quell'orribile torre che si innalza in mezzo all'altopiano! Oh mio dio, le sue tegole si muovono! E un branco di tentacoli si protende dalla sua cima!"

Il DM sarebbe istintivamente tentato di punire questa intrusione nel suo ruolo di narratore. Poi si ricorda di aver incoraggiato i giocatori a collaborare nel costruire il mondo. Quindi avalla l'idea di Ben e la sviluppa ulteriormente.

"Esatto, sembrano proprio tentacoli. Uno strano uccello che sembra un albatros dalle piume nere vola lentamente in cerchio attorno al pinnacolo della torre. Improvvisamente un tentacolo guizza nell'aria come la lingua di una rana, e lo trascina all'interno della torre. Sentite il rumore di un paio di mandibole in azione."

"Vuoi dire che la torre è viva?" esclama Deena. Sa bene che lo stile del DM fa uso di dettagli particolarmente vividi per incoraggiare i PG ad avvicinarsi per esplorare. "Grazie mille, Ben!" dice ridendo.

Laboratorio del DM: I draghi amano gli elfi

In questo esempio, il DM ritorce un suggerimento inappropriato, mirato soltanto a fornire un vantaggio, contro il giocatore che lo ha proposto.

Il gruppo si trova nella sala del tesoro di un drago antico. I personaggi non hanno nessuna speranza di sconfiggere il drago in combattimento e devono ricorrere alla persuasione per evitare di diventare il suo spuntino di mezzogiorno.

"Fortunatamente, i draghi di questo mondo sono famosi per amare e rispettare il popolo elfico," dice Paul. Guarda caso, Paul interpreta un elfo.

Il DM, interpretando il drago, ringhia minacciosamente nella direzione di Paul. "Gli altri potrei anche perdonarli," proclama con voce tonante, "ma vedere il mio covo invaso da un elfo, un membro di un popolo alleato con i draghi fin dall'alba dei tempi... Soltanto questo è sufficiente a risvegliare la mia furia omicida!"

"Oops," dice Paul.

JULIE DILLON

Il DM può anche portare il concetto di PNG creati dai personaggi a una fase successiva. Potrebbe lasciare che i giocatori interpretino momentaneamente quei PNG come personaggi secondari. Mantiene naturalmente il diritto di decidere quando cederne o riprenderne il controllo. Vari giocatori potrebbero interpretare vari personaggi ricorrenti nel corso di una campagna. I PNG ricorrenti controllati dai giocatori tornano utili nelle avventure a finale aperto, in cui i PG si separano e si sparpagliano per perseguire obiettivi diversi parallelamente. I PNG consentono al DM di coinvolgere i giocatori nell'azione anche quando i loro personaggi sono impegnati in altre questioni.

I PNG controllati dai giocatori sono personaggi non combattenti che, come tutti i normali cittadini di buon senso, si tengono alla larga dai pericoli di una vita da avventuriero. È possibile interpretare i PNG senza delle statistiche prestabilite, senza considerarli dei gregari e senza compilare per loro un'apposita scheda delle statistiche. Alcuni potrebbero anche trasformarsi in personaggi compagni veri e propri (pagina 27) mano a mano che la campagna procede.

Tempismo e frequenza

Le tecniche di creazione del mondo collaborativo non vanno usate né troppo spesso né troppo raramente, e sempre al momento giusto: soltanto così avranno un impatto ottimale. Se il DM chiede in continuazione ai giocatori di descrivere il mondo al posto suo, i giocatori avranno sempre maggiore difficoltà a credere nella plausibilità del mondo e inizieranno a considerarlo eccessivamente malleabile. Se invece il DM non chiede quasi mai dei contributi, quelle rare occasioni in cui lo fa finiranno per mettere a disagio i giocatori.

Per raggiungere un buon equilibrio, il DM non dovrebbe fare richiesta di contributi per più di tre o quattro volte a sessione. Potrà chiedere la collaborazione dei giocatori quando si verificherà una delle situazioni seguenti:

- Non gli viene in mente una risposta.
- Non vede che importanza possa avere la risposta.
- Il gruppo è in stallo e va in cerca di una nuova trama da seguire.
- Il DM non riesce a immaginare l'ostacolo successivo del gruppo.
- I giocatori non hanno fatto nessuna scelta narrativa significativa di recente.
- I giocatori si concentrano troppo sulle meccaniche di gioco e il DM vuole mettere alla prova le loro energie creative.

Laboratorio del DM: Tanis

Durante il primo viaggio del gruppo alla città di Sigil, Brom decide di ingaggiare un abitante del luogo che faccia da guida alla città per il gruppo. "Cerco un monello di strada. Ce n'è qualcuno in giro?"

"Ce n'è una miriade," risponde il DM. "Descrivi quello con cui vuoi parlare."

"Uh, okay. Vedo una ragazzina vestita di stracci, dai capelli neri scarmigliati; c'è qualcosa in lei che spinge gli altri a trattarla come una paria."

"Lo so io," suggerisce Amy. "Ha una mano artigliata, come se uno dei suoi lontani antenati fosse un demone o un diavolo."

"Sì, una mano artigliata, ottimo. Sembra affamata; non riesce a ottenere le mance e le elemosine che gli altri riescono ad accumulare." Ben prende il foglio dei nomi dei personaggi di Sigil. "Si chiama Tanis."

Il DM annota questo dettaglio e interpreta il ruolo di Tanis. Nelle prime sessioni di gioco, è lui a controllare il personaggio, in modo da trasmettere al gruppo le informazioni relative alla città.

In seguito, Brom e Diani conducono un pericoloso negoziato con Yultang, il capo dei githyanki. Calibano entra in una sacca dimensionale simile a un labirinto, nel tentativo di catturare un doppelganger che si è fatto passare per lui. Il DM si alterna tra una scena e l'altra. Amy riteneva che non fosse nella natura del suo personaggio impegnarsi in queste due missioni. Invece di inventare un'altra linea narrativa solo per lei, il DM le offre l'opportunità di prendere parte alla sequenza dei githyanki, interpretando temporaneamente Tanis. Amy decide che sarebbe divertente giocare sul contrasto e interpretare Tanis come un'ammiratrice entusiasta dei githyanki. Mentre gli altri evitano Tanis per la sua bruttezza, spiega Amy, i pirati del Mare Astrale hanno fatto uso dei suoi servigi in varie occasioni. Agli altri non piace troppo questa sua affinità con i githyanki, ma alla fine lasciano che sia lei a condurre i negoziati con Yultang.

Dopo due sessioni, Brom muore. I suoi compagni, a corto di denaro e poco propensi a vendere il loro equipaggiamento, setacciano Sigil in cerca di qualcuno che possa celebrare un rituale di Rianimare Morti in cambio di un favore da riscuotere in futuro. Il DM chiede a Ben se vuole interpretare Tanis, e Ben accetta. Sviluppando il suo precedente legame con i githyanki, fa in modo che Tanis suggerisca Yultang come possibile finanziatore del rituale di resurrezione. Anche se Brom rabbrividirebbe al pensiero di essere in debito con i githyanki, a Ben piace l'idea che il suo personaggio temporaneo conduca abilmente il suo personaggio regolare in una trama ricca di succosi agganci narrativi.

AGGANCI DI INTERPRETAZIONE

- di Stephen Radney-MacFarland

La parte narrativa di un gioco di ruolo è, per sua natura, molto più libera rispetto alle regole di gioco. Questo aspetto di gioco rende molti giocatori nervosi e attenti a come si muovono, specialmente quelli che preferiscono non recitare. A volte il DM deve incoraggiare i giocatori a interpretare i loro personaggi facendo della recitazione un aspetto che funziona come gli altri aspetti di gioco. Le idee seguenti possono essere dei buoni spunti.

CREARE DEGLI AGGANCI

Molte sessioni di D&D seguono il modello nudo e crudo di gioco di ruolo del tipo "spacca e afferra," carico di statistiche, scene di azione, mostri da uccidere e tesori da recuperare. I giocatori di queste sessioni hanno bisogno di poche motivazioni a livello di storia per andare avanti. Non si preoccupano di ciò che può sembrare inverosimile. Si divertono perché si appassionano al gioco. E perché questo accade? Perché il gioco e gli elementi che lo compongono contengono già al loro interno degli agganci.

Che cosa intendo per agganci? Quelle parti che afferrano il pubblico, li trascinano nell'esperienza di gioco e non li lasciano più andare. In D&D che ne sono a bizzeffe. Le classi e le razze funzionano come agganci; i loro concetti, le illustrazioni e i meccanismi attirano il giocatore e ne reclamano l'attenzione. Il principio della "regola semplice con molte eccezioni" di D&D costituisce un altro aggancio. Tutti hanno un'idea ben precisa delle regole generiche e il DM si occupa di definire quelle specifiche. Un aggancio fa capolino dal punto in cui si trova e dice: "Ehi, sono qui, e penso proprio che ti piacerò." Gli individui a cui effettivamente l'aggancio piace lo afferrano e se lo portano via. In qualità di gioco fantasy, lo stesso concetto di D&D è un potente aggancio.

I DM a volte si dimenticano del principio generico degli agganci quando creano le loro campagne. Certi DM creano un luogo che potrebbe sembrare reale a tutti gli effetti, senza rendersi conto che a ben pochi giocatori interessa sapere dei meccanismi del commercio o dell'agricoltura nel mondo di gioco, dal momento che il potere e la fantasia sono ciò che cercano nel gioco. Altri DM sono ossessionati dalla storia portante della campagna e sembrano dimenticarsi che questa forma di narrazione ha già un pubblico (e un cast) di individui reali, nella forma dei giocatori e dei loro personaggi. Alla fine, questi DM rischiano di ritrovarsi intrappolati in mezzo a una serie di agganci che risulta interessante soltanto a loro. E se un DM riesce a interessare soltanto se stesso, ha perso il suo pubblico.

L'approccio alla trama e al gioco di ruolo può essere paragonato a una sessione di pesca: il DM getta alcuni ami, vede chi abbocca, perché abbocca, e poi reagisce alla storia, invece di portarla avanti da solo tirannicamente fin dall'inizio. Il DM può guidare i suoi giocatori nella scelta della classe e della razza, ma non deve fare queste scelte al loro posto. Allo stesso modo, può usare un approccio aperto per i dettagli del suo mondo e della sua trama globale, senza per questo rinunciarvi completamente. Può sviluppare le buone idee e i suggerimenti forniti dai giocatori. Mano a mano che i giocatori si sentono parte integrante della storia, il loro livello di coinvolgimento salirà, specialmente se scopriranno che possono dirigere la storia invece di limitarsi a subirne gli sviluppi. Quando i giocatori dimostrano un maggior coinvolgimento nelle parti narrative e interpretative del gioco, il DM si concentra su quelle parti, invece di ignorarle o di evitarle.

A titolo di esempio, ora vi descriverò brevemente che cosa accade nella mia campagna attuale, la mia prima campagna completa dal 1° al 30° livello di D&D 4E: *I Giorni delle Lunghe Ombre*. Quando i miei giocatori hanno creato i loro personaggi, ho fornito loro sette background tra cui scegliere. Ho detto loro che scegliendo un background si sarebbero assicurati un legame più forte dei loro personaggi con la trama globale della campagna, ma che non erano necessariamente obbligati a sceglierne uno. Avevo preparato dei background semplici, con poche restrizioni. Ecco due esempi.

Il maledetto (mezzelfo, tiefling o umano): Sei stato maledetto da un misterioso maestro arcano; non sai di chi si tratti. Tutto ciò che sai è che a volte la sua voce aspra ti ordina di fare quello che dice lui. La voce a volte ti ordina di compiere delle azioni terribili, ma descrive conseguenze ancora più terribili quando ti rifiuti di obbedire.

L'orfano (umano): Sei un orfano del villaggio scomparso di Fadail. Un oracolo viaggiante di Ioun ha predetto che soltanto l'ultimo erede di Fadail sarebbe riuscito a trovare il villaggio. Presumibilmente, quella persona sei tu.

Questi semplici agganci hanno uno scopo. Ho mescolato assieme i temi più interessanti che volevo esplorare nella mia campagna, dando loro una forma che li avrebbe resi interessanti ai miei giocatori, e ho reso tali temi disponibili a loro.

Consentendo ai miei giocatori di scegliere i loro background, ho raggiunto un paio di obiettivi importanti. Innanzi tutto, ho fornito loro un aggancio specifico a una o più storie che avrebbero formato i temi portanti della campagna. Dando loro una scelta, ho sottolineato l'investimento personale che hanno fatto nei termini della storia e ho ottenuto un utile strumento che li aiuta a concentrarsi sulle ricerche relative alla trama, e allo stesso tempo mi aiuta a costruire delle storie che coinvolgono da vicino i loro personaggi... e questo ancor prima che la campagna sia iniziata.

Ad esempio, avevo un giocatore ben specifico in mente quando ho scritto il maledetto, e non sono rimasto affatto sorpreso quando il giocatore ha scelto proprio quel background. Gli piace giocare questi personaggi misteriosi e tormentati, afflitti da un segreto. Sapevo che sarebbe rimasto attratto da quel background.

Quanto ai background che nessuno ha scelto (come ad esempio l'orfano sopra descritto), li inserisco in una pagina di idee appena abbozzate che non userò in questa specifica campagna. Posso scoprire molte cose esaminando ciò che i miei giocatori non hanno scelto, come ad esempio il tipo di gioco che prediligono.

Inoltre, cosa ancora più importante, questi background fungono da ponte tra il gioco e la storia. Dal momento che ho fatto scegliere i background ai personaggi, i giocatori ora li sentono come propri. Ho creato degli spunti di interpretazione e degli agganci narrativi allo stesso modo degli altri agganci tipici del gioco: ho fatto scegliere ai miei giocatori quello che più gradivano.

Tenere la lenza tesa

Il DM è riuscito a trovare qualche aggancio? Bene. Il passo successivo è non lasciarselo scappare. E tenere gli occhi aperti per qualche aggancio nuovo e interessante. Ogni volta che il DM nota che i giocatori trovano interessante un certo elemento del gioco, può tentare di adescarli usando quell'elemento. In cima all'ordine del giorno della mia campagna c'è sempre l'imperativo di dare importanza al background scelto da ogni giocatore e di dargli rilevanza. Il background rischia di diventare una perdita di tempo se il DM non include mai le idee e i temi presentati nel background all'interno del gioco. Un approccio del genere rende gli agganci inutili e irrilevanti. Dopotutto, un PG non può applicare la regola del riaddestramento anche al background! D'altro canto, una partita di D&D è un'esperienza di gruppo. È raro che in una sessione di gioco ci sia spazio per ogni background: a volte è meglio tenere in serbo qualche carta per giocarla quando il suo impatto sarà maggiore.

Ad esempio, se il personaggio maledetto non sentisse mai la sua voce, la sua situazione sarebbe sciocca e controproducente. Ma è vero anche il contrario. Non è il caso di iniziare ogni sessione di gioco con la voce che gli dice quello che deve fare. Quelle rivelazioni vanno tenute in serbo per il momento giusto, e fino ad allora possono semplicemente rimanere in sospeso e pendere come una spada di Damocle sulla testa del personaggio. Dopo alcune sessioni, quando accade qualcosa di particolarmente interessante, faccio intervenire la voce misteriosa per creare tensione e conflitto, e per offrire al giocatore l'opportunità di compiere una scelta interessante.

Al secondo posto nel mio ordine del giorno c'è il compito di osservare come i miei giocatori interpretano questi agganci, come li usano per sviluppare i loro personaggi e come tali agganci influenzano le loro azioni. I miei background non sono troppo dettagliati per un motivo ben preciso: voglio vedere come ogni giocatore interpreta il suo background e lo inserisce nella storia. Quando il giocatore maledetto mi racconta di altre situazioni passate in cui la voce gli ha detto cosa doveva fare, io mi assicuro che nei contatti futuri, la voce si comporti in maniera analoga.

Non fare il guastafeste

Come ultima cosa, gli sforzi onesti non vanno stroncati sul nascere, anche se potrebbero sembrare bislacchi. Come ogni cosa, ci vuole pratica per riuscire. Alcuni individui potrebbero essere naturalmente portati per questo genere di cose, ma per la maggior parte delle persone sarà necessario provare e riprovare prima di ingranare davvero la marcia.

Questo vale anche per i giochi di ruolo. Anche se nel gruppo c'è un principe della recitazione che potrebbe svettare, il membro più introverso potrebbe trovarsi in difficoltà all'inizio. E anche se sottolineare che il tentativo di recitazione di un giocatore è stato goffo potrebbe dare origine a qualche momento in più di ilarità, un paio di indicazioni amichevoli funzioneranno meglio del sarcasmo, se l'obiettivo è quello di incoraggiare un'interpretazione migliore e una maggiore interazione nella storia. Non c'è nulla di cui preoccuparsi: non c'è in palio nessun Oscar. Nessuna agenzia alla ricerca di nuovi talenti busserà alla vostra porta di casa domattina. I giocatori continueranno a giocare di ruolo fintanto che si divertiranno. E fare critiche potrà anche sembrare divertente a chi le fa, ma difficilmente lo è per tutti gli altri.

Mio figlio, l'arconte di fuoco

In D&D i mostri e i personaggi si costruiscono in modo diverso. I personaggi sono più complessi dei mostri, in quanto i PG vivono più a lungo. Un singolo giocatore normalmente controlla un singolo personaggio, mentre il DM gestisce più mostri alla volta. Quindi che succede quando tuo figlio di 11 anni vuole giocare un arconte di fuoco come personaggio?

A mio figlio piacciono gli elementi tattili del gioco. Adora le nuove miniature che riporto a casa, costruisce dungeon giganteschi con i miei *Dungeon Tiles* e crea i suoi personaggi ispirandosi a miniature ben specifiche.

La sua miniatura preferita della serie *Desert of Desolation* è l'arconte di fuoco e vuole interpretare quella creatura come personaggio. Che cosa faccio? Gli arconti di fuoco non compaiono nell'appendice del *Manuale dei Mostri* tra le razze di mostri giocabili come personaggi.

Sono rimasto sorpreso io stesso dalla facilità con cui ho costruito un personaggio arconte di fuoco. Ho creato un ladro di 7° livello e ho scelto dei poteri che potevo modificare in una versione infuocata.

- Potere di attacco a incontro di 7° livello: *nube d'acciaio*, che ho trasformato in *nube di fiamme* (una propagazione ravvicinata 5 che infligge danni da fuoco).
- Potere di attacco giornaliero di 5° livello: *ferita profonda*, che diventa *colpo fiammeggiante* (che infligge danni da fuoco continuati).
- Potere di attacco a incontro di 3° livello: *adesca e scambia*, che diventa *danza delle fiamme*, ma rimane un potere concentrato sulla mobilità.
- Potere di attacco giornaliero di 1° livello: *sbarramento accecante*, che diventa *fiamme accecanti* (una scarica di fuoco accecante).
- Potere di attacco a incontro di 1° livello: *colpo frastornante*, che diventa *fiamma frastornante* (un semplice attacco frastornante).
- Poteri di 1° livello a volontà: *colpo perforante*, che diventa *scarica infuocata* (bersaglia già i Riflessi invece della CA) e *colpo svelto*, incentrato anch'esso sulla mobilità.

Ho trasformato i suoi attacchi furtivi in danni da fuoco, soltanto a scopo scenico. Poi, per i poteri razziali ho copiato la resistenza al fuoco del tiefling e ho aggiunto un'eguale resistenza al veleno. Gli ho conferito immunità alle malattie e gli ho dato velocità 8. Mi è parso più che sufficiente, non c'era bisogno di aggiungere anche un potere razziale.

Ho creato un personaggio identico agli arconti di fuoco del *Manuale dei Mostri*? Niente affatto, e non ho creato nemmeno un ladro umano standard. Ho soltanto reso il personaggio simile a un arconte di fuoco in tutti gli aspetti che contano.

Il personaggio di un giocatore è un aspetto importante del gioco per quel giocatore. Quindi un DM deve aiutare ogni giocatore a creare un personaggio divertente che non sbilanci il gioco (cosa che altrimenti potrebbe rovinare il divertimento degli altri giocatori). A volte è possibile farlo senza troppi sforzi nel limite delle regole. Altre volte è necessario essere più creativi.

- James Wyatt

Le interazioni tra i personaggi durante il gioco possono essere agevolate con degli interludi, vale a dire delle piccole scene congegnate in modo speciale affinché i giocatori reagiscano alle situazioni recitative create dal DM.

Tipi di interludio

Gli interludi possono svolgere vari ruoli all'interno di una storia.

- Interazioni volte a sottolineare gli attuali conflitti in corso tra i PG o gli altri personaggi.
- Flashback mirati a rivelare gli eventi del passato nelle vite dei personaggi.
- Sequenze in sogno che danno vita ai conflitti interiori di un personaggio in un ambiente mentale surreale.
- Transizioni che portano avanti la campagna nel tempo.
- Anteprime in terza persona riguardanti i PNG, interpretati dai giocatori, che alludono agli eventi futuri in cui i PG saranno coinvolti.

Interazioni

Le interazioni ruotano attorno ai conflitti che si presentano durante le normali situazioni di gioco tra i PG. Il DM non dovrebbe insistere troppo perché si giunga necessariamente a una risoluzione; l'autonomia dei PG va preservata lasciando che certe interazioni si risolvano senza un nulla di fatto. Le interazioni sono ottime scene di inizio di una sessione di gioco. Possono rapidamente ridare il via a una campagna rimasta in pausa per molto tempo. Possono fungere da promemoria quando l'avventura pianificata dal DM riporta in primo piano un precedente conflitto tra i PG che magari si era perso sullo sfondo.

Flashback

Le sequenze in flashback portano sotto i riflettori la storia passata del personaggio, affinché tutto il gruppo ne venga a conoscenza. Questi interludi possono definire meglio le figure di quei PG rimasti per troppo tempo in secondo piano, rivelando quei momenti cruciali da cui hanno avuto origine le loro motivazioni di base.

Il DM può anche usare le sequenze in flashback per introdurre degli elementi del passato del personaggio che stanno per tornare in scena nel corso della storia attuale. Ad esempio, se il vecchio mentore di un PG fa la sua comparsa per assegnare al gruppo una missione, un flashback servirà a dare maggior peso al rapporto preesistente tra i due.

In quelle campagne che fanno uso di temi come il destino o la profezia, un flashforward verso un possibile futuro costituisce una piacevole variazione sul tema dell'uso del flashback. Il DM potrebbe specificare che queste predizioni consentono di intravedere un futuro immutabile. Tuttavia, potrebbe essere più facile mostrare queste sequenze semplicemente come futuri

Laboratorio del DM: Esiliato

Dopo varie sessioni di gioco, il DM ha notato che uno dei PG assume un ruolo di comando negli incontri ma si porta in secondo piano nelle scene di interazione. Al giocatore, Greg, piace il lato narrativo di D&D. Il suo personaggio, un morfico di nome Grath, deve ancora mostrare una personalità precisa. Il DM inizia una sessione di gioco con una sequenza in flashback in cui Grath è il protagonista. Greg ha deciso che Grath ha scelto di diventare un avventuriero girovago dopo che il suo popolo lo ha esiliato. Il DM chiede al giocatore di spiegare perché il suo popolo lo ha esiliato.

"Mio fratello ha rubato del bestiame che apparteneva al capoclan e lo ha scambiato con della seta di cui aveva bisogno per la sua compagnia mercantile," spiega Greg. "L'indovino del clan ha celebrato un rituale di divinazione e ha scoperto che io conoscevo il colpevole. Pur disprezzando mio fratello, la mia fedeltà nei confronti della famiglia mi impediva di denunciarlo. Allora la gente del paese mi ha esiliato, anche se mio fratello a tutt'oggi si trova ancora con loro."

"Benissimo, questo flashback è ambientato negli istanti prima della tua ultima udienza presso il capoclan. Ti trovi nella tenda della tua famiglia. Come si chiama tuo fratello?"

"Non l'ho ancora deciso."

"Va bene, che ne dici di Yaroth?" Il DM indica un altro giocatore, Haru. "Tu interpreti Yaroth. Devi convincere tuo fratello a non denunciarti al capoclan."

Il DM si rivolge a Greg e chiede, "Chi era il migliore amico e confidente di Grath?"

"Un compagno d'armi."

Il DM sceglie un terzo giocatore, Inez, che interpreterà il migliore amico di Grath, Uchig. "Il tuo obiettivo è quello di convincere Grath a non gettare via la sua posizione per proteggere quel ladro buono a nulla di suo fratello."

Haru, nei panni di Yaroth, apre la scena con una supplica strappalacrime per salvarsi la vita. "Ti esilieranno soltanto, ma se mi denunci, mi condanneranno a morte!"

"E te lo meriti!" ribatte Inez interpretando Uchig. "Anzi, ho una mezza idea di dirlo al capoclan io stesso."

"Non dimenticare," dice Greg, "che hai giurato sul tuo onore di mantenere questo segreto."

"A cosa serve il mio onore se lui ti priva ingiustamente del tuo?"

L'aggiunta di Greg a questa scena prevede anche per lui un obiettivo, quello di persuadere il suo amico a non svilire il suo onore a causa delle malefatte di Yaroth.

La scena continua. Quando inizia a farsi ripetitiva, il DM si rivolge a Greg: "Okay, identifichiamo un altro dettaglio sconosciuto riguardo all'esilio di Grath. Portiamo la scena verso quella rivelazione."

Greg annuisce e attende che Inez dica qualcosa di molto convincente riguardo all'opzione di smascherare Yaroth, poi interviene, passando alla modalità narrativa: "A quel punto il mio anziano padre entra nella tenda, stringendosi la mano al petto. Capisco che se gli anziani giustiziano Yaroth, ucciderò anche mio padre. Ora vedo qual è il destino che si para davanti a me: quello di un nobile vagabondo, che non possiede nulla."

La scena torna in modalità standard e giunge al suo culmine naturale. Quando il DM conduce il gruppo verso gli incontri successivi, potrà introdurre una scena che si riallaccerà a quel momento decisivo della vita di Grath.

possibili (o allucinazioni), che i PG potranno evitare o far avverare in base alle loro azioni nel presente.

Sequenze in sogno

Le sequenze in sogno consentono al DM di tratteggiare i tumulti interiori di un PG usando immagini surreali. Il PG si trova sulla punta di un triangolo mentre gli altri giocatori cercano di trascinarlo in direzioni diverse. Potrebbero interpretare versioni da incubo di se stessi, figure emerse dal passato del PG, o personificazioni surreali di qualche forza astratta. Di conseguenza, gli altri PG possono cambiare identità in base ai loro capricci, come spesso accade nella logica elusiva del mondo dei sogni.

Transizioni

Le transizioni servono a definire il passaggio di un certo lasso di tempo rispetto all'ultima sessione. Contribuiscono a far credere che la vita del personaggio continui anche tra un'avventura e l'altra. Nelle campagne che ne fanno uso, le transizioni possono coprire ampi periodi di tempo, traghettando i personaggi attraverso mesi o anni interi le cui attività rimangono fuori scena.

Le transizioni necessitano di contributi da parte dei giocatori che lascino il quadro della situazione sufficientemente aperto. Il DM dovrà chiedere ai giocatori di descrivere un conflitto che li ha tenuti occupati nel periodo di tempo trascorso. Assieme a loro, sceglierà un momento particolarmente drammatico e vi costruirà un interludio. Forse è possibile creare un interludio per ogni personaggio, o legare gli interludi di transizione l'uno all'altro per dare vita a un quadro globale delle lotte che hanno tenuto occupati i personaggi in quel lasso di tempo.

Anteprime in terza persona

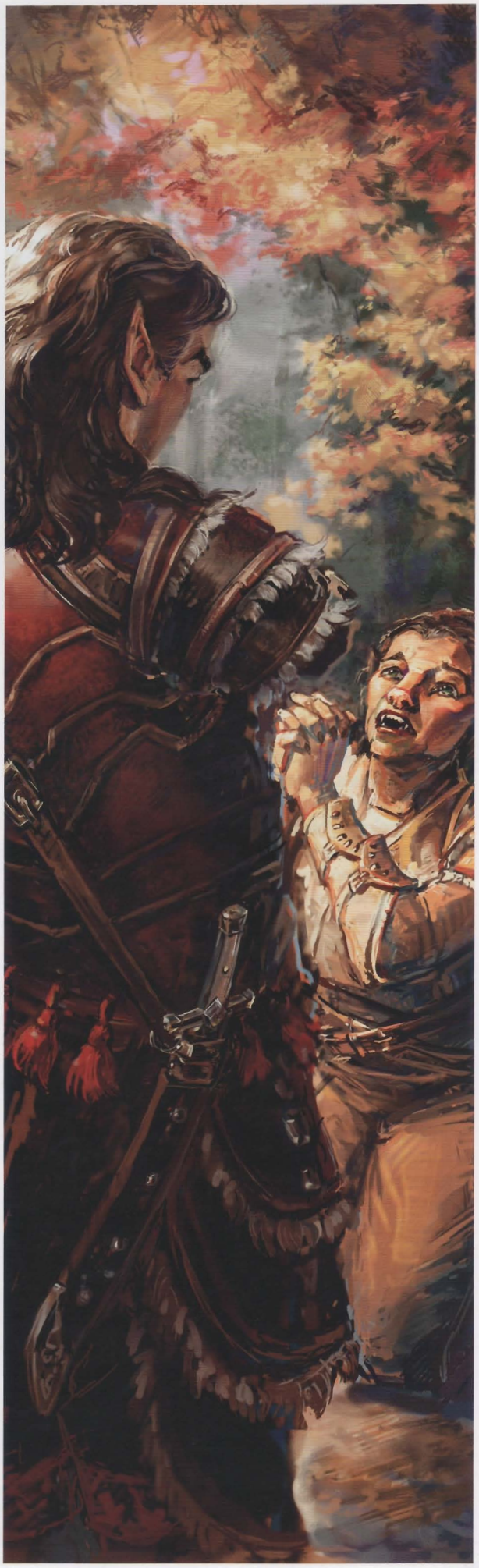
Queste scene utilizzano un cast di PNG controllati dai giocatori per fornire un'anteprima degli eventi futuri che riguarderanno I PG. Le anteprime in terza persona costituiscono dinamiche scene di apertura per quelle sessioni che altrimenti inizierebbero con i PG radunati attorno al tavolo di una taverna.

Le anteprime in terza persona in genere sono incentrate sul dialogo, ma potrebbero differire dagli altri interludi fornendo descrizioni di azioni fisiche.

Laboratorio del DM: Rendere conto delle proprie azioni

Brom, che si crede destinato alla grandezza, ha concluso l'ultima sessione arrendendosi vigliaccamente alla regina dei banditi chiamata Isolta. Per esplorare le differenze tra l'immagine che Brom ha di sé e le sue azioni nel mondo reale, il DM crea una sequenza in sogno in cui l'eroe di Brom, il leggendario guerriero Ambek, gli chiede spiegazione delle sue azioni. Il DM incarica Amy di interpretare Ambek, che desidera convincere Brom a imitare il suo esempio. Ma anche Deena appare nel sogno nei panni di Isolta, che afferma che Brom, in quanto individuo ordinario, ha fatto l'unica scelta ragionevole inchinandosi ai suoi piedi e implorando pietà.

Il DM vuole che questa scena ponga delle domande, non che fornisca delle risposte, quindi la interrompe quando la tensione è giunta al massimo. Brom, spiega il DM, si risveglia con uno scossone sul suo giaciglio, ricoperto di sudore freddo.



NICOLE ASHLEY CARDIFF

Per un minimo di ispirazione basta guardare le scene di apertura delle serie televisive, specialmente quelle incentrate su una guest star che comparirà soltanto in quella puntata. I telefilm horror come *Supernatural* o *X-Files* iniziano spesso con un'anteprima che presenta una minaccia sconosciuta nei confronti dei personaggi principali.

Questo stratagemma consente al DM di presentare i cattivi della storia ai giocatori prima che i personaggi principali li uccidano. I giocatori imparano a temere e odiare i loro nemici ben prima dello scontro finale, che avrà un impatto emotivo assai maggiore quando avverrà.

Il DM può tenere in serbo qualche sorpresa per il futuro evitando di fornire ai giocatori tutte le informazioni relative a una scena. La scena dell'attacco di un mostro potrebbe rivelare soltanto una figura oscura che si materializza dal nulla e attacca. Nella scena di un negoziato politico o di un complotto criminale, il DM potrebbe evitare di dire ai PG quali personaggi stanno interpretando.

Gli interludi in terza persona necessitano di giocatori capaci di tenere separato ciò che conoscono dell'evento che mettono in scena da ciò che i loro personaggi conoscono.

LABORATORIO DEL DM: FARE RAPPORTO ALL'IMPERATORE

In una lunga campagna in cui ognuno dei PG governa una provincia dell'Impero Arcathiano, quando i personaggi salgono di livello attivano una delle periodiche interruzioni di un anno nella campagna. Il DM chiede a ogni giocatore di presentarsi alla sessione successiva, che ha inizio con un raduno dei governatori provinciali al cospetto dell'imperatore, dove ognuno si vanta dei risultati che ha ottenuto. Quello che altrimenti sarebbe un arido riassunto degli eventi passati diventa una scena divertente e competitiva in cui ogni giocatore cerca di accaparrarsi il favore dell'imperatore.

FASI DEGLI INTERLUDI

Gli interludi sono ripartiti in tre fasi:

- La cornice, in cui il DM stabilisce i parametri delle interazioni.

LABORATORIO DEL DM: L'ATTACCO DEGLI ILLITHID

Come scena di partenza per un'avventura in cui gli eroi si scontreranno con i mind flayer, il DM assegna a ogni giocatore un nuovo personaggio da interpretare in un'anteprima in terza persona. Ogni personaggio interpreta un soldato di guardia a un avamposto di frontiera. A ogni soldato è stato assegnato un nome. Metà dei sei personaggi collabora per raggiungere un obiettivo che li costringe a interagire tra loro. Dopo aver giocato a dadi tutta la notte, Conrad, Aldfrid e Ellis hanno perso la loro posta con Imric, Oswyn e Hengist, e il primo gruppo cerca di convincere il secondo ad annullare il debito.

Dopo che i giocatori hanno interpretato i loro personaggi temporanei abbastanza a lungo da farli sembrare reali e coinvolgenti, il DM descrive l'orrendo esito di un attacco dei mind flayer all'avamposto. Pur concedendo ai giocatori il compito di descrivere come i loro personaggi temporanei reagiscono all'attacco, il DM non ricorre ai dadi o alle regole per determinare il risultato. I poveri soldati non hanno alcuna speranza. I due giocatori che descrivono le contromisure più convincenti sopravvivono più a lungo. Il capo degli illithid, Khardaghk, interpretato con sinistro carisma dal DM in persona, interroga i due ultimi sopravvissuti e giocherella con loro. Quando arriverà a uccidere gli ultimi due soldati, i giocatori impareranno a disprezzare Khardaghk e a volerlo morto... anche se i loro personaggi ancora non ne hanno mai sentito parlare.

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

- Lo sviluppo, la fase in cui la scena si svolge.
- La conclusione, in cui l'interludio giunge a un esito.

Cornice

Nel definire la cornice di un interludio, il DM stabilisce la situazione attuale, nonché il conflitto che l'interludio dovrà risolvere. Per prima cosa, il DM indica quali giocatori desidera coinvolgere nell'interludio. Comunica loro chi interpreteranno (i loro stessi personaggi, oppure dei PNG importanti per la scena). È possibile anche un misto tra le due opzioni: alcuni membri del gruppo interpreteranno i loro personaggi e altri interpreteranno i PNG.

Inoltre, il DM dovrà descrivere rapidamente l'ambiente fisico in cui si svolge la scena e le situazioni di partenza dei partecipanti.

Potrà allora definire il conflitto su cui è imperniata la scena, possibilmente tra due personaggi o due gruppi di personaggi, e indicare l'obiettivo che ogni fazione tenta di raggiungere.

Sviluppo

Il DM si fa da parte e i giocatori, attraverso i dialoghi e la descrizione delle azioni, interpretano la scena. In base alla natura del conflitto presentato, i giocatori potrebbero ricorrere a un misto di argomentazioni, suppliche emotive e offerte di denaro sottobanco. Quando lo fanno, la scena può procedere in due direzioni diverse: o i giocatori risolvono un conflitto, oppure ogni fazione si trincera nella sua posizione. È facile capire che i giocatori si sono trincerati nelle loro posizioni quando gli interlocutori di ogni fazione tornano a usare le stesse affermazioni. Se si giunge a questo stallo, il DM può dare uno scossone alla procedura introducendo un nuovo argomento di discussione o un'offerta di negoziato che un membro della fazione opposta potrebbe trovare accettabile. Se i giocatori restano ancora sulle loro posizioni, si passa alla fase successiva.

Conclusione

Se il conflitto giunge a una risoluzione naturale, i giocatori sono arrivati a un compromesso in cui entrambe le fazioni raggiungono i loro obiettivi, oppure una delle fazioni ha capitolato in favore dell'altra. I giocatori hanno fatto il lavoro al posto del DM: la scena è dichiarata conclusa e si torna all'azione principale.

Se nessuna delle due fazioni si smuove dalle sue posizioni, il DM dovrà chiedersi se è insoddisfacente che la scena si concluda con uno stallo. Un nulla di fatto può anche essere una conclusione d'impatto, in quanto lascia delle questioni in sospeso che i giocatori dovranno tornare ad affrontare nelle scene successive.

Conservare l'autorità dei giocatori

Il DM deve essere pronto ad accettare i contributi dei giocatori quando inserisce i loro personaggi negli interludi. Se la cornice da lui presentata pone i PG in una situazione in cui essi non pensa che si sarebbero mai messi, o assegna loro un obiettivo con cui essi non sono d'accordo, il DM dovrà rivedere la cornice e accettare le loro obiezioni. Spiegherà ai giocatori qual è lo scopo che si prefigge la scena e solleciterà dei contributi per adattare la situazione agli obiettivi rimanendo più fedeli alle intenzioni dei personaggi.

Se un nulla di fatto risulta deludente per i giocatori, il DM può decidere quale delle due fazioni cede. Se lo scontro era tra i PG e i PNG, i primi dovrebbero esercitare un'influenza maggiore sul conflitto. Se il conflitto era soltanto tra PG o soltanto tra PNG, il DM giudicherà quale fazione ha messo sul piatto gli argomenti più convincenti e darà istruzione ai giocatori della fazione perdente di cedere in modo convincente. Se i giocatori sembrano scontenti di vedere i loro PG arrendersi, resta sempre la soluzione di default del nulla di fatto.

Ricompense recitative

Quando a un gruppo di giocatori viene chiesto di parlare dei momenti di D&D che hanno più gradito, spesso la sessione che ricordano più volentieri è una di pura interazione recitativa. Spesso il racconto si conclude con la classica frase "E non abbiamo tirato neanche un dado!"

Se il gruppo aspira a questo stile di gioco, il DM può fornire ai personaggi dei punti esperienza aggiuntivi per il tempo impiegato a interpretare scene di interazione, oltre a quelli previsti per la risoluzione degli incontri più tradizionali. Il DM può fornire ai personaggi un ammontare di punti esperienza pari a quello che otterrebbero sconfiggendo un mostro del loro livello per ogni 15 minuti passati in modalità di recitazione concentrata e significativa che abbia fatto progredire la storia della campagna. Ovviamente non va considerato il tempo sciupato a divagare, a chiacchierare del più e del meno, a ripetersi, a parlare d'altro, a discutere senza un obiettivo preciso o a interagire senza uno scopo con i personaggi minori.

Dal momento che gli interludi sono brevi e il DM li guida in modo che rimangano concentrati sul tema principale, il DM dovrebbe assegnare ricompense recitative per gli interludi soltanto se li aveva concepiti a questo scopo nella sessione di gioco. Non c'è bisogno di mettersi a calcolare dei punti esperienza aggiuntivi per uno o due tipici interludi.

Se il DM ha l'impressione che un giocatore stia palesemente tirando per le lunghe una scena di interazione al solo scopo di ottenere una ricompensa recitativa, sottrarrà dal tempo totale quell'ammontare che stima pari al tempo che il giocatore ha impiegato per quell'interazione.

Questa tecnica ricompensa i giocatori per il tempo che dedicano all'interazione senza giudicare l'abilità di ogni partecipante nell'interpretare il personaggio. Premia invece la concentrazione e l'efficacia comunicativa del gruppo intero.

Risoluzione delle azioni

Gli interludi possono svilupparsi attraverso il semplice dialogo, senza ricorrere alle sfide di abilità. Quando i partecipanti si scontrano fisicamente o si danno ad attività che le normali meccaniche di gioco potrebbero risolvere, il DM può tirare fuori i dadi, consentire al giocatore direttamente interessato di decidere l'esito, o ricorrere a un voto di gruppo in cui il voto del DM sarà decisivo in caso di parità.

I giocatori i cui PG compaiono nelle sequenze di flashback potranno decidere che esito hanno avuto i conflitti passati. Si ricorre alle meccaniche di gioco solo se le idee dei diversi giocatori entrano in contrasto e i partecipanti non riescono a mettersi d'accordo su cosa dovrebbe essere accaduto.

Il DM riuscirà a creare avventure e incontri graditi ai suoi giocatori più facilmente quando avrà capito quali aspetti del gioco piacciono più ai partecipanti. Se offre delle sessioni di gioco che contengono esattamente ciò che il gruppo desidera, i giocatori si divertiranno di più. Inoltre, il DM potrà prepararsi con più sicurezza e avrà bisogno di meno piani di riserva, in quanto saprà con più precisione da quale materiale i giocatori saranno attratti e quali agganci e incontri tenderanno invece a evitare, il che si concretizzerà in una preparazione delle sessioni più facile e più veloce.

Per scoprire cosa piace e cosa non piace a ogni membro del gruppo, è sufficiente chiederlo. I sondaggi dei giocatori e dei personaggi hanno esattamente lo scopo di fornire al DM queste informazioni. Cosa ha bisogno di sapere il DM riguardo alle preferenze di gioco dei suoi giocatori? Basta compilare una lista dei desideri. Se il DM scopre che il suo gruppo preferisce le ambientazioni dei dungeon, delle terre selvagge o di città, queste informazioni possono influenzare i suoi progetti riguardo alla campagna? Quali sono stati i momenti di gioco, i combattimenti e gli incontri che il gruppo ha gradito di più? Questo tipo di informazioni può fornire al DM delle ottime idee per preparare delle sessioni future che i giocatori troveranno emozionanti.

Una volta compilata una lista dettagliata di ciò che vuole sapere riguardo al suo gruppo, il DM trasforma ogni voce della lista in una domanda e compone un sondaggio usando quelle domande. Un sondaggio sui personaggi può riguardare ogni desiderio, sogno e obiettivo dei personaggi. Ogni giocatore dovrà rispondere al sondaggio come se fosse il suo personaggio in prima persona a farlo. Forse è possibile anche recitare le domande e le risposte per rendere l'evento più interessante, dal momento che i giocatori potrebbero considerare il questionario una sorta di compito a casa. L'importante è separare le domande relative alle esperienze e alle preferenze del giocatore da quelle del suo personaggio.

Ripartendo le domande rivolte ai giocatori e quelle ai personaggi in due categorie separate, il DM riuscirà a preparare delle avventure migliori. Usando le risposte dei personaggi, potrà inserire quegli elementi (mostri, tipi di terreno, scelta dei tesori) direttamente negli incontri. Le preferenze dei PG dovrebbero avere un ruolo anche nella scelta delle trame. I personaggi potrebbero essere interessati a visitare certi luoghi, cimentarsi in certe azioni e raggiungere certi obiettivi specifici. Il DM può modificare i suoi piani a breve e a lungo termine, l'ambientazione e i nemici della campagna per dare ai personaggi ciò che desiderano. Il miglior servizio che un giocatore può ottenere riguarda il trattamento del suo personaggio. Accontentando le richieste espresse nei sondaggi dei PG, il gruppo non vede l'ora di giocare ed è contento di prendere parte alle sessioni.

La seconda parte dell'equazione riguarda le preferenze dei singoli giocatori. Il DM può assecondare queste inclinazioni allo stesso modo in cui asseconda le preferenze dei personaggi: a livello di pianificazione e di contenuti di gioco. Tuttavia, il modo migliore per agevolare gli amici potrebbe essere l'applicazione di nuove regole della casa, un cambiamento dell'ambiente o dell'orario di gioco, la gestione della sessione e altre questioni di metagioco.

Quando il DM legge le risposte dei sondaggi dei giocatori, dovrà chiedersi come migliorare il gioco e la campagna in base alle risposte dei giocatori. Discuterà con loro dei problemi principali, come ad esempio la lunghezza delle sessioni di gioco e il luogo in cui si tengono, delle nuove regole della casa, di come il mondo di gioco stia cambiando assieme al gruppo, e così via. I cambiamenti andranno applicati uno o due alla volta, in periodi di prova. Se qualcuno non gradisce il cambiamento messo in atto, si torna alla modalità precedente. La tattica migliore è quella di stabilire un giusto livello di aspettative e di seguire una procedura che rispetti gli individui, cercando al contempo di compiacere il gruppo.

Per evitare di soffocare i giocatori con troppe domande, il DM può dilazionare le domande nel tempo. Magari può fornire una o due domande durante ogni sessione di gioco, su cui i giocatori potranno riflettere quando i loro personaggi sono inattivi. Oppure potrebbe postare una domanda della settimana sul sito web del gruppo di gioco, o consegnare un piccolo modulo di feedback alla fine di ogni sessione.

Infine, i sondaggi vanno rivisitati. A volte i gusti dei personaggi e dei giocatori cambiano e il DM dovrebbe disporre di informazioni aggiornate. Può sottoporre i giocatori di nuovo all'intero sondaggio o scegliere soltanto qualche domanda chiave. Una frequenza salutare con cui condurre i sondaggi potrebbe essere ogni cinque livelli del personaggio, ogni dieci sessioni o ogni quattro mesi.

Esempi di domande per il sondaggio dei personaggi:

- Descrivi te stesso usando dieci parole o meno.
- Quale pensi che sia la tua più grande forza?
- Quale pensi che sia la tua più grande debolezza?
- Qual è il tuo tratto distintivo più caratteristico?
- Perché hai scelto una vita da avventuriero?
- Quali famigliari o amici ti sono particolarmente cari?
- A quali individui, gruppi o oggetti ti dimostri particolarmente fedele?
- Quale carriera vorresti intraprendere da qui all'anno prossimo? E tra cinque anni?
- Quale luogo desideri visitare?
- Rifletti sulle tue abilità. Come le hai sviluppate?
- Cosa ti piace fare quando non vai all'avventura e non ti addestri?
- Quale forma di magia ambisci di più ottenere?
- Dove ti piace passare il tempo?
- Come vorresti che la gente ti ricordasse dopo la morte?

Esempi di domande per il sondaggio dei giocatori:

- Quali mostri ti piacciono di più?
- Dai un voto di gradimento da 1 a 10 (10 per indicare il migliore) ai seguenti ambienti: a) incontri nelle terre selvagge, b) incontri cittadini, c) dungeon e d) ambienti insoliti come ad esempio una città tra le nuvole o sottomarina.
- Dai un voto di gradimento da 1 a 10 (10 per indicare il migliore) ai seguenti tipi di avventure a) avventure

lunghe, b) avventure brevi, c) avventure lineari e d) gioco aperto senza una trama preparata.

- Dai un voto di gradimento da 1 a 10 (10 per indicare il migliore) a ognuno dei seguenti tipi di gioco: a) combattimento, b) interazione con i PNG, c) enigmi, d) investigazione e e) mistero.
- Hai qualche richiesta o preferenza riguardo al luogo in cui si gioca?
- Quante ore alla settimana puoi giocare?
- Come preferisci essere contattato riguardo ai dettagli di gioco? Fornisci i dati della forma di contatto che preferisci.
- Come preferisci che siano gestiti i personaggi dei giocatori assenti?
- Quali tre momenti di gioco del passato vorresti ricreare in questa campagna?

Le risposte e i profili risultanti di ogni giocatore andranno conservati in un unico posto, in modo che il DM possa consultare il profilo di un giocatore ogni volta che lo desidera. Tali profili possono contenere le risposte dei sondaggi, le conoscenze dei giocatori, dati assortiti, un riassunto globale o dei moduli di carta preparati dal DM.

A intervalli regolari, il DM può rileggersi i profili dei suoi giocatori e dei loro personaggi, in modo da affinare il suo stile di conduzione. Nell'approccio a ogni incontro dovrà tenere bene a mente le preferenze dei giocatori e dei personaggi. Anche quando desidera salvaguardare i contenuti originali degli incontri che ha preparato, capirà che con dei minimi ritocchi nel corso del gioco può rendere l'esperienza più gradita ai suoi giocatori. Ad esempio, l'arma magica di un avversario può diventare quella che un PG desiderava da tempo; il cognome di un PNG può cambiare per diventare un lontano cugino di uno dei personaggi; il DM può usare qualche descrizione più dettagliata degli effetti magici, se uno dei giocatori adora gli incantesimi e la magia.

Il DM può anche compilare una lista di richieste e di idee per ogni giocatore e personaggio, per cercare poi di inserire gli oggetti di queste liste nel gioco. Dovrà soltanto badare ad assegnare un numero equo di oggetti a ogni giocatore a sessione terminata, in modo da mantenere l'equilibrio e l'imparzialità. Può tenere le liste a portata di mano dietro lo schermo del DM per facilitarsi l'inserimento degli oggetti nel corso della sessione di gioco.

Anche quei DM che preferiscono controllare dall'alto il flusso del gioco non devono modificare tutti i loro piani e progetti per adattare le sessioni di gioco in base alle preferenze dei giocatori e dei personaggi. Basterà cambiare qualche dettaglio perché il gruppo noti i tocchi personali apportati alla campagna e questo approccio renderà tutti più desiderosi di giocare.

PERSONAGGI COMPAGNI

Un paladino salva un cavaliere imprigionato, che giura di seguirlo come suo fedele compagno per un anno e un giorno. Uno sciamano cura le ferite di un giovane orso nero e l'animale riconoscente segue lo sciamano per il resto della missione. Un mago prende sotto la sua ala un apprendista, un giovane elfo impaziente di apprendere le vie della magia e di usarle per combattere il male.

Il giovane assistente, la volenterosa bestia compagna e il fedele seguace sono figure comuni nei romanzi, nei fumetti e nei film fantasy. Anche se l'aggiunta di un personaggio extra potrebbe essere perfetta dal punto di vista narrativo, esistono vari rischi facilmente riconoscibili che possono trasformare questa scelta in una pessima decisione:

- I giocatori considerano già la gestione di un singolo personaggio un lavoro a tempo pieno; gestirne due richiede molto lavoro in più e rallenta il gioco.
- Consentire a un giocatore di gestire due personaggi sminuisce il contributo degli altri giocatori, che potrebbero sviluppare frustrazione e disillusione col passare del tempo.
- L'aggiunta di altri personaggi potrebbe sminuire l'importanza del ruolo di altri membri del gruppo, se tale ruolo viene improvvisamente raddoppiato o addirittura triplicato: certi giocatori potrebbero pensare che il loro personaggio non sia più importante.

Se il DM riesce a evitare questi problemi, l'aggiunta di un personaggio extra può portare dei notevoli benefici. Per quanto accattivante possa essere il punto di vista narrativo, tuttavia, è necessario tenere a mente una regola: un personaggio extra va aggiunto soltanto quando serve a rimpolpare un gruppo poco numeroso o a svolgere un ruolo che non è occupato da nessuno.

Se il gruppo di gioco è composto da meno di cinque giocatori, probabilmente fa fatica ad affrontare gli incontri standard, che sono concepiti per gruppi di cinque PG. Inoltre, probabilmente il gruppo è privo di uno o più ruoli dei personaggi. L'aggiunta del compagno giusto può risolvere entrambi i problemi.

Anche nei gruppi completi, la presenza di qualche personaggio compagno può risultare utile per rimediare all'assenza imprevista di qualche giocatore. Quando la guida del gruppo non si presenta alla sessione di gioco, quell'amichevole sacerdote di Kord disposto a partire all'avventura assieme al gruppo può essere la soluzione giusta per non compromettere la sessione.

PERSONAGGI COMPAGNI CONTRO PNG

Le regole di creazione dei personaggi compagni sono simili a quelle per "Creare i PNG" descritte a pagina 186 della *Guida del Dungeon Master*. Tuttavia queste nuove regole sono più adatte a creare un avventuriero alleato dei PG, mentre le regole dei PNG sono più adatte a creare i nemici dei personaggi.

Queste nuove regole sono più astratte rispetto a quelle sui PNG: si concentrano esclusivamente sul ruolo del compagno nel gruppo, piuttosto che sulla creazione del personaggio attraverso il filtro della classe. In tal modo, i personaggi compagni risultano più semplici da creare e da utilizzare.

Personaggi compagni nel gioco

I personaggi compagni svolgono un ruolo simile a quello dei PNG, in quanto il DM non crea e non definisce i personaggi compagni allo stesso modo dei personaggi giocanti e i personaggi compagni non hanno un ruolo cruciale come i PG all'interno della storia.

I personaggi compagni esistono innanzitutto per garantire che la sessione di gioco risulti divertente ed emozionante. La presenza di un personaggio compagno non dovrebbe mai turbare il divertimento di un giocatore. È il DM a controllare la presenza e il ruolo di un personaggio compagno nel gioco e deve farlo entrare in scena o rimuoverlo in base alle esigenze della storia. Il personaggio compagno va rimosso dal gioco (oppure le sue statistiche vanno modificate) se crea un impatto inappropriato all'interno del gioco o se la sua presenza mette in ombra i PG.

Le regole dei personaggi compagni sono più vicine a quelle dei mostri che non a quelle dei PG, anche se i personaggi compagni condividono alcuni tratti con i PG. In pratica, le capacità di un personaggio compagno hanno più una funzione pratica che non di atmosfera: una piccola gamma di poteri e di abilità, alcuni tratti caratteriali e gli altri elementi base di un personaggio, vale a dire difese, punti ferita e impulsi curativi. Queste regole hanno l'obiettivo di rendere il personaggio compagno facile da gestire, in modo che un singolo giocatore possa controllare sia un PG che un personaggio compagno senza troppi sforzi aggiuntivi.

Naturalmente, le statistiche rappresentano soltanto una parte di ciò che rende divertente un personaggio compagno. Spetta al DM il compito di dare vita a un personaggio compagno. Un personaggio che dimostri una personalità interessante e abbia una bella storia aggiunge un altro strato di divertimento al gioco. Un personaggio compagno che non esibisce questi tratti, invece, non è altro che la pedina di un gioco, uno strumento utile per combattere i mostri.

Consentendo ai giocatori di gestire un personaggio compagno, il DM alleggerisce il suo carico (ha già abbastanza da fare controllando i mostri, le trappole e applicando le regole), ma è sempre lui a mantenere il controllo sulla personalità, le motivazioni e le scelte importanti del personaggio. I giocatori potranno gestire le tattiche del personaggio, ma il DM può subentrare in qualsiasi momento se i giocatori usano il personaggio compagno per una manovra suicida ("Trattengo io il drago mentre voi fuggite!") o cercano di sfruttarlo.

Creato dal DM, manovrato dai giocatori

Le regole relative ai personaggi compagni poggiano su un semplice assunto di base: il DM crea il personaggio e i giocatori usano il personaggio compagno fintanto che la sua presenza resta appropriata.

Ai giocatori non deve essere permesso di sfruttare il *Manuale dei Mostri* e di abusarne per creare un alleato potente. Un personaggio compagno va usato quando il gruppo ha bisogno di aiuto, o per occupare un posto vuoto a un tavolo da gioco poco numeroso.

Durante la sessione, il DM assegna il personaggio compagno a un giocatore, possibilmente uno il cui background del personaggio sia legato in qualche modo al personaggio compagno. Nelle situazioni di combattimento, il giocatore può gestire anche il personaggio compagno.

Se una particolare avventura non richiede la presenza del personaggio compagno, il DM può dire ai giocatori che il personaggio ha da fare qualcosa di importante che gli impedisce di prestare assistenza ai PG (proprio come farebbe nel caso del PG di un giocatore assente).

Creare un personaggio compagno

Il DM può creare un personaggio compagno adattando un mostro dal *Manuale dei Mostri* o da un'altra fonte, oppure costruendone uno da zero, allo stesso modo in cui si crea un PNG avversario.

Al momento di creare un personaggio compagno, il DM può coinvolgere i giocatori nel processo, specialmente se c'è un giocatore il cui personaggio ha un legame particolare con il personaggio compagno. Ad esempio, se il PG paladino decide di prendere con sé uno scudiero, il giocatore del paladino potrebbe essere interessato a determinare le caratteristiche di quel personaggio compagno. Il DM può consentire a quel personaggio di definire o di creare lo scudiero, ma ha l'ultima parola su ogni decisione. Se desidera cambiare qualcosa del personaggio creato, può spiegare i suoi motivi per evitare di apparire arbitrario o ingiusto. Forse la razza del personaggio compagno non è presente nel mondo, oppure i poteri che il giocatore ha scelto per quel personaggio sono inappropriati.

Usare un mostro esistente

La soluzione più facile consiste nell'usare una creatura già esistente nel *Manuale dei Mostri* o in un'altra espansione per creare un personaggio compagno. Il DM può usare un mostro "chiavi in mano" come mercenario a pagamento, bestia addomesticata o ex-creatura malvagia che si è lasciata alle spalle il suo passato. Basta trovare un mostro del livello e del ruolo appropriato e applicare qualche modifica alle sue statistiche.

I mostri più semplici sono i personaggi compagni migliori, in quanto non sovraccaricano il giocatore come potrebbe fare un personaggio più dettagliato. Il riquadro "Personaggi compagni suggeriti" fornisce una lista di mostri appropriati. Usando i criteri seguenti, dovrebbe essere possibile trovare una buona soluzione per ogni necessità.

Rimanere sul semplice: Come regola generica, un personaggio compagno non dovrebbe avere più di tre diversi poteri di attacco, altrimenti si avvicinerà troppo alla complessità di un PG. Il personaggio compagno è stato creato per svolgere un ruolo determinato all'interno del gruppo o per rinfoltire le fila del gruppo in questione. Un mostro complesso potrebbe risultare eccessivo per questi semplici scopi e mettere in ombra i personaggi.

Solo mostri standard: I mostri d'elite e solitari vanno evitati, in quanto si rivelano personaggi compagni troppo potenti. Per contro, i gregari sono troppo deboli per essere di qualsiasi aiuto al gruppo.

Medio è meglio: Mentre i personaggi compagni Piccoli non pongono nessun problema, le creature Grandi finiscono per rendere le scene nei dungeon troppo affollate. Le creature Enormi o Mastodontiche non vanno mai usate, se non per rapide apparizioni monouso o in caso di campi di battaglia smisurati.

Trasformare il mostro in un personaggio compagno

Quando si usa un mostro esistente come personaggio compagno, bisogna tenere a mente le seguenti regole.

1. Livello. Il personaggio compagno deve essere dello stesso livello del gruppo. È possibile alzare o abbassare il livello del mostro per portarlo allo stesso livello del resto del gruppo. Se c'è bisogno di incrementare il livello del mostro per farne un personaggio compagno, questo va fatto secondo le regole della sezione "Personaggi compagni nel gioco" a pagina 33. L'eventuale riduzione di livello del personaggio compagno va effettuata seguendo lo stesso processo in senso inverso. Ad esempio, se un umano incantatore va portato dal livello 4 al livello 3, i suoi punti ferita vengono ridotti di 4, i suoi bonus di attacco e punteggi di difesa vengono ridotti di 1 e si applica una penalità di -1 ai tiri dei danni.

2. Ruolo. Il normale ruolo di un mostro determina anche il ruolo che esso avrà all'interno del gruppo. Si usano le seguenti indicazioni per determinare in che misura un mostro è appropriato a svolgere un particolare ruolo nel gruppo dei PG.

Assalitore: Gli appostati, i bruti e gli schermagliatori funzionano bene come assalitori. Anche quei mostri artiglieri che usano attacchi a distanza a bersaglio singolo possono ricoprire il ruolo di assalitori.

Controllore: I mostri controllori ovviamente sono adatti a svolgere questo ruolo. I controllori in grado di sferrare attacchi ad area particolarmente efficaci. Anche i mostri artiglieri che fanno uso di attacchi ad area sono dei buoni controllori.

Difensore: I soldati sono dei buoni difensori. Se una creatura è in grado di marchiare i suoi nemici con un attacco a volontà, va considerata un difensore a prescindere dal suo ruolo come mostro. Anche i mostri controllori, specialmente quelli che preferiscono combattere in mischia e controllare un tratto limitato del campo di battaglia immediatamente attorno a loro, possono svolgere il ruolo di difensori nel gruppo dei PG.

Guida: Sono pochi i mostri che possono ricoprire questo ruolo, dal momento che quasi nessuno è dotato della capacità di rafforzare i suoi alleati. Un mostro appartenente al sottotipo guida può svolgere il ruolo di guida di riserva nel gruppo, ma molti di questi mostri possiedono assortimenti complicati di poteri che li rendono inappropriati sotto altri aspetti. È consigliabile invece scegliere un mostro che svolga il ruolo di controllore o difensore e aggiungere il potere di default dei personaggi compagni guida descritto al passo 8 della creazione dei personaggi compagni, "Assegnare un privilegio," a pagina 31.

3. Punti ferita e impulsi curativi. Non si usano i normali punti ferita previsti per il mostro. È il ruolo assegnato al personaggio compagno a determinare i suoi punti ferita, come indicato nella tabella "Statistiche dei personaggi compagni" a pagina 30. Anche il numero dei suoi impulsi curativi è determinato dalla stessa tabella.

4. Difese. Se il DM desidera affinare le difese dei mostri, può incrementare una o due difese riducendo le altre. Nessuna difesa dovrebbe essere modificata di più di 2 punti rispetto alle indicazioni riportate nella tabella "Statistiche dei personaggi compagni".

- +1 a CA: Ridurre due altre difese di 1.
- +2 a Tempra, Riflessi o Volontà: Ridurre la CA di 1 o un'altra difesa che non sia la CA di 2.

5. Poteri. Il DM potrebbe decidere di modificare i poteri di un mostro per adattarli alla sua funzione di personaggio compagno.

Ricarica: Se la creatura possiede un potere che si ricarica nel corso dell'incontro, quel potere va considerato come un normale potere a incontro non ricaricabile.

Scambio di poteri: Se il potere di un mostro crea problemi nel corso del gioco perché è complicato o troppo potente, il DM può scambiare uno dei poteri di attacco a incontro della creatura con un potere di attacco a incontro di una classe appartenente allo stesso ruolo di gruppo del personaggio compagno. È sufficiente scegliere un potere di livello pari o inferiore al livello del personaggio compagno. Ad esempio, è possibile

Personaggi compagni suggeriti

Ecco alcuni mostri tratti dal *Manuale dei Mostri* e da altre fonti che possono fungere da ottimi personaggi compagni. Sono dotati di attacchi e capacità equivalenti alle capacità a volontà o a incontro dei PG.

Livello	Mostro	Ruolo
1	Halfling fromboliere	Assalitore
1	Scarabeo di fuoco	Assalitore
2	Coboldo dragoscudiero	Difensore
2	Elfo esploratore	Assalitore
2	Lupo grigio	Assalitore
2	Umano bandito	Assalitore
3	Difensore di ferro	Difensore
3	Draco sputante	Assalitore
3	Gnomo arcanista	Controllore
3	Umano guardiano	Difensore
4	Forgiato soldato	Difensore
4	Nano balestriere	Assalitore
4	Umano berserker	Assalitore
4	Umano incantatore	Controllore
5	Draco dell'ira	Assalitore
5	Dragonide soldato	Difensore
5	Nano martellatore	Difensore
5	Umano nobile[M]	Guida
6	Cinghiale feroce	Assalitore
6	Draco degli agguati[D]	Assalitore
6	Stirpedraconica difensore[D]	Difensore
7	Behemoth codamazza	Difensore
7	Eladrin cavaliere fatato	Soldato
7	Segugio infernale	Assalitore
7	Umano cavaliere[M]	Difensore
8	Eladrin incantatore crepuscolare	Controllore
8	Forgiato sacerdote dell'incudine[M]	Guida
8	Gnomo volverina[M]	Assalitore
9	Umano pirata[M]	Assalitore
10	Minotauro combattente	Difensore
13	Gigante delle colline	Assalitore
14	Angelo della protezione	Difensore
14	Azer milite di fanteria	Difensore
15	Cinghiale furia tonante	Assalitore
17	Segugio infernale fiammeggiante	Assalitore

D: Descritto nel *Draconomicon: Draghi Cromatici*
M: Descritto nel *Manuale dei Mostri 2*

scambiare l'attacco di *esplosione tonante* di un umano incantatore con una *sfera folgorante* (un potere a incontro da mago di 3° livello).

Evitare gli effetti prolungati nel tempo: I poteri che hanno un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine o che un mostro può mantenere appesantiscono il giocatore (e generalmente si dimostrano troppo potenti nelle mani di un personaggio compagno). È meglio evitare quei mostri o rimuovere l'aspetto del potere che richiede di tenere conto del suo status. Ad esempio, una durata del tipo "tiro salvezza termina" può essere cambiata in un effetto che dura fino alla fine del turno successivo del personaggio compagno.

Evitare azioni immediate: I giocatori dovrebbero preoccuparsi delle azioni immediate soltanto di un personaggio alla volta. Se il PG di un giocatore non ha azioni immediate, allora il personaggio compagno ha diritto ad averne una.

Attenzione alle violazioni delle regole: Non sono consentiti i personaggi compagni dotati di capacità che consentirebbero al personaggio (e forse al gruppo) di evitare gli ostacoli comuni o di ignorare la normale gestione delle risorse, specialmente nel rango eroico. L'esperienza del DM al tavolo da gioco sarà sufficiente a indicare quali poteri o capacità fornirebbero un vantaggio eccessivo al gruppo. Ad esempio:

- Un personaggio compagno dotato di scurovisione, vista cieca o percezione tellurica darebbe al gruppo un sistema di avvistamento dei pericoli superiore alle loro normali capacità.
- Un personaggio compagno in grado di volare, specialmente se capace di trasportare un altro personaggio, elimina troppe sfide e rischi potenziali per i PG. Lo stesso vale per i personaggi compagni intangibili o dotati di teletrasporto.
- Un personaggio compagno in grado di frastornare, stordire o immobilizzare gli avversari con un potere a volontà risulta troppo incisivo in combattimento. Se si vuole usare una creatura di questo tipo, è meglio cambiare il potere a volontà in un potere a incontro.
- Un potere che ripristina punti ferita senza consumare un impulso curativo rende il personaggio compagno troppo potente. Un potere del genere diventa un potere giornaliero.

6. Oggetti magici. Generalmente, un personaggio compagno non usa oggetti magici. Un PG potrebbe cedere un oggetto magico a un personaggio compagno, ma se lo fa, il personaggio compagno non somma il bonus di potenziamento dell'oggetto magico alle proprie statistiche. I valori degli attacchi e delle difese del personaggio compagno sono già stati regolati a una quota appropriata per il livello del personaggio, quindi l'aggiunta di questo bonus potrebbe generare un personaggio eccessivamente potenziato.

Un personaggio compagno può usare soltanto un potere giornaliero da oggetto magico al giorno. Il personaggio non ottiene ulteriori usi ai ranghi più alti o quando il gruppo raggiunge una pietra miliare.

Creare un personaggio compagno unico

Se non c'è nessun mostro che si addice al concetto del DM per un seguace, o se il DM desidera creare un tipo particolare di personaggio per il mondo della sua campagna e per l'attuale arco narrativo, è possibile creare un personaggio compagno da zero.

La creazione di un personaggio compagno unico è simile alla creazione di un PG o di un mostro unico. Per farlo si seguono i passi sottostanti.

1. Scegliere il livello: Determinare il livello del personaggio compagno, rimanendo entro un livello di differenza dai PG. Così facendo si impedisce al personaggio compagno di diventare troppo rilevante o di mettere in ombra i personaggi giocanti.

2. Scegliere il ruolo: Un personaggio compagno non appartiene a una classe del personaggio, ma svolge un determinato ruolo di gruppo che definisce le sue statistiche numeriche e chiarifica il posto del personaggio all'interno del gruppo di avventurieri. I ruoli di gruppo di assalitore, controllore, difensore e guida sono descritti a pagina 15 del *Manuale del Giocatore*.

3. Scegliere una razza: Se il personaggio compagno appartiene a una razza di PG, ottiene tutti i tratti razziali di quella razza, compreso il potere razziale. Se il personaggio compagno non appartiene a una razza di PG, si ignora questo passo.

4. Generare i punteggi di caratteristica: Si generano i punteggi di caratteristica specifici di quel personaggio compagno allo stesso modo di quelli di un personaggio di 1° livello (come descritto a pagina 17 del *Manuale del* Giocatore). A differenza di un PG o di un PNG, i punteggi di caratteristica di un personaggio non migliorano ai livelli più alti.

I modificatori di caratteristica non influenzano i valori di difesa o di attacco di un personaggio compagno. I modificatori di caratteristica si applicano comunque quando bisogna determinare i punti ferita e gli impulsi curativi, i valori dei danni, i modificatori alle prove di abilità, i modificatori alle prove di caratteristica e il modificatore alle prove di iniziativa.

5. Determinare i punti ferita e gli impulsi curativi: Il ruolo assegnato a un personaggio compagno determina i suoi punti ferita e i suoi impulsi curativi, come indicato nella tabella "Statistiche dei personaggi compagni".

6. Calcolare le difese: Le difese di un personaggio compagno dipendono dal ruolo e dal livello scelto, come indicato dalla tabella "Statistiche dei personaggi compagni". Non si applica nessun modificatore dovuto ai punteggi di caratteristica o all'equipaggiamento.

A sua discrezione, il DM può incrementare una qualsiasi difesa che non sia la CA di 2. Se lo fa, dovrà ridurre

STATISTICHE DEI PERSONAGGI COMPAGNI

Statistica	Assalitore	Controllore	Difensore	Guida
Punti ferita	(livello x 5) + 7 + punteggio di Cos	(livello x 4) + 6 + punteggio di Cos	(livello x 6) + 9 + punteggio di Cos	(livello x 5) + 7 + punteggio di Cos
Impulsi curativi	6 + modificatore di Cos	6 + modificatore di Cos	9 + modificatore di Cos	7 + modificatore di Cos
Classe Armatura	15 + livello	13 + livello	17 + livello	15 + livello
Altre difese	13 + livello	13 + livello	13 + livello	13 + livello

una qualsiasi altra difesa che non sia la CA di 2 per compensare.

7. Selezionare i poteri: Il DM sceglie una classe del personaggio che appartenga allo stesso ruolo svolto dal personaggio compagno e annota gli attacchi basilari in mischia e a distanza di quella classe. Poi seleziona un altro potere di attacco a volontà, un potere di attacco a incontro e un potere di utilità di quella classe. Nessuno di questi poteri deve essere di livello superiore al livello del personaggio compagno. Mano a mano che il personaggio compagno acquisisce livelli, questi poteri saranno sostituiti da nuovi poteri di livello pari o inferiore a quello del personaggio compagno.

Se il personaggio compagno è di livello pari o superiore all'11°, ottiene un potere di attacco a incontro o un potere di utilità di livello pari o inferiore al 10°. Se il personaggio compagno è di livello pari o superiore al 21°, ottiene anche un potere di attacco a incontro o un potere di utilità di livello pari o inferiore al 17°.

8. Assegnare un privilegio: Ogni personaggio compagno ottiene anche uno dei seguenti quattro privilegi, nella fattispecie quello relativo al suo ruolo.

Assalitore: Una volta per round, un assalitore infligge 1d6 danni extra quando colpisce un nemico che gli concede vantaggio in combattimento. Questi danni extra aumentano a 2d6 all'11° livello e a 3d6 al 21° livello.

Controllore: Una volta per incontro, come azione gratuita, un controllore può prolungare un effetto presente su un nemico in modo che finisca alla fine del suo turno successivo, invece che alla fine del suo turno attuale.

Difensore: Quando un difensore colpisce un nemico con un attacco basilare in mischia, il difensore marchia quel bersaglio fino alla fine del suo turno successivo.

Guida: Due volte per incontro, come azione minore, una guida può consentire a un alleato entro 5 quadretti da sé di usare un impulso curativo. Una guida di livello pari o superiore al 16° può usare questo privilegio tre volte per incontro.

9. Calcolare il bonus di attacco: Il bonus di attacco di un personaggio compagno è pari a 4 + il suo livello. Nel caso di attacchi con le armi, si aggiunge il bonus di competenza dell'arma. Non si applicano i modificatori dovuti ai punteggi di caratteristica o agli oggetti magici.

10. Calcolare i bonus ai danni: Un personaggio compagno somma il modificatore di caratteristica appropriato ai tiri dei danni, come di consueto. Inoltre, il personaggio somma la metà del suo livello a tutti i tiri dei danni. Questo valore sostituisce i bonus ai danni che i PG potrebbero trarre dai talenti e da altri benefici speciali.

11. Scegliere le abilità: Si scelgono due abilità con addestramento del personaggio compagno. Almeno una di queste abilità deve essere un'abilità con addestramento posseduta da un PG, affinché il personaggio compagno non rubi i riflettori della scena senza motivo.

Se necessario, il DM può assegnare al personaggio compagno una o due abilità con addestramento aggiuntive per colmare eventuali vuoti importanti nella gamma di abilità con addestramento del gruppo.

I modificatori alle prove di abilità si calcolano allo stesso modo di quelli dei PG (metà livello + modificatore di caratteristica + addestramento, se presente). Nei modificatori alle prove di abilità vanno conteggiati anche i bonus razziali, se applicabili.

All'11° livello, e poi di nuovo al 21° livello, i personaggi compagni ottengono un bonus di +3 a ognuna delle loro abilità con addestramento.

12. Scegliere l'equipaggiamento: Al personaggio compagno viene assegnato l'equipaggiamento più appropriato al suo ruolo, ai suoi poteri e al suo aspetto.

Armatura e scudo: Anche se l'armatura e lo scudo del personaggio compagno non modificano la sua CA, egli deve ricevere comunque l'equipaggiamento più appropriato a definire il suo aspetto. I difensori e le guide, ad esempio, potrebbero indossare un'armatura pesante. Le penalità di armatura alle prove e alla velocità vanno applicate.

Armi e strumenti: Il personaggio compagno ottiene armi e strumenti appropriati ai suoi poteri. Il DM non deve dimenticare di applicare il bonus di competenza dell'arma ai tiri per colpire.

Equipaggiamento comune: Il personaggio compagno può possedere equipaggiamento comune di vario tipo (corde, razioni da viaggio, torce).

Oggetti magici: Un personaggio compagno non deve ricevere oggetti magici. Un personaggio compagno non ne ha bisogno per essere un membro del gruppo efficace. La presenza di un personaggio compagno non comporta l'aggiunta di altri oggetti magici nei tesori (vedi "Personaggi compagni nel gioco," a pagina 33), quindi il personaggio compagno non dovrebbe neanche esserne dotato quando inizia il gioco.

13. Dettagli di interpretazione: Per completare il personaggio compagno si definiscono nel modo più appropriato alcuni dettagli come il suo allineamento, la sua personalità, il suo aspetto e le sue convinzioni.

Cosa non riceve un personaggio compagno: Un personaggio compagno non riceve privilegi di classe o altri benefici relativi ai privilegi di classe che potrebbero comparire nei suoi poteri.

Un personaggio compagno ottiene soltanto alcuni benefici limitati dal suo equipaggiamento. In particolare, un personaggio compagno non ottiene nessun bonus di potenziamento dagli oggetti magici.

Un personaggio compagno non possiede talenti.

Un personaggio compagno dovrebbe conoscere dei rituali soltanto se tale conoscenza è fondamentale ai fini della storia. Il DM potrà decidere mano a mano che la campagna procede se il personaggio compagno scopre dei rituali aggiuntivi.

Un personaggio compagno non seleziona nessun cammino leggendario all'11° livello e nessun destino epico al 21° livello.

Tratti dei personaggi compagni

A prescindere dal suo metodo di creazione, ogni personaggio compagno dovrebbe ricevere alcuni tratti caratteriali di base. I personaggi compagni non dovrebbero limitarsi a essere un insieme di numeri.

Non c'è bisogno di strafare; alcuni elementi chiave sono più che sufficienti per tratteggiare un personaggio compagno. È possibile riassumere gli elementi essenziali di un personaggio compagno in cinque frasi che descrivano gli argomenti seguenti.

Occupazione: Oltre ad andare all'avventura in compagnia dei PG, in che modo il personaggio compagno si guadagna da vivere?

Descrizione fisica: Viene fornita una sommaria descrizione dell'aspetto del personaggio compagno. Oltre ai tratti basilari (altezza, corporatura, colore della

pelle, degli occhi, dei capelli), vale la pena di menzionare un tratto distintivo. Il DM può scegliere un tratto distintivo tra quelli elencati nella tabella "Tratti distintivi" a pagina 186 della *Guida del Dungeon Master*, tirare con il dado per determinarne uno casualmente o inventarne uno personalmente.

Obiettivi: Perché il personaggio è entrato nel gruppo? Anche se una personalità forte può rendere un personaggio memorabile, un obiettivo ben preciso (magari tenuto segreto) può riuscire a impartire una direzione al personaggio. Il DM può determinare tale obiettivo casualmente, tirando un dado e consultando la tabella "Obiettivi," sceglierne liberamente uno o inventarlo da zero.

Il personaggio compagno potrebbe desiderare qualcosa che entra in conflitto con gli obiettivi dei PG. Un nano subdolo potrebbe intrufolarsi nel tempio abbandonato di un dungeon e rubare i lingotti sacri che il gruppo aveva deciso di lasciare al loro posto. Un cavaliere potrebbe proporre a un sindaco di difendere il suo paese dall'orda dei coboldi che sta per attaccare, costringendo i PG a prendere una decisione difficile: rimanere in paese per aiutare il loro amico o proseguire la loro missione per inseguire un nemico in fuga?

Comportamento: Come interagisce il personaggio compagno con gli altri personaggi? Ha un atteggiamento pessimista e si aspetta un disastro in agguato dietro ogni angolo? Oppure è un fanatico religioso che predica le dottrine del suo culto e vede la mano del suo dio dietro ogni evento? È sufficiente un tratto comportamentale per fornire una personalità distintiva e far emergere un personaggio compagno dall'anonimato. Il DM può assegnare un tratto comportamentale adatto al compagno, determinarlo casualmente o sceglierlo dalla tabella "Tratti comportamentali," sotto.

Segreto: Infine, ogni personaggio compagno dovrebbe avere un segreto. Se quel segreto emerge nel corso del gioco, potrebbe dare alla trama una svolta interessante o costituire una complicazione inaspettata. I PG potrebbero scoprire che la loro guida fidata è un criminale ravveduto che ha ancora una taglia sulla sua testa. Oppure che l'halfling mago con una mano sola che si è dimostrato tanto utile nel gruppo ha stretto un patto con un demone, che detiene la sua mano mancante e che la usa come focus di un rituale per assumere il controllo dell'halfling di tanto in tanto. Il DM può usare il segreto per inserire un elemento di sorpresa in un incontro o una sessione troppo prevedibile. Il segreto in questione potrebbe aprire un'altra trama o risolvere un elemento chiave della storia. Vedi la tabella "Segreti," sotto.

OBIETTIVI

d10	Obiettivo
1	In cerca di vendetta
2	Ha bisogno dell'aiuto dei PG per un'impresa
3	In cerca di denaro
4	Annoiato, in cerca di emozioni forti
5	In cerca di magia
6	In cerca di un amico o di un parente scomparso
7	In cerca di fama
8	Ispirato dai PG (li adora come degli eroi)
9	Deve ai PG un favore
10	Desidera narrare le gesta dei PG

TRATTI COMPORTAMENTALI

d20	Tratto
1	Ottimista perenne, impossibile da scoraggiare
2	Cupo pessimista, vede disastri a ogni angolo
3	Fanatico religioso, cerca di convertire gli altri
4	Superstizioso, vede sinistri presagi a ogni occasione
5	Edonista, giocatore d'azzardo e gran bevitore
6	Violento, ansioso di attaccare
7	Avido, pronto a correre rischi pur di arricchirsi
8	Barbarico, ignora molte cose sulla società civile
9	Patriottico, combatte in nome di un nobile o di una nazione
10	Imprudente, trascurato, fa errori grossolani
11	Topo di biblioteca, studioso, prende appunti in continuazione
12	Fedele, combatte fino alla morte per gli amici
13	Sospettoso, non si fida di nessuno
14	Altruista, bersaglio facile per una persona in difficoltà
15	Onorevole, segue un codice rigido
16	Tetro, coraggioso fino al suicidio
17	Vendicativo, cerca di esigere giustizia per un torto
18	Sarcastico, insulta spesso gli altri
19	Pedante, eccessivamente gentile e formale
20	Rozzo, dai modi bruschi

SEGRETI

d10	Segreto
1	In debito con un signore del crimine
2	Spia al servizio di un nemico
3	Spia al servizio di un'organizzazione rivale
4	Lavora per un nemico, ma vuole cambiare vita
5	Adora un dio malvagio
6	Un tempo faceva parte di un culto malvagio
7	In fuga da un nemico potente
8	Affetto da una grave fobia
9	Un tempo era famoso in una regione o una città in particolare
10	Nobile in incognito

NICOLE ASHLEY CARDIFF

Personaggi compagni nel gioco

A prescindere dal metodo di creazione di un personaggio compagno, queste regole devono essere applicate nel corso del gioco.

Incontri: Quando il DM costruisce un incontro, il personaggio compagno va considerato un membro a pieno titolo del gruppo.

Se il personaggio compagno è superiore di un livello al livello del gruppo, prima il DM determina il budget in punti esperienza del gruppo come se il personaggio compagno non esistesse. Poi aggiunge al budget il valore in punti esperienza di un mostro del livello del personaggio compagno e usa il totale per creare l'incontro.

Tesoro: Quando il DM determina il tesoro, non conta il personaggio compagno come un membro del gruppo. Il gruppo dovrebbe ricevere tesori e oggetti magici in base al numero effettivo di personaggi giocanti.

Se i personaggi desiderano ricompensare il personaggio compagno, il tesoro verrà incrementato di quanto serve a sostenere questo pagamento. Il DM deve assicurarsi che i giocatori capiscano che i personaggi compagni non usano oggetti magici.

Acquisire livelli: Un personaggio compagno parte con un ammontare in punti esperienza pari all'ammontare minimo di cui il personaggio ha bisogno per raggiungere il suo livello attuale. I personaggi compagni ottengono una parte normale dei punti esperienza guadagnati dal gruppo.

Quando un personaggio compagno aumenta di livello, ottiene i benefici seguenti:

Punti ferita: I personaggi compagni controllori ottengono 4 punti ferita, gli assalitori e le guide 5 punti ferita e i difensori 6 punti ferita.

Bonus di attacco: Il bonus di attacco di un personaggio compagno aumenta di 1.

Difese: Ognuna delle difese del personaggio aumenta di 1.

Danni: Quando un personaggio compagno raggiunge un livello pari, i suoi tiri dei danni aumentano di 1.

Poteri: Il personaggio compagno può sostituire uno dei suoi poteri a incontro con un nuovo potere a incontro di una classe che appartenga al suo stesso ruolo. Il livello del nuovo potere deve essere pari o inferiore al nuovo livello del personaggio compagno.

Esempio di personaggio compagno

Orryn Glittercave è uno gnomo combattente, un cavaliere e un campione del suo popolo.

Orryn è grosso e robusto per essere uno gnomo e cammina zoppicando leggermente (il risultato di una vecchia ferita).

Forse desidera unirsi al gruppo per contribuire a proteggere gli gnomi e le altre creature fatate amichevoli. Oppure i PG potrebbero averlo salvato dalla prigionia di un gruppo di orridi mostri, nel qual caso Orryn giura di aiutare i PG a portare a termine la loro impresa attuale. In ogni caso, presta aiuto ai personaggi per un paio di avventure prima di tornare a casa.

Orryn si dimostra incrollabilmente fedele verso i suoi amici e rischia la vita per proteggere la gente che gli sta a cuore. E si aspetta altrettanta fedeltà in cambio.

All'insaputa dei PG, Orryn è stato per breve tempo un membro di un culto malvagio in gioventù. Quando ha scoperto la verità riguardo al culto ha lasciato il gruppo, ma i suoi membri covano ancora rancore verso Orryn per il suo tradimento.

In termini di regole di gioco, il DM ha costruito Orryn come un difensore di 4° livello usando dei poteri da guerriero. La sua Tempra è superiore di 2 punti rispetto al normale, ma la sua Volontà si è ridotta di altrettanto a conseguenza di quell'incremento. Questa modifica sta a rappresentare la sua indole resistente ma spesso avventata.

Orryn Glittercave — **Livello 4 Difensore**
Umanoide fatato piccolo, gnomo — PE -

Iniziativa +2 — **Sensi** Percezione +2; visione crepuscolare
PF 46; **Sanguinante** 23; **Impulsi curativi** 10
CA 21; **Tempra** 19, **Riflessi** 17, **Volontà** 15
Tiri salvezza +5 contro illusioni
Velocità 4

⊕ **Ascia da Battaglia** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+10 contro CA; 1d10 + 5 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo di Orryn.

⊛ **Arco Corto** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 15/30; +10 contro CA; 1d8 + 2 danni.

† **Colpo Sicuro** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+12 contro CA; 1d10 danni.

† **Colpo del Serpente d'Acciaio** (standard; incontro) ✦ **Arma**
+10 contro CA; 1d10 + 5 danni, e fino alla fine del turno successivo di Orryn, il bersaglio è rallentato e non può scattare.

Ingannatore Supremo (minore; incontro)
Orryn può usare il trucchetto *mano fantasma* (*Manuale del Giocatore*, pagina 118).

Inarrestabile (minore; giornaliero)
Orryn ottiene 2d6 + 1 punti ferita temporanei.

Svanire (reazione immediata, quando Orryn subisce danni; incontro) ✦ **Illusione**
Orryn rimane invisibile finché non attacca o fino alla fine del suo turno successivo.

Furtività Reattiva
Se Orryn beneficia di una qualsiasi forma di copertura o occultamento quando effettua una prova di iniziativa, può effettuare una prova di Furtività.

Allineamento Buono — **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Arcano +6, Diplomazia +10, Furtività +3, Guarire +7

For 16 (+5)	**Des** 11 (+2)	**Sag** 10 (+2)
Cos 13 (+3)	**Int** 14 (+4)	**Car** 16 (+5)

Equipaggiamento cotta di maglia, ascia da battaglia, pugnale, arco corto con 20 frecce

Anche se la *Guida del Dungeon Master* consiglia di fare avanzare di livello tutti i personaggi allo stesso ritmo, potrebbe capitare di avere dei personaggi di livello diverso che prendono parte a un'avventura assieme. Forse un vecchio compagno di gioco fa una comparsata al tavolo per una sera e vuole interpretare un personaggio rimasto indietro di sei mesi, oppure arriva un nuovo giocatore che controlla un personaggio fuori calibro per il resto dei PG. In tali circostanze, il DM può preparare intenzionalmente una situazione in cui un PG funge da aiutante per un gruppo di personaggi di livello più alto.

È possibile modificare un personaggio affinché sia adatto a un gruppo di personaggi di livello significativamente più alto o più basso. Si usano le modifiche descritte in questa sezione come soluzione temporanea; se poi il personaggio vuole unirsi al gruppo permanentemente, potrà modificare il livello in base ai parametri descritti nel *Manuale del Giocatore*.

Questo approccio non va usato con più di uno o due personaggi all'interno dello stesso gruppo e resta comunque una soluzione a breve termine. Anche se un aiutante di questo tipo può riuscire a tenere il passo dei suoi compagni di livello più alto per qualche incontro, non possiede una gamma di poteri completa e presto potrebbe rimanere a corto di opzioni. Per lo stesso motivo, un personaggio la cui potenza sia stata ridotta per unirsi a un gruppo di livello più basso dispone comunque di vari vantaggi sui suoi alleati; un personaggio del genere potrebbe mettere in ombra gli altri se rimane nel gruppo troppo a lungo.

Questo sistema va usato soltanto se la differenza tra i personaggi in questione è di almeno due livelli. La differenza di un solo livello non è sufficiente a preoccuparsi.

Potenziare un personaggio di basso livello

Se il DM ha bisogno di potenziare temporaneamente le capacità di un personaggio e non vuole usare la procedura normale, questa sezione offre un sistema semplice che consente a un personaggio di basso livello di tenere testa alle sfide di un'avventura.

Queste modifiche potrebbero rappresentare un'astrazione sbrigativa delle capacità possedute dai personaggi di alto livello ("Garik è di 12° livello. La sua scheda del personaggio è rimasta di 6° livello solo perché non ho avuto tempo di fare l'avanzamento".) In alternativa, il potenziamento può essere temporaneo: il personaggio si affida alle doti e all'intuizione dei suoi alleati di livello più alto per sopravvivere a battaglie che sarebbero oltre la sua portata.

Per modificare le statistiche di un personaggio si usano le seguenti indicazioni. In tutte le circostanze, la "differenza di livello" sta a indicare la differenza tra il livello del personaggio che si intende modificare e il livello del resto del gruppo.

Attacchi: Il bonus di attacco del personaggio aumenta di un ammontare pari alla differenza di livello.

Difese: Tutte le difese del personaggio aumentano di un ammontare pari alla differenza di livello.

Prove di abilità: Tutti i modificatori alle prove di abilità del personaggio aumentano di un ammontare pari alla metà della differenza di livello (arrotondando per difetto).

Prove di caratteristica: Tutti i modificatori alle prove di caratteristica del personaggio aumentano di un ammontare pari alla metà della differenza di livello (arrotondando per difetto).

Punti ferita: I punti ferita del personaggio aumentano di un ammontare pari alla differenza di livello x il numero di punti ferita che il personaggio normalmente acquisisce a ogni livello.

Tiri dei danni: Il personaggio ottiene un bonus ai tiri dei danni dei poteri di attacco a incontro e giornalieri pari a metà della differenza di livello (arrotondando per difetto).

Se il gruppo è di 21° livello o di livello superiore e il personaggio non lo è, i poteri di attacco a volontà del personaggio vanno considerati come se il personaggio fosse di 21° livello.

Cosa il personaggio non riceve: Nuovi poteri, nuovi talenti, incrementi dei punteggi di caratteristica, privilegi di classe migliorati, benefici dei cammini leggendari, benefici dei destini epici, oggetti magici aggiuntivi, usi extra dei poteri giornalieri degli oggetti magici, o qualsiasi altro beneficio normalmente ottenuto da un personaggio del nuovo livello.

Punti esperienza: Il personaggio ottiene dagli incontri lo stesso ammontare di punti esperienza previsto per tutti gli altri personaggi. Questa modifica consentirà al personaggio di colmare rapidamente il divario con il resto del gruppo.

Esempio: Un giocatore ospite porta al tavolo di gioco il suo guerriero di 5° livello, mentre il resto del gruppo possiede personaggi di 10° livello (una differenza di livello pari a 5). Il DM assegna al personaggio un bonus di +5 ai tiri per colpire e alle difese, un bonus di +2 (metà della differenza di livello, arrotondata per difetto) alle prove di abilità e alle prove di caratteristica e 30 punti ferita aggiuntivi (la differenza di livello di 5 x 6 punti ferita per livello). Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni dei suoi poteri a incontro e giornalieri.

Quando il gruppo supera un incontro di 10° livello, il personaggio di 5° livello ottiene 500 PE. I personaggi di 10° livello avranno bisogno di undici di questi incontri per arrivare all'11° livello, mentre altri cinque incontri porteranno il personaggio di 5° livello al 6° livello. Dopo quei cinque incontri, si riparte con il personaggio base, si fa avanzare il personaggio al 6° livello come di consueto e si ripete questa procedura (stavolta con una differenza di livello pari a 4).

Depotenziare un personaggio di alto livello

Sebbene di norma siano i personaggi di livello più basso ad accodarsi a quelli di livello più alto, può capitare anche il contrario. Se il DM ha bisogno di aggiungere un personaggio a un gruppo di livello palesemente inferiore (magari un gran maestro che decide di partecipare a un'avventura del suo gruppo di studenti), può usare le seguenti indicazioni per modificare le statistiche come necessario.

Attacchi: Il bonus di attacco del personaggio diminuisce di un ammontare pari alla differenza di livello.

Difese: Tutte le difese del personaggio diminuiscono di un ammontare pari alla differenza di livello.

Prove di abilità: Tutti i modificatori alle prove di abilità del personaggio diminuiscono di un ammontare pari alla metà della differenza di livello (arrotondando per difetto).

Prove di caratteristica: Tutti i modificatori alle prove di caratteristica del personaggio diminuiscono di un ammontare pari alla metà della differenza di livello (arrotondando per difetto).

Punti ferita: I punti ferita del personaggio diminuiscono di un ammontare pari alla differenza di livello x il numero di punti ferita che il personaggio normalmente acquisisce a ogni livello.

Poteri: Il personaggio perde tutti i poteri di utilità di livello più alto di quello del gruppo. Il personaggio perde anche tutti i poteri derivanti da un cammino leggendario o da un destino epico, se quei poteri sono di livello più altro rispetto a quello del gruppo.

Tiri dei danni: Il personaggio subisce una penalità ai tiri dei danni dei poteri di attacco a incontro e giornalieri pari a metà della differenza di livello (arrotondando per difetto). Se il personaggio è di 21° livello o di livello superiore e il gruppo è di livello inferiore, i poteri di attacco a volontà del personaggio vanno considerati come se il personaggio fosse di 20° livello.

Cosa non cambia: I punteggi di caratteristica del personaggio non vengono ridotti. I suoi privilegi di classe restano immutati. Il personaggio conserva i suoi privilegi di cammino leggendario e di destino epico (se ne ha). Nessun talento va rimosso. Gli oggetti magici non cambiano e il numero di usi dei poteri giornalieri degli oggetti magici a cui il personaggio ha diritto non cambia.

Punti esperienza: Il personaggio ottiene dagli incontri lo stesso ammontare di punti esperienza previsto per gli altri. Così facendo il personaggio non si distacca ulteriormente dal resto del gruppo (ed è incoraggiato a tornare ad avventure più consone al suo livello).

Esempio: Un mago di 20° livello si unisce a un gruppo di giocatori di 10 livello (per una differenza di livello pari a 10). I tiri per colpire e le difese del personaggio subiscono una penalità di -10 e una penalità di -5 alle prove di abilità e alle prove di caratteristica. I punti ferita del personaggio vengono ridotti di 40 (la differenza di livello di 10 x 4 punti per livello). I tiri dei danni dei poteri a incontro e giornalieri del personaggio subiscono una penalità di -5. Il personaggio perde inoltre il suo potere di utilità di 12° livello e tutti i suoi poteri del cammino leggendario (il suo potere di attacco a incontro di 11° livello, il suo potere di utilità di 16° livello, e il suo potere di attacco giornaliero di 20° livello).

La ricompensa di 500 PE che questo personaggio riceve quando completa un incontro di 10° livello non gli serve a molto per raggiungere il livello successivo (avrà bisogno di 64 incontri di questo tipo per arrivare al 21° livello). Naturalmente, nel mentre il resto del gruppo avrà acquisito vari livelli, riducendo la differenza di livello. Mano a mano che il resto del gruppo progredisce, il personaggio potrà aspettarsi di affrontare incontri più impegnativi e di guadagnare più punti esperienza.

PIÙ DI UN PERSONAGGIO PER GIOCATORE

Con l'uscita di nuove opzioni per i giocatori, il gioco di D&D si amplia e offre sempre nuove possibilità... più di quante un giocatore possa esplorare nel corso di una singola campagna. Che fare se i giocatori, incuriositi dalle classi e dalle razze del *Manuale del Giocatore 2*, vogliono iniziare a giocare con un nuovo personaggio? Le loro richieste vanno respinte? Si manda all'aria la continuità della campagna e si fa entrare un gruppo nuovo di zecca al posto di quello vecchio? O si sopprime l'intera campagna e si ricomincia da capo?

L'uso di una soluzione meno drastica di queste può fare contenti i giocatori e mettere in salvo la campagna.

Se la campagna del DM fa uso di un approccio del tipo "dungeon della settimana" (vedi pagina 134 della *Guida del Dungeon Master*), i giocatori possono usare un personaggio diverso per ogni avventura diversa. Forse i personaggi giocanti (compresi i vari personaggi controllati da ogni giocatore) fanno parte di una società di esplorazione. Per ogni determinata missione, la società mette assieme un gruppo di avventurieri che cambia da una missione all'altra. In questa situazione, un giocatore può interpretare un tiefling paladino in una sessione e un goliath guardiano nell'altra. Basta assicurarsi che il gruppo rimanga bilanciato e che in ogni sua configurazione disponga di un buon assortimento di ruoli. Ogni volta che un personaggio acquisisce un livello, anche tutti gli altri personaggi dello stesso giocatore dovrebbero acquisire un livello, in modo che il giocatore possa liberamente cambiare personaggio e decidere quale inserire nel gruppo.

È possibile usare una soluzione simile se il DM intende condurre una campagna particolarmente letale per gli avventurieri. Se intende progettare gli incontri e le trame in modo che la morte dei personaggi avvenga su base regolare (e se i giocatori sono d'accordo con questo approccio e lo trovano di loro gradimento), può dire a ogni giocatore di tenere un secondo personaggio sempre a portata di mano, dello stesso livello del resto del gruppo.

Se la campagna prevede eventi di portata mondiale che hanno luogo in punti diversi del globo simultaneamente, il DM può invitare i giocatori a creare due gruppi diversi di personaggi, per poi alternare la narrazione da un gruppo all'altro nel corso delle varie avventure. Un gruppo di personaggi potrebbe mettersi in cerca dell'elsa della leggendaria spada Durlindana, mentre l'altro gruppo di eroi va in cerca dei frammenti della sua lama spezzata. L'obiettivo di entrambi i gruppi è di riforgiare la spada e di brandirla contro Vecna. Il DM può condurre le avventure di un gruppo per alcune sessioni, per poi passare all'altro gruppo nelle sessioni seguenti. Tutti i personaggi dello stesso gruppo dovrebbero essere dello stesso livello, ma non è necessario che un gruppo sia dello stesso livello dell'altro. Ad esempio, una banda di personaggi di livello epico potrebbe lottare contro una terribile minaccia che scuote la struttura stessa dell'universo mentre le loro controparti di livello eroico affrontano le ripercussioni locali di quella minaccia.

Se il tavolo di gioco è composto da pochi giocatori e il DM desidera che ogni giocatore interpreti più di un personaggio simultaneamente, è consigliabile usare le regole fornite in questo capitolo per i personaggi compagni piuttosto che assegnare più personaggi giocanti completi alla gestione di ogni giocatore.

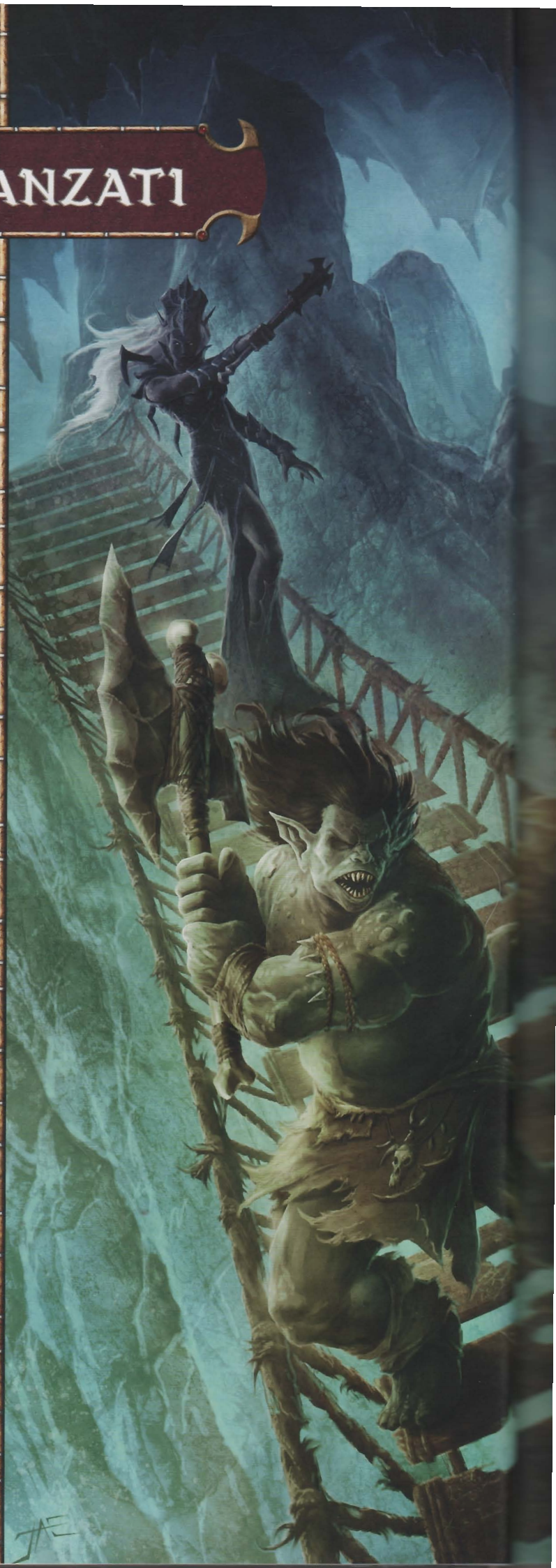
– James Wyatt

Incontri avanzati

Questo capitolo amplia le informazioni presentate nel Capitolo 4 della *Guida del Dungeon Master* e fornisce suggerimenti, tecniche e qualche trucco per rendere gli incontri di combattimento più dinamici ed emozionanti.

Il capitolo tratta di una vasta gamma di argomenti.

- **Incontri come storie:** Sviluppando le fondamenta narrative poste nel Capitolo 1, questa sezione illustra gli incontri come punti di svolta nella storia dell'avventura e si concentra su alcuni obiettivi degli incontri che possono aggiungere maggiore significato a un incontro di combattimento.
- **Motivazioni dei giocatori:** Questa sezione si concentra sulle motivazioni dei giocatori descritte nella *Guida del Dungeon Master* e descrive come adattare gli incontri di combattimento ai giocatori del tavolo di gioco.
- **Gruppi numerosi e ristretti:** Queste informazioni possono aiutare il DM a progettare incontri per i gruppi di personaggi giocanti insolitamente numerosi o ristretti.
- **Incontri e contrasti:** Questa sezione comprende una discussione sul ritmo degli incontri e alcuni suggerimenti su come convincere i personaggi a procedere quando vogliono fermarsi per un riposo esteso.
- **Creare movimento:** Come evitare gli incontri statici.
- **Terreno:** Come usare tipi di terreno aggiuntivo negli incontri, tra cui alcuni dotati di poteri di attacco intrinseci che possono rendere un incontro davvero speciale.
- **Progettare trappole:** Il DM può usare questa guida per creare le trappole da utilizzare nelle sue avventure; la sezione comprende anche numerosi esempi.
- **Unire tutti gli ingredienti:** Un esempio di incontro in cui gli elementi di questo capitolo, mescolati assieme, vanno a formare un combattimento dinamico.



JASON A. ENGLE

Un incontro ben congegnato è una scena chiave nella storia dell'avventura e nell'arco narrativo globale dei personaggi all'interno della campagna. Se il DM costruisce la sua avventura seguendo la struttura di una storia fantasy e ispirandosi ai modelli dei romanzi, dei film e delle rappresentazioni teatrali, allora un incontro equivale a una scena di quella storia. L'incontro funge da elemento base di una sequenza cui la tensione sale a ritmo costante fino a giungere al culmine dell'avventura. (Vedi il Capitolo 1 per ulteriori informazioni sulla struttura di una storia.)

Visto come parte di una storia più grande, un buon incontro è composto da tre ingredienti chiave.

Storia: Si sviluppa su ciò che i personaggi hanno appreso negli incontri passati e nelle sessioni di gioco precedenti.

Obiettivo chiaro: I personaggi devono cercare di portare a termine un'impresa specifica.

Risultato significativo: I personaggi potrebbero raggiungere l'obiettivo facilmente, riuscirci per un soffio o fallire del tutto. A prescindere dalla risoluzione dell'incontro, l'esito è importante e sarà collegato agli incontri successivi.

Costruire sul passato

Un buon incontro poggia sulle informazioni che i personaggi hanno acquisito nel corso degli incontri precedenti. Il DM può creare incontri molto forti anticipando ciò che sta per accadere.

Fornendo anzitempo informazioni relative a un incontro futuro, l'impazienza e il senso di tensione salgono. Ad esempio, se il DM sa che la battaglia culminante di un'avventura piena di orchi andrà combattuta con un brutale capotribù orchesco e l'ogre che gli fa da guardia del corpo, negli incontri precedenti gli orchi potrebbero menzionare il capotribù e menzionare l'ogre con voce timorosa. Quando un orco suggerisce di fuggire dinanzi all'avanzata dei PG, un altro risponde "No! Angarr ci darà in pasto all'ogre se fuggiamo!"

Ponendo le fondamenta dei futuri incontri in questo modo, il DM aiuta anche i giocatori a riportare un successo. Ad esempio, il gruppo desidera essere ricevuto da un granduca che ha poca tolleranza per gli scortesi e gli insolenti. Quando il duca viene presentato ai personaggi, il DM dice ai giocatori che il duca li guarda accigliato e si comporta in modo sprezzante. Questa informazione può mettere i PG sul chi vive, specialmente se il DM li informa anche che il granduca di recente ha fatto incarcerare qualcuno che si è comportato rozzamente durante un'udienza. Questo lavoro di preparazione induce i giocatori a prepararsi come si deve per l'udienza e li aiuta a evitare l'incarcerazione.

Il DM può usare la stessa tecnica per preparare i personaggi agli incontri casuali nelle terre selvagge. Meglio che i giocatori siano informati su ciò che li aspetta se si allontanano dal sentiero battuto o si addentrano nella foresta vicina: forse i boscaioli avvertono i PG della presenza di ragni micidiali o di radure infestate dalle creature fatate. Preannunciando ai PG cosa li attende lungo il percorso, la loro tensione e le loro aspettative salgono mano a mano che l'avventura procede verso il culmine.

Stabilire gli obiettivi degli incontri

I giocatori sanno cogliere in fretta l'obiettivo di un incontro in cui i loro personaggi affrontano un'orda di orchi selvaggi. I personaggi sanno che devono combattere per restare in vita e che devono cercare di uccidere tutti gli orchi o di fuggire. Altri incontri hanno obiettivi meno evidenti, come ad esempio trovare un indizio importante, stringere un'alleanza con un gruppo di PNG o sconfiggere un mostro prima che uccida dei passanti innocenti o riesca ad assassinare il barone. Ogni incontro dovrebbe avere un obiettivo specifico, anche se molto diretto. Gli obiettivi ambigui potrebbero rendere i giocatori frustrati o annoiati.

L'obiettivo di un incontro serve anche a collegare l'incontro alla storia dell'avventura. Se la storia globale della campagna ruota attorno a una cerca a cui i personaggi prendono parte per consegnare una preziosa reliquia a un monastero remoto, allora ogni incontro della campagna dovrebbe avere un obiettivo che farà procedere quella cerca. Ad esempio, negli incontri lungo la strada i personaggi dovranno proteggere la reliquia da quei nemici che vogliono rubarla o distruggerla. Questi incontri vanno in crescendo fino a un faccia a faccia culminante con il capo di queste forze del male.

L'uso di un obiettivo secondario può rendere gli incontri di combattimento diretti più interessanti. L'obiettivo secondario potrebbe costringere i personaggi ad affrontare l'incontro in modo diverso, usando poteri e strategie che in circostanze normali non userebbero. Un limite di tempo è un ottimo esempio di obiettivo secondario: non solo i personaggi devono sconfiggere una banda di briganti, ma dovranno anche farlo nel giro di pochi round. Se non fanno presto, l'ostaggio che attende di essere salvato nella stanza successiva soccomberà alle sue ferite.

Il risultato conta

Un obiettivo chiaro è anche utile a determinare con più facilità le conseguenze del successo o del fallimento in un incontro. Se l'obiettivo dei personaggi è proteggere una reliquia dagli shadar-kai che intendono trafugarla, un fallimento potrebbe costringere i PG a dover reclamare l'oggetto dai ladri vittoriosi. Un successo, d'altro canto potrebbe voler dire che i giocatori dovranno scontrarsi con meno shadar-kai negli incontri successivi, oppure che i personaggi dovranno affrontare il drago ombra che comanda gli shadar-kai. (Vedi la sezione relativa alle diramazioni nel Capitolo 1 per altre idee su come usare il risultato di un incontro come mezzo per determinare gli incontri successivi dei personaggi.)

Il fallimento è un rischio insito in ogni incontro; la domanda più pertinente è il grado di successo che i giocatori riportano dinanzi alla sfida dell'incontro. Di seguito vengono forniti alcuni esempi dei possibili esiti.

- I personaggi sfruttano al meglio le loro opportunità e affrontano la minaccia con successo. I PG usano

STEVE ARGYLE

poche delle loro risorse e si godono le ricompense dell'incontro senza troppi inconvenienti.

- I personaggi superano gli ostacoli posti dinanzi a loro... a un prezzo. I PG potrebbero essere costretti ad affrontare l'incontro successivo con meno impulsi curativi o poteri giornalieri a loro disposizione. Oppure, cosa ancora peggiore, un nemico potrebbe riuscire a fuggire e a dare l'allarme (generando incontri più difficili successivamente), o a dileguarsi portando con sé informazioni preziose.
- I personaggi falliscono e non riescono a superare la sfida. Potrebbero fuggire da un incontro di combattimento oppure potrebbero essere catturati dai loro nemici. Non ricevono nessuna ricompensa per l'incontro, subiscono perdite rilevanti e potrebbero essere costretti a lavorare duramente per rimediare alle conseguenze del loro fallimento.

L'esito di un incontro dovrebbe avere delle ripercussioni nell'incontro successivo. Un incontro superato con successo fa procedere i personaggi verso il completamento dell'obiettivo globale dell'avventura. Un fallimento conduce i personaggi a un nuovo punto di svolta.

UN FINALE ENERGICO

I giocatori dovrebbero sempre trovare la fine di un grande incontro significativa e memorabile. A prescindere da quale sia l'argomento della scena, il DM dovrebbe renderlo succoso e lasciare i giocatori desiderosi di sapere cosa accadrà poi. Se i personaggi hanno appena sconfitto il nemico principale dell'avventura, potrebbero imbattersi in uno strano fatto o assistere a uno strano evento che li spingerà a chiedersi se la questione sia davvero conclusa del tutto come pensavano.

Ma anche un senso di risoluzione può costituire un finale energico per un incontro. Quando i personaggi raggiungono uno degli obiettivi principali della campagna dovrebbero ottenere una ricompensa davvero sfarzosa. La scena dovrebbe risultare veramente memorabile, altisonante e maestosa. I personaggi hanno diritto a crogiolarsi nella gloria di tanto in tanto.

Poi il DM può introdurre l'avventura successiva con una svolta inaspettata nel bel mezzo delle celebrazioni! Concludendo la sessione con un finale in sospeso, i giocatori rimarranno impazienti di sapere cosa succede in seguito.

– Yax e James Wyatt

Esempi di obiettivi degli incontri

Il DM può usare questi obiettivi di taglio narrativo come base per creare degli incontri complessi e avvincenti. Anche se questi obiettivi sono incentrati su un singolo incontro all'interno di un'avventura, il DM può usarli anche in più incontri combinati assieme per formare un ostacolo o un problema particolarmente complesso che i PG dovranno superare.

Raggiungere la pace

A causa di un equivoco, i personaggi devono combattere contro dei mostri o dei personaggi non giocanti che dovrebbero essere loro alleati. Forse i nemici dei personaggi hanno ingannato il capo dei PNG, inducendolo ad attaccare i PG, o forse i PNG sono xenofobi e vogliono proteggere il loro territorio.

Obiettivo: I personaggi devono convincere i membri o i capi del gruppo avversario che i due gruppi dovrebbero lavorare assieme.

Esiti possibili: I personaggi hanno bisogno di alleati, quindi le abilità nel negoziare sono più importanti della perizia con le armi. Se i tentativi diplomatici del gruppo falliscono, i PG devono affrontare un combattimento. Questo incontro può fornire i seguenti esiti:

- I personaggi evitano il combattimento, impediscono che qualcuno di entrambe le fazioni resti ucciso o ferito e convincono i PNG a diventare loro alleati.
- Scoppia uno scontro, ma i personaggi convincono l'altra fazione delle loro buone intenzioni e interrompono il conflitto. Qualcuno all'interno di una o di entrambe le fazioni resta sanguinante, oppure ci sono delle perdite.
- I personaggi fuggono dallo scontro senza assicurarsi l'aiuto dei PNG, optando per la fuga piuttosto che rischiare di ferire i potenziali alleati.
- I personaggi non riescono ad assicurarsi l'aiuto dei PNG e li sconfiggono in combattimento, tramortendoli o facendoli prigionieri. Nel peggiore dei casi, i PG uccidono il gruppo avversario e perdono i loro potenziali alleati.

Proteggere una persona o un oggetto

I personaggi fungono da guardie del corpo oppure custodiscono un oggetto antico o fragile che devono trasportare in un luogo specifico. Ad ogni sfida corrono il rischio di rompere l'oggetto o di mettere in pericolo il personaggio che sono incaricati di proteggere.

La natura del personaggio non giocante che i PG devono proteggere può influenzare la difficoltà dell'incontro. In un incontro facile, il PNG potrebbe essere un combattente astuto, in grado di aiutare i PG nel combattimento se necessario. In un incontro più difficile, il PNG potrebbe essere un incompetente che cede facilmente al panico in combattimento, o più che disposto a mettere a rischio la vita dei PG tramite dubbie decisioni. In alternativa, il DM può creare dei PNG che sono gravemente feriti, troppo giovani o troppo vecchi per difendersi da soli, o afflitti da una malattia debilitante. Se i personaggi devono scortare il PNG fino a un luogo dove potrebbe essere curato da una condizione menomante, potrebbero procurarsi un alleato a missione compiuta.

Se i personaggi proteggono un oggetto, potrebbe trattarsi di un artefatto di cui hanno bisogno per completare un rituale importante, di un dono con cui suggellare un'alleanza con un altro gruppo o di un'icona religiosa che potrebbe porre termine a una lotta che ha dilaniato un ordine religioso. I nemici potrebbero inviare i loro sicari a scontrarsi con i personaggi al solo scopo di distruggere l'oggetto.

Obiettivo: Mantenere il PNG in vita o l'oggetto intatto per la durata dell'incontro.

Esiti possibili: Anche se questo tipo di incontro sembra lasciare spazio soltanto a due esiti, vittoria o sconfitta, esistono anche delle gradazioni intermedie. Ad esempio, i personaggi potrebbero evitare il fallimento usando un rituale di Rianimare Morti per riportare in vita un PNG defunto. I personaggi potrebbero anche ottenere vari gradi di successo in base ai danni che il PNG o l'oggetto subiscono durante gli scontri, nel caso in cui i nemici del gruppo riconoscano il PNG o l'oggetto, o nel caso in cui il PNG riesca a compiere un'impresa specifica prima di morire.

- I personaggi proteggono l'individuo o l'oggetto affidatogli nascondendosi dai nemici o fuggendo prima che gli avversari possano ingaggiarli in combattimento.
- I personaggi si scontrano con gli attaccanti e proteggono il PNG o l'oggetto.
- I personaggi proteggono il PNG o l'oggetto, ma i loro nemici vedono e riconoscono il PNG o l'oggetto e usano queste informazioni contro i PG in un secondo tempo.
- Il PNG sopravvive ma è ferito. Questa ferita potrebbe impedire al personaggio di portare a termine l'impresa che doveva compiere, oppure potrebbe ridurre in qualche altro modo la sua utilità ai personaggi giocanti.
- L'oggetto si rompe ma non diventa del tutto inutilizzabile. I personaggi riescono a recuperare abbastanza pezzi da intraprendere un'impresa per ripararlo, oppure riescono a usare l'oggetto per lo scopo prefisso, anche se con meno efficacia.
- I nemici catturano o uccidono il PNG, oppure i PG perdono l'oggetto o lasciano che sia distrutto. I personaggi dovranno salvare o riportare in vita il PNG o riparare l'oggetto, oppure dovranno trovare un nuovo modo per raggiungere il loro obiettivo.
- I personaggi tengono in vita il PNG quanto basta da consentirgli di completare l'impresa necessaria, ma non abbastanza da consentirgli di fornire ai PG una ricompensa o un'informazione importante necessaria per un incontro successivo. Ad esempio, il vecchio saggio completa il rituale per sigillare il portale demoniaco, ma muore sotto gli artigli di un demone prima che possa avvertire i personaggi di una minaccia di cui ha scoperto l'esistenza mentre celebrava il rituale.

Recuperare un oggetto

In questo obiettivo, i personaggi devono ottenere il possesso di un oggetto specifico situato nella stanza o nell'area, possibilmente prima che il combattimento abbia termine. Questo tipo di incontro può svilupparsi in due modi diversi. Nel primo, i nemici affrontati dai PG sono estremamente potenti e la situazione impone ai personaggi di recuperare l'oggetto e poi di fuggire o di usare i suoi poteri per proteggersi. Nel secondo, i nemici desiderano ottenere l'oggetto proprio come i personaggi, ed entrambe le fazioni si affrettano a ottenerlo per primo.

Obiettivo: Raggiungere e assicurarsi un oggetto nell'area di incontro. Per assicurarsi un oggetto si intende infilare in tasca un piccolo oggetto, attivare un grosso oggetto nella stanza o aprire un forziere chiuso a chiave che contiene l'oggetto. Durante un incontro, i personaggi potrebbero avere bisogno di perlustrare la stanza, se l'oggetto è nascosto.

Possibili esiti: Se i personaggi entrano in possesso dell'oggetto, hanno vinto. Altrimenti si aprono varie possibilità.

- I personaggi recuperano l'oggetto e fuggono portandolo via o lo usano per sconfiggere i nemici dell'incontro.
- I personaggi ottengono l'oggetto, lo usano una volta e poi i nemici se ne impossessano. L'oggetto li aiuta, ma non quanto avrebbero voluto.
- I personaggi non riescono a recuperare l'oggetto e devono inseguire i nemici che se ne sono impossessati o trovare un modo di raggiungere il loro scopo senza di esso.

Intrufolarsi

I personaggi devono passare attraverso l'area di incontro senza far scattare l'allarme. Possono riuscirci uccidendo tutte le guardie, assicurandosi in tal modo che nessuno arrivi all'enorme gong sull'altro lato della camera, oppure sgattaiolando attraverso un labirinto di camere senza farsi notare.

Obiettivo: Raggiungere una destinazione o uccidere tutti i difensori senza far scattare l'allarme.

Possibili esiti: L'esito di un incontro di infiltrazione può avere un effetto drammatico sugli incontri futuri o perfino su tutto il resto dell'avventura. Se i personaggi hanno successo, possono evitare numerosi ostacoli notevoli. Se falliscono, dovranno affrontare una resistenza molto più dura negli incontri successivi.

- I personaggi hanno successo: nessuno dà l'allarme e chiunque abbia scoperto la loro presenza è stato ucciso o messo fuori gioco.
- I personaggi non riescono a oltrepassare l'area di nascosto e le guardie li attaccano. Questo risultato può condurre a un secondo incontro con lo stesso obiettivo, dal momento che i personaggi devono sconfiggere queste guardie prima che diano l'allarme.
- Una guardia riesce ad avvertire altre guardie situate nella stanza successiva, rendendo l'incontro più difficile.
- Le guardie danno l'allarme. I rinforzi possono arrivare immediatamente, oppure i personaggi dovranno far fronte a incontri più difficili in quanto i nemici sono pronti a riceverli.

Fermare un rituale

Il capo di un culto malvagio, un maligno stregone o un demone celebra un rituale che avrà conseguenze disastrose se i PG non riusciranno a fermarlo. Potrebbe aprirsi un portale sui Nove Inferi, un terrore proveniente da oltre le stelle potrebbe farsi strada fino al mondo o un'orda di demoni sbavanti potrebbe fare irruzione dall'Abisso una volta che il rituale è stato completato. Soltanto i personaggi possono impedire che questi eventi accadano.

Obiettivo: I personaggi devono interrompere il rituale prima che il nemico riesca a completarlo. Potrebbero cercare di uccidere l'incantatore che celebra il rituale non appena possibile, facendosi strada oltre le sue guardie del corpo per raggiungere il bersaglio. Oppure potrebbero distruggere degli oggetti speciali che fungono da focus del rituale (frantumare delle statue, spegnare delle candele, estinguere dei bracieri ardenti o versare acqua santa sull'altare infernale).

La partecipazione dell'incantatore rituale impartisce a questo tipo di incontro in combattimento una variante interessante. Il DM potrebbe decidere anzitempo che l'incantatore deve usare cinque azioni standard per celebrare il rituale e usare anche un'azione minore per mantenere il rituale a ogni round. Se l'incantatore viene stordito, il rituale non prosegue e l'incantatore può prendere parte al combattimento, ma se lo fa non potrà portare avanti di nuovo il rituale. In alternativa, l'incantatore rituale potrebbe rimanere concentrato sulla celebrazione del rituale finché i personaggi non riescono a interromperlo, nel qual caso l'incantatore si unisce alla lotta con l'intenzione di distruggere gli intrusi. Come terza possibilità, l'incantatore rituale svolge un ruolo attivo nel combattimento finché i personaggi non interrompono il rituale, nel qual caso l'incantatore fugge o viene distrutto dal rituale interrotto.

Possibili esiti: Per impedire che questo tipo di incontro porti l'avventura o l'intera campagna in un vicolo cieco, il DM dovrà prepararlo in modo che i personaggi abbiano ottime possibilità di interrompere il rituale oppure in modo che il suo completamento non abbia conseguenze in grado di sconvolgere il mondo.

- I personaggi fermano il rituale ed evitano la catastrofe.
- Ad ogni round di combattimento che passa senza che i PG possano fermare il rituale, altri combattenti si uniscono alla mischia: nuovi cultisti giungono nella sala da altre zone del tempio, o altri demoni escono dal baratro spalancato sul pavimento. I personaggi riescono a fermare il rituale, ma subiscono gravi perdite durante il combattimento.
- I personaggi non riescono a interrompere il rituale e devono trovare un modo per disfare ciò che il rituale ha compiuto.

MOTIVAZIONI DEI GIOCATORI

I vari tipi di giocatori sono spinti da vari tipi di motivazioni. La *Guida del Dungeon Master* alle pagine 8-10 descrive otto tipiche motivazioni dei giocatori con cui il DM può avere a che fare al tavolo da gioco. Se il DM capisce queste motivazioni e sa come incoraggiare i suoi giocatori, può adattare gli incontri delle sue avventure in modo da soddisfare meglio i gusti dei giocatori. Le pagine che seguono suggeriscono alcuni modi specifici per rendere gli incontri allettanti per i vari tipi di giocatori, rendendo ogni sessione di gioco più divertente per tutti.

Questi suggerimenti comprendono anche indicazioni precise sulla disposizione dei posti al tavolo da gioco, basandosi sull'idea che i giocatori adiacenti possono influenzarsi l'un l'altro. Forse il DM dovrebbe evitare di assegnare dei posti precisi al tavolo, e lasciare che i giocatori decidano di sedersi dove preferiscono. Tuttavia, se ha difficoltà a coinvolgere i giocatori del gruppo, può esaminare i suggerimenti relativi ai posti al tavolo e vedere se una disposizione diversa dei posti può essere di aiuto.

L'ANIMATORE

Un animatore al tavolo da gioco può rivelarsi un alleato prezioso per il DM, impedendo al gruppo di impantanarsi nell'indecisione o nell'eccessiva prudenza. Gli animatori non hanno bisogno di troppo aiuto per godersi il gioco, in quanto riescono a divertirsi da soli. Il DM può aiutare gli animatori a divertirsi mostrando loro che possono influenzare l'ambiente circostante. Nulla risulta più frustrante per un animatore di un tentativo di creare guai andato a vuoto e di scoprire per di più che le sue azioni non vanno necessariamente a beneficio del gruppo. Tuttavia, il DM dovrà tenersi pronto ad arginare le conseguenze delle azioni di un animatore, se necessario, per evitare che faccia uccidere tutto il gruppo.

Posizione al tavolo: Un animatore dovrebbe sedersi accanto al DM, in modo che possa attirare la sua attenzione facilmente quando vuole tentare qualcosa. Un animatore collocato a fianco di un giocatore indeciso può essere di aiuto per spronare quest'ultimo ad agire.

Tipi di incontro: Gli incontri di combattimento offrono la gamma di scelte più vasta per gli animatori, ma anche le sfide di abilità più ampie, che richiedono l'uso di numerose abilità, possono essere un buon terreno di gioco per l'animatore.

Sorprese sulla griglia di battaglia: Il DM può consentire agli animatori di esplorare ogni cosa sulla griglia di battaglia. Se il DM usa i *Dungeon Tiles* o le mappe già pronte, può preparare degli appunti relativi ai dettagli più minuscoli e agli elementi comuni della mappa per determinare cosa accade quando l'animatore scuote, spinge, apre o rompe quegli oggetti. Se la mappa mostra delle casse o dei barili accumulati nella stanza, il testo dell'avventura potrebbe fornire una descrizione generica del materiale che i giocatori troveranno al loro interno. L'animatore può anche rovesciare bracieri, rompere fiaschi a terra, sollevare tappeti e tirare giù gli arazzi. In questi casi il DM può usare le indicazioni relative ai poteri del terreno (pagine 62-63). Rovesciare un braciere addosso a un nemico forse infliggerà meno danni rispetto a un potere da personaggio, ma gli animatori lo trovano più divertente.

Il DM può anche consentire agli animatori di trovare dei modi inaspettati di spostarsi nell'area di incontro. Passaggi segreti che girano intorno all'area di incontro, magari oltrepassando un tratto di terreno bloccante, possono ricompensare l'animatore con l'opportunità di cogliere i mostri alle spalle.

Le tre parole più sconfortanti per un giocatore animatore sono "Non succede niente." Agli animatori piace interagire con l'ambiente circostante, quindi il DM può definire alcune conseguenze anzitempo per le azioni dell'animatore... conseguenze che renderanno il gioco più divertente per tutti. Una serie di possibili risultati definita in precedenza consentirà al gioco di scorrere veloce anche quando il personaggio dell'animatore tenta qualcosa di inaspettato. Di seguito vengono offerti alcuni esempi di risultati.

- Se un personaggio armeggia con un oggetto, l'oggetto esplode in una emanazione 2 o una propagazione 3, effettuando un attacco contro Riflessi con un modificatore pari al livello del gruppo +3 e infliggendo danni su chi colpisce pari alla voce "Danni medi limitati" riportata a pagina 42 della *Guida del Dungeon Master*. Come effetto collaterale positivo, l'esplosione potrebbe danneggiare anche i nemici oltre l'animatore; l'oggetto va collocato in un'area in cui i nemici dell'animatore probabilmente subiranno più danni che non i suoi alleati.
- Uno strato di liquido o di poltiglia si riversa sul pavimento, creando un'area di terreno difficile.
- Una nube di polvere si diffonde nell'aria, oscurando un'area per 1 o 2 round.
- Il personaggio disturba un mostro che dorme, in genere un abitante dei dungeon come un topo feroce, un kruthik o un vermeiena.
- Uno squarcio dimensionale si apre e teletrasporta il personaggio di 1d10 quadretti in una direzione casuale.
- Il personaggio trova una creatura ferita caduta in una trappola. Se la libera, si assicura il suo aiuto per 1 o 2 round.
- Il personaggio trova un compartimento segreto che contiene un pacchetto del tesoro, magari con un oggetto che può essere di aiuto al gruppo nell'incontro attuale.

Sempre impegnato: Gli animatori rischiano di scandire costantemente il ritmo del gioco e di interferire con il divertimento degli altri giocatori. Se l'animatore non ha pazienza per le interazioni che gli attori e i narratori adorano, potrebbe interferire in quelle scene e rovinare il divertimento degli altri giocatori. Una soluzione può essere quella di tenere l'animatore occupato con un compito che non riguarda l'azione del gioco. In questo modo l'animatore ha qualcosa da fare mentre gli altri giocatori si dedicano alle attività di loro gradimento.

Quando il DM nota che l'animatore è irrequieto, può chiedergli di sbrigare rapidamente uno dei seguenti favori.

- Mettere via la mappa o le tessere dell'ultimo combattimento e fare spazio per il prossimo.
- Disporre i *Dungeon Tiles* o preparare le miniature per l'incontro successivo.
- Conteggiare e ripartire i punti esperienza dall'ultimo incontro della sessione fino ad ora.
- Riempire i bicchieri di tutti o aprire un altro sacchetto di patatine.

L'assetato di potere

Un gruppo può superare le sfide con più efficacia e divertendosi di più se al suo interno c'è un assetato di potere. Gli assetati di potere possiedono una comprensione minuziosa delle regole, in quanto devono necessariamente conoscerle per poterle volgere a loro vantaggio. Questo tipo di giocatore può rivelarsi una risorsa preziosa ed evitare al DM di andare a consultare quelle regole di cui non si ricorda.

Posizione al tavolo: L'assetato di potere può collocarsi a fianco del DM se questi intende usarlo come consulente rapido per le regole. Per lo stesso motivo, un assetato di potere può insegnare rapidamente i rudimenti del gioco a un nuovo giocatore, se siede vicino a lui. Il DM deve però assicurarsi che l'assetato di potere non dica al nuovo giocatore quello che deve fare; dovrebbe soltanto limitarsi ad aiutarlo a capire cosa sta succedendo.

Gli assetati di potere a volte tengono in poco conto l'importanza della storia e della recitazione, quindi è possibile collocarli accanto agli attori e ai narratori. Questa vicinanza può generare una sinergia produttiva, ma a volte può anche generare dei conflitti, in base alla personalità dei giocatori coinvolti.

Tipi di incontro: Gli assetati di potere ottimizzano i loro personaggi per il combattimento e se il DM mette bene in chiaro che la campagna farà spesso uso di sfide di abilità e altri tipi di incontro, gli assetati di potere più consumati riusciranno a ottimizzare i loro personaggi anche per quelle sfide. Ad esempio, in circostanze ordinarie gli assetati di poteri difficilmente selezioneranno il talento Linguista, ma se la campagna in corso ricompensa quei personaggi che mostrano padronanza di diverse lingue, gli assetati di potere del gruppo probabilmente lo sceglieranno.

Fare leva sui punti di forza: Il DM può mettere in luce un assetato di potere sottolineando l'eccezionalità dei suoi risultati. Se il personaggio è dotato di un'alta CA, di tanto in tanto il DM può consentirgli di tenere la prima linea mentre il resto del gruppo attacca a distanza da posizione più sicura. Se il DM fa uso dello stesso tipo di mostri in più di un incontro, l'assetato di potere può determinare le tattiche migliori da usare contro di loro. Ad esempio, dopo uno scontro con i troll, il DM può annunciare che ne sta per arrivare un altro gruppo. L'assetato di potere potrà allora studiare il modo migliore di aggirare la loro rigenerazione.

Sfruttare le debolezze: Il DM può identificare le debolezze del personaggio di un assetato di potere e progettare gli incontri mirando a quei punti deboli. Userà mostri che attaccano la difesa più debole del

JULIE DILLON

personaggio. Creerà situazioni che richiedono prove di abilità o di caratteristica tra quelle in cui il personaggio è più debole. L'obiettivo non è di punire il giocatore o di cercare di sconfiggere il personaggio, bensì quello di offrire una vasta gamma di sfide. Mettendo alla prova le debolezze del personaggio, il giocatore viene incoraggiato a migliorare il suo stile di gioco. Questa tecnica induce il giocatore a procurarsi oggetti o a trovare altri modi per porre rimedio a quelle debolezze... nonché a fare affidamento sugli altri personaggi del gruppo.

I nemici imparano: Se il DM riesce a tenere in vita un nemico ricorrente durante una lunga avventura, può assicurarsi che quel nemico impari dagli scontri passati con i personaggi e alteri le sue tattiche per contrastare i punti di forza dei personaggi. Alla terza volta in cui un nemico incontra i personaggi, avrà un'idea ben precisa su cosa sono capaci di fare e avrà trovato dei modi per rendere futili i loro sforzi. L'assetato di potere sarà stimolato a esplorare nuove tattiche invece di ripetere ancora una volta il solito combattimento.

Ricompensare gli sforzi: Gli assetati di potere reagiscono bene alle ricompense. Così come un assetato di potere selezionerà il talento Linguista se la campagna in corso ricompensa chiaramente quella conoscenza, allo stesso modo si ricorderà dei dettagli del mondo della campagna e della trama se tale conoscenza dà dei frutti. Analogamente, gli assetati di potere finiscono per interessarsi alla storia di un'avventura quando riescono a trasformare tali conoscenze in punti esperienza e ricompense in tesori per avere completato gli obiettivi maggiori e minori. Infine, il DM può inserire nell'avventura gli oggetti magici che l'assetato di potere desidera (magari scegliendoli dalla sua lista dei desideri) per coinvolgerlo.

L'ATTORE

Un attore al tavolo da gioco può ispirare il resto del gruppo a interpretare i propri personaggi, infondendo vita in tutti i personaggi giocanti. Quando sono in forma, gli attori fanno sembrare il gioco qualcosa di più di un gioco: qualcosa di più vicino a un romanzo o a un film fantasy.

Posizione al tavolo: Il posto migliore per un attore è direttamente di fronte al DM, forse all'estremità opposta del tavolo. Se tutti gli altri giocatori si trovano tra il DM e l'attore, le scene che i due interpretano tra loro non rischieranno di tagliare fuori il resto del gruppo. Una visuale completa del linguaggio corporeo dell'attore potrebbe incoraggiare il DM stesso a fornire una migliore interpretazione, ed entrambi potrebbero incoraggiare il resto del gruppo a partecipare di più.

Un attore seduto accanto a un giocatore timido può indurre quel giocatore a farsi avanti più spesso nel corso di varie sessioni di gioco.

Tipi di incontro: Gli attori esultano di fronte a una sfida di abilità di qualsiasi tipo e si distinguono in modo particolare in quelle sfide che richiedono interazione con i PNG. I combattimenti non lasciano necessariamente l'attore disinteressato: una vivace descrizione dei poteri e delle altre azioni in combattimento può coinvolgere l'attore allo stesso modo in cui le interazioni più teatrali attirano gli altri personaggi.

Fornire PNG vividi: I tratti distintivi e i modi di fare usati per dare vita ai PG (vedi pagina 186 della *Guida del Dungeon Master*) danno all'attore buone idee su come interagire con i PNG. Con vari attori nel gruppo, il DM può passare più tempo nella base di partenza dei personaggi assieme a quei PNG che offrono ai giocatori degli agganci narrativi o degli indizi importanti, trasformando quella che altrimenti sarebbe una banale trasmissione di informazioni in una vivace interazione. In una classica esplorazione di un dungeon, la descrizione dettagliata dei mostri che costituiscono gli avversari principali può coinvolgere l'attore nell'azione.

Aggiungere elementi di recitazione nel combattimento: Dagli infimi coboldi ai draghi più possenti, i mostri affrontati dai personaggi in combattimento possono prendere vita, se il DM infonde in loro una certa personalità. Sfide, commenti beffardi e insulti possono risultare divertenti e particolarmente appropriati quando un personaggio marchia un mostro o viceversa. I mostri potrebbero esultare malignamente o imprecare in base all'andamento della battaglia. Il DM può descrivere gli attacchi dei mostri nello stesso modo in cui gli attori descrivono le loro azioni, anche quando i mostri mancano il bersaglio. Il DM può tenere pronta una lista di beffe, imprecazioni e descrizioni teatrali da usare quando è a corto di ispirazione.

Il DM può consentire ai personaggi di effettuare delle prove di Diplomazia, Intimidire o Raggirare per influenzare le azioni dei mostri durante il combattimento. Questa tattica consente ai giocatori di ingannare i nemici e di indurli a eseguire azioni che torneranno a beneficio dei personaggi. I personaggi potrebbero attirare i loro avversari verso dei pericoli, o verso delle posizioni da cui concederanno vantaggio in combattimento; o ancora, potrebbero cercare di distoglierli da un personaggio sanguinante o di convincerli ad attaccare il personaggio dotato delle migliori difese. I personaggi attori potrebbero essere interessati a provare queste tattiche; il DM deve determinare una prova di abilità appropriata e assegnare una CD alla prova.

Fare leva sui dettagli della vita del personaggio: Il DM dovrebbe sforzarsi di includere personaggi, luoghi ed eventi estrapolati dal background del personaggio negli incontri, specialmente nei combattimenti culminanti contro i nemici principali. Ad esempio, se il padre di una PG attrice è morto in un duello contro un tiefling, il DM potrebbe decidere di usare quello stesso assassino tiefling lamascura come nemico principale dell'avventura. Quando i personaggi affronteranno questo nemico, il tiefling riconoscerà la figlia dell'umano che ha ucciso molti anni fa e si farà beffe di lei. "Quindi sei la marmocchia di Andrunn? A quanto pare non sei una spadaccina migliore di tuo padre..." L'attore potrebbe trovare più soddisfacente sconfiggere questo nemico che non un tiefling lamascura qualsiasi, e il DM non deve cambiare nemmeno una virgola delle statistiche del mostro.

IL DISTRUTTORE

Un distruttore al tavolo da gioco va in cerca del piacere viscerale tipico di D&D: combattere i mostri e i nemici ogni settimana e salvare il mondo nel farlo. Per fare felice il distruttore basta inserire nell'avventura mostri e nemici da sterminare. Se i distruttori hanno bersagli a volontà da uccidere, il DM può aspettarsi da loro una sana dose di entusiasmo che può ispirare il resto del gruppo.

Posizione al tavolo: La griglia di battaglia va posizionata a portata di mano del distruttore, per assicurarsi che il distruttore riesca a manipolare la miniatura del suo personaggio (e forse anche quelle dei giocatori che sono seduti troppo lontani dalla griglia per arrivare alle loro miniature). Se siede accanto a un nuovo giocatore, un distruttore può dimostrarsi un ottimo mentore, la cui energia e il cui entusiasmo si rivelano contagiosi.

Tipi di incontro: Ai distruttori piacciono i combattimenti in tutta la loro gloriosa varietà, che si tratti di farsi strada tra orde di gregari, di affrontare una mente criminale e le sue guardie del corpo scelte o di scontrarsi faccia a faccia con un drago solitario. Qualunque

GLI ATTORI NEL PALAZZO DEI COBOLDI

Così com'è scritto, il Palazzo dei Coboldi (nel Capitolo 11 della *Guida del Dungeon Master*) offre poche opportunità quanto a incontri di interazione, il tipo di eventi preferito dagli attori. Tuttavia, il DM può sempre interpretare i coboldi prima e durante gli incontri di combattimento (ad esempio i coboldi dell'area 3, che potrebbero sbeffeggiare i personaggi giocanti e insultarli per aver interrotto la loro partita a teschio-teschio). Oppure, il DM potrebbe fare in modo che il drago parli con i PG prima di attaccarli, dando ai personaggi un'opportunità di implorarlo per avere salva la vita e agli attori un'occasione di mettersi in mostra.

– James Wyatt

sia lo scenario, i distruttori desiderano soltanto usare i loro poteri di attacco per annientare i nemici.

Che i nemici si facciano sotto: Il DM dovrebbe dare ad almeno un nemico un ruolo significativo all'interno della campagna e assicurarsi che il distruttore (in particolare) impari a riconoscerlo e a disprezzarlo molto presto. Almeno una volta ogni sessione, i servitori del nemico dovrebbero interferire nei piani dei PG per irritarli e per dare all'incontro una carica emotiva. La sconfitta di un nemico fastidioso è per il distruttore un momento di vittoria dal sapore squisito.

Che i gregari si facciano sotto: Il DM può fare libero uso di gregari. Cadranno rapidamente sotto l'assalto del distruttore, ma al giocatore piacerà comunque l'idea di essere l'architetto del massacro. Inoltre, scatenando un'orda di gregari, il DM può iniziare lo scontro sconvolgendo i giocatori. Un gruppo di gregari ingaggia rapidamente gli avversari, mentre gli altri manovrano in modo da assicurarsi un vantaggio tattico. Questa tattica soddisfa il distruttore e garantisce che un singolo attacco ad area non spazzi via tutti i gregari in una volta.

Interruzioni da combattimento: Se il distruttore diventa irrequieto durante una sfida di abilità, il DM può far sfondare la porta a una manciata di nemici e dare il via a un combattimento per infondere una scarica di adrenalina alla situazione. Questa interruzione funziona particolarmente bene se la sfida di abilità tiene necessariamente impegnati alcuni PG. Forse i PG devono disattivare un'interdizione magica e l'impresa richiede l'attenzione senza interruzioni di alcuni personaggi, oppure devono strappare le informazioni giuste a un PNG prima che la sua nave parta con la prossima marea. Se il DM abbina un combattimento facile a questa sfida, magari attivato da una prova di abilità fallita, il distruttore e un altro personaggio o due potranno combattere contro i mostri mentre il resto del gruppo continua a lavorare alla sfida.

RISULTATI

Molti videogiochi e giochi per computer tengono conto dei risultati dei giocatori, un'opzione che dà soddisfazione ai giocatori e a volte può anche sbloccare dei contenuti aggiuntivi all'interno del gioco. Ai giocatori (e ai distruttori in particolare) potrebbe piacere l'idea di tenere conto dei loro risultati in modo analogo, nel contesto della campagna di D&D. Se al gruppo l'idea piace, il distruttore del tavolo può essere il segnapunti ufficiale dei risultati di gruppo e individuali, tenendo conto di quanto segue:

- Danni più alti inferti con un singolo attacco (è possibile anche tenere liste separate per gli attacchi a bersaglio singolo e per quelli a bersaglio multiplo, in cui si sommano i danni inferti a ogni creatura).
- Danni più alti subiti in un singolo incontro.
- Colpi mortali messi a segno.
- Classifica dei colpi critici (per personaggio, per incontro e globale).
- Classifica degli 1 naturali (per personaggio, per incontro e globale).
- Maggior numero di tiri salvezza falliti (consecutivi e non).
- Il tiro per colpire più alto che ha mancato il bersaglio.
- Creature uccise (ripartite per origine, tipo o attributo specifico).
- Eventi memorabili o insoliti, come ad esempio un personaggio prono che mette a segno un colpo critico.

L'ESPLORATORE

Come un animatore, la presenza di un esploratore al tavolo può tenere vivo l'interesse dei giocatori quando l'azione ristagna, dal momento che agli esploratori piace andare in cerca di informazioni. Aiutano il gruppo a scoprire indizi e porte segrete e a mantenere l'avventura sui binari... tranne quando è l'esploratore stesso a dirottarla partendo in cerca di segreti che non esistono. Il DM può gratificare gli esploratori fornendo loro indizi a profusione da trovare.

Posizione al tavolo: Se all'esploratore piace disegnare mappe dell'area dell'avventura, può sedersi a fianco del DM, in modo che non debba interrompere i dialoghi di tutti gli altri giocatori quando chiede dei dettagli sulla mappa. Gli esploratori possono ispirare gli altri giocatori con la loro curiosità e il loro entusiasmo, quindi quando è possibile i nuovi giocatori dovrebbero sedersi accanto a loro.

Tipi di incontro: Come gli attori, anche gli esploratori adorano le sfide di abilità, specialmente quelle che prevedono indagini, enigmi o la ricerca di informazioni segrete. Gli esploratori gradiscono anche le fasi che separano un incontro dall'altro, quindi il DM deve ricordarsi di non glissare sugli antichi corridoi dei dungeon e sui grandi saloni d'ingresso privi di mostri. Per coinvolgere un esploratore, un DM può costruire incontri di combattimento contenenti elementi degli enigmi, come ad esempio qualche trappola complessa, per rendere l'area di incontro più vivace, o inserire pericoli sorprendenti da aggirare.

Mostri che nascondono segreti: Agli esploratori piacciono gli scenari di combattimento che contengono un segreto relativo ai mostri da affrontare. Ad esempio, quando un gruppo di fantasmi e di wight attacca, l'esploratore potrebbe chiedersi chi erano queste creature non morte quando erano in vita, perché sono state maledette con la non morte e come queste informazioni potrebbero riallacciarsi all'avventura in corso. Un combattimento diretto con un gruppo di non morti può risultare più appetibile a un esploratore se il DM spiega che i fantasmi dei tiefling credono che i PG siano i soldati dragonidi di Arkhosia che li hanno uccisi la prima volta.

Il DM può ottenere lo stesso risultato con i normali mostri se l'incontro di combattimento rivela dei dettagli interessanti, come ad esempio quelli della cultura hobgoblin presenti nella regione. Se l'esploratore ha appena scoperto che gli hobgoblin vanno molto fieri di essere i primi a colpire un bersaglio in combattimento, rimarrà entusiasta quando il gruppo uscirà vincitore da un incontro di combattimento particolarmente duro grazie a questa informazione.

Mostri che nascondono debolezze: Il DM pone davanti al gruppo un incontro impegnativo, ma offre anche ai personaggi un modo per equilibrare lo scontro, magari nascosto nel terreno o addosso a un mostro. Ad esempio, i personaggi incontrano un drago in una grossa stanza che ospita un santuario in un angolo. Quando il combattimento ha inizio, i giocatori potrebbero notare che il drago si tiene alla larga dal santuario, concentrando gli attacchi sui personaggi più lontani da esso. Se i personaggi costringono il drago ad avvicinarsi al santuario, scoprono che le difese del drago si abbassano, e se essi stessi si collocano in posizione adiacente al santuario, notano

che le loro difese aumentano. I personaggi in seguito scopriranno che i costruttori del santuario lo avevano consacrato a Bahamut e che i tentativi del drago di profanarlo non sono riusciti a recidere il legame tra il santuario e la divinità della giustizia e dell'onore. Questa combinazione di storia e di tattica risulterà gradita all'esploratore e al suo desiderio di logica nel mondo circostante.

Incontri con enigmi: Il DM può creare degli incontri (di combattimento o di altro tipo) che contengono degli elementi di cui i personaggi devono estrapolare il significato. Forse i personaggi incontrano un gruppo di hobgoblin in una stanza che contiene dei quadretti alternati bianchi e neri sul pavimento. Tentando e ritentando, i PG scoprono che devono muoversi come i pezzi degli scacchi, altrimenti subiranno danni: sulla "scacchiera," il primo quadretto in cui un personaggio entra determina come quel personaggio dovrà muoversi per il resto dell'incontro. Oppure, quattro colonne spuntano dal terreno trasmettendo pericolose scariche di fulmini attraverso la stanza secondo uno schema regolare. I personaggi possono evitare e poi sfruttare il pericolo cercando di indurre i nemici a mettersi nei punti in cui passeranno le scariche di fulmini. Questi tipi di enigmi affascinano gli esploratori e rendono gli incontri di combattimento memorabili per tutti i giocatori.

Gli esploratori nel palazzo dei coboldi

Il Palazzo dei Coboldi un tempo era la fortezza cinta da mura di un nobile umano minore il cui nome e la cui storia sono andati dimenticati da tempo. Il DM può coinvolgere i giocatori esploratori inventando la storia di quel luogo e fornendo indizi sul passato da lui creato. Gli esploratori rimarranno affascinati dal fatto che l'altare ora dedicato a Tiamat (nell'area 2) un tempo era un santuario di Ioun e che le bare di pietra contengono i resti di una dinastia nobiliare scomparsa da tempo. E se i giocatori trovassero un cimelio di famiglia che li spingesse a mettersi alla ricerca degli eredi sopravvissuti di quella dinastia?

– James Wyatt

Il narratore

Un narratore all'interno del gruppo può aiutare il DM a collegare assieme tutte le regole, i numeri e gli incontri in un insieme narrativo appassionante. I DM a volte si perdono nei dettagli e si dimenticano di fare un passo indietro per osservare la storia in corso dall'altro lato dello schermo del DM. Per coinvolgere i narratori è sufficiente includere spesso degli elementi narrativi: collegare tra loro imprese e trame e attingere ai background dei personaggi per le potenziali linee narrative.

Posizione al tavolo: Il narratore va collocato nei pressi del centro del tavolo. Da quella posizione il narratore può coinvolgere gli altri giocatori negli sviluppi narrativi dell'avventura e della campagna.

Tipi di incontro: Un narratore è affascinato da qualsiasi tipo di incontro, fintanto che l'incontro in questione fa procedere la storia dell'avventura. Se il gruppo ha dei buoni motivi per trovarsi nel dungeon a lottare contro gli orchi e ogni incontro di combattimento è un passo avanti verso l'obiettivo della storia, il narratore si dedicherà ai combattimenti con la stessa energia del distruttore.

I narratori perdono interesse quando gli incontri fungono da riempitivi di una sessione e non sono collegati a nulla: non c'è un obiettivo importante che spinga i personaggi ad agire, nessuna causa comune che motivi i loro sforzi, nessun collegamento agli eventi della campagna e nessuna conseguenza che possa scaturire dalle azioni dei personaggi. Quando i personaggi escono dal dungeon, il narratore vuole che gli eventi dell'avventura facciano la differenza, abbiano un effetto sul mondo di gioco e spingano i personaggi a prendere parte alla prossima avventura. Per i narratori, aumentare di livello e acquisire tesori non è una motivazione sufficiente.

Collegare gli incontri ai grandi obiettivi: Per i narratori, il capo degli orchi appena ucciso dal gruppo rappresentava una terribile forza che seminava violenza e sofferenza. Oppure i PG hanno contribuito a rendere la regione più sicura eliminando uno dei luogotenenti del loro nemico principale. Il DM deve cercare sempre un modo per collegare gli eventi di ogni incontro ai grandi obiettivi dell'avventura.

Tenere in vita gli antagonisti

Le storie d'avventura più emozionanti sviluppano lentamente i loro nemici e poi li presentano in modo teatrale. Poi il cattivo agisce in modo da suscitare nel pubblico il desiderio di vederlo punito. Il primo scontro tra l'eroe e l'antagonista in genere si conclude con una disastrosa sconfitta per l'eroe. Alla fine, dopo aver pazientato e aver superato numerose prove, l'eroe trionfa sul suo nemico e tutto va di nuovo bene nell'universo.

Nel gioco di D&D il DM potrebbe avere difficoltà a mantenere un nemico in vita oltre la sua prima comparsa nella storia. Ma se i giocatori uccidono i nemici non appena il DM li introduce nella storia, nessun nemico potrà mai sviluppare le qualità classiche dei grandi cattivi.

I punti sottostanti riassumono i miei metodi preferiti per mantenere in vita i nemici affinché possano continuare a combattere.

- Usare scene di interazione introduttive in cui la malvagità dell'antagonista non risulta subito apparente.
- Alterare le statistiche in modo da rendere il nemico pressoché impossibile da distruggere nel corso del suo primo incontro e indebolirle in seguito, quando sarà più appropriato che i PG lo sconfiggano. Fornire al nemico una ragione valida per mantenere in vita i PG durante l'incontro iniziale.
- Usare scene di interazione in cui i PG non possono combattere direttamente col nemico, magari per motivi legali o politici, o al fine di garantire l'incolumità di un gruppo di innocenti.
- Fornire ai PG delle ragioni per mantenere in vita il nemico dopo che lo hanno sconfitto.
- Creare delle situazioni in cui gli eroi e il nemico devono temporaneamente collaborare.

– Robin Laws

Almeno un incontro per ogni sessione dovrebbe essere esplicitamente collegato all'obiettivo globale della campagna e costituire per i personaggi un passo avanti verso quell'obiettivo... o un passo indietro, se il gruppo non riesce a vincere la sfida di quell'incontro. Quando i personaggi finiscono quell'incontro, il DM narra ciò che è appena accaduto tramite una descrizione narrativa, evidenziando i contributi più importanti forniti dai personaggi senza fare riferimento ai numeri. Il DM collega inoltre gli eventi degli incontri alle personalità, ai background, ai dettagli e agli obiettivi dei personaggi. Potrebbe perfino chiedere al narratore del gruppo di svolgere questa funzione.

Creare cause ed effetti: Il DM dovrebbe assicurarsi che sia le azioni dei personaggi giocanti che dei personaggi non giocanti abbiano delle conseguenze all'interno del gioco. Userà queste ripercussioni per collegare assieme gli incontri e gli elementi della campagna, in modo che il narratore colga il quadro narrativo globale. Il DM può tenere un diario schematico della campagna e costruire degli incontri che siano dei risultati diretti delle azioni dei PG. Ad esempio, i personaggi si spingono nei dungeon del Baratro di Roveto Verde e si scontrano con i goblin. Quando i personaggi tornano in città, i goblin iniziano a razziare le fattorie nei pressi del villaggio di Roveto Verde per ritorsione contro le azioni dei PG. Inoltre, a causa di certe azioni specifiche dei PG al'interno del dungeon, come ad esempio l'apertura di una porta sigillata, ora i goblin hanno un nuovo alleato o un artefatto che conferisce loro maggiore potenza. I narratori adorano collegare questi piccoli dettagli e scoprire la trama che si nasconde dietro ai singoli eventi.

Storie dei mostri: Anche i nemici dei personaggi dovrebbero avere le loro storie e il DM dovrebbe assicurarsi che i giocatori vengano a sapere di queste storie. Se il nemico della campagna dispone di una legione di soldati umani ai suoi comandi, il DM dovrà assicurarsi che i giocatori capiscano che i soldati umani con cui si scontrano in continuazione fanno tutti parte dell'esercito del nemico e non sono mostri casuali. I temi dei mostri presentati nel Capitolo 4 aggiungono uno strato narrativo alla varietà dei mostri che i personaggi potrebbero affrontare all'interno di un'avventura. I giocatori potrebbero sospettare un legame, se continuano a incontrare nemici che mostrano origini o poteri simili.

TOMÁS GIORELLO

I NARRATORI NEL PALAZZO DEI COBOLDI

È importante aiutare i narratori a capire che ogni avventura è sia una storia a sé stante che parte di una storia più grande, quella della campagna e dei suoi eroi. Il DM non deve glissare sugli agganci per avventure e sulle imprese che definiscono il contesto della spedizione dei personaggi nel Palazzo dei Coboldi. I narratori saranno ansiosi di sapere perché questi coboldi sembrano così organizzati e aggressivi e dovrebbe rendere ben chiaro il fatto che tutto ciò è dovuto all'influenza del drago. Consultando i suggerimenti per ulteriori avventure riportati a pagina 219 della *Guida del Dungeon Master*, il DM può riflettere su come collegare questa avventura a quella che intende condurre successivamente. Infine, il DM dovrebbe anche cercare un modo per rendere l'avventura una questione personale per i narratori del gruppo, attirandoli con imprese individuali correlate ai loro background. Ad esempio, in un agguato lungo la Strada del Re, i coboldi potrebbero avere catturato o ferito un amico o un parente di uno dei personaggi.

– James Wyatt

L'OSSERVATORE

Anche se gli osservatori potrebbero apparire disinteressati, sono una parte preziosa del gruppo. Gli osservatori possono ricoprire vari ruoli mancanti all'interno di un gruppo, non essendo impegnati a interpretare un tipo specifico di personaggio con la stessa foga degli altri giocatori. Gli osservatori possono anche contribuire a smussare la tensione che si crea quando le motivazioni degli altri giocatori entrano in contrasto, ricordando a tutti che D&D è un gioco e che l'obiettivo è quello di divertirsi. Anche il DM dovrà tenere bene a mente questo concetto se inizia a sentirsi frustrato dal fatto che un osservatore non si mostra troppo interessato o non riesce a prendere il gioco troppo sul serio.

Posizione al tavolo: Gli osservatori loquaci ed entusiasti vanno collocati accanto ai giocatori timidi o silenziosi. Un assetato di potere potrebbe rimanere frustrato di fronte alle scelte di abilità e di poteri di un osservatore, quindi potrebbe essere una buona

idea tenere quei due separati. Collocando l'osservatore al lato opposto del tavolo, il DM può evitare che le sue chiacchiere per socializzare lo interrompano in continuazione.

Tipi di incontro: Il DM potrebbe scoprire che un osservatore partecipa più volentieri a un incontro di combattimento che non a una sfida di abilità o a una qualsiasi forma di interazione che non preveda il combattimento. Questo accade in genere perché un incontro di combattimento offre una serie relativamente limitata di opzioni (i poteri del personaggio) che definiscono con precisione le azioni che l'osservatore può eseguire e perché l'incontro ha un obiettivo ben chiaro.

Descrizioni vivaci: Più il DM descrive l'incontro in modo vivido, più è probabile che l'osservatore presti attenzione. Una descrizione energica delle azioni dei mostri, dell'ambiente e delle azioni dei giocatori stessi può riuscire a coinvolgere l'osservatore. Ad esempio, se l'osservatore dice, "Uso *deflagrazione mistica* sull'orco, ho fatto 22," il DM può rispondere con: "Un dardo di energia oscura si sprigiona dalla punta delle tue dita e investe l'orco, che ulula di dolore. Quanti danni fai?" Questa tecnica consente al resto del gruppo di rimanere immerso nell'azione e incoraggia l'osservatore a usare il testo descrittivo dei poteri contenuti nel *Manuale del Giocatore*. Inoltre, l'osservatore potrebbe decidere di interpretare il suo personaggio e di partecipare più spesso.

Divertirsi! L'osservatore vuole passare qualche ora in allegria col gruppo, quindi tanto vale divertirsi. Non c'è bisogno di prendere il gioco troppo seriamente o di iniziare lunghe discussioni tra i giocatori.

Il pensatore

I pensatori ricompensano l'attenta pianificazione del DM esaminando le macchinazioni dei nemici, impiegando il tempo necessario per risolvere i suoi enigmi e usando azioni calcolate e tattiche studiate per tenere al sicuro i personaggi dei loro compagni.

Posizione al tavolo: I pensatori fanno molte domande, quindi un posto vicino al DM è l'ideale per ottenere agevolmente delle risposte a queste domande. Un pensatore va collocato in un posto da cui può avere una buona visuale della griglia di battaglia. Attenzione: collocando un pensatore accanto a un assetato di potere, i due potrebbero formare una squadra decisionale che tenderà a escludere gli altri tipi di giocatori.

Nulla di personale

Per definizione, gli osservatori sono giocatori difficili da coinvolgere, quindi il DM dovrà a tenere a mente che va bene così: gli osservatori si divertono perché sono seduti al tavolo in compagnia, non perché sono attratti dal gioco. Non deve prenderla sul personale. Inoltre, dovrà assicurarsi che ogni volta che un giocatore se ne esce con una strategia inaspettata o un'idea innovativa, tale idea venga messa in atto e ricompensata. Questi esempi mostreranno all'osservatore che i giocatori attivi e partecipanti al tavolo da gioco rendono l'esperienza ancora più divertente.

– James Wyatt

Tipi di incontro: I pensatori, come gli esploratori, amano tutti gli incontri tattici che includono elementi di enigma, come le sfide tattiche da superare e gli indovinelli da risolvere fuori dal combattimento. I pensatori dovrebbero apprezzare il materiale relativo agli enigmi contenuto nelle pagine 81-84 della *Guida del Dungeon Master*. Adorano anche gli incontri di combattimento più complessi, che contengono vari tipi di sfide, tra cui mostri, trappole, pericoli, elementi del terreno interessanti e forse qualche sfida di abilità.

Evitare i percorsi diretti: Le avventure rigidamente lineari tendono a essere frustranti per i pensatori, che preferiscono soppesare tutte le loro opzioni. Il DM dovrebbe offrire a un pensatore numerose scelte, dalle diramazioni dei passaggi in un dungeon alle diramazioni di varie linee narrative. Le diramazioni nei dungeon rendono l'esplorazione molto più interessante e possono arricchire gli incontri di combattimento tattico offrendo scontri su più fronti, rendendo il combattimento più dinamico.

Indizi in abbondanza: Il DM dovrebbe fornire al suo pensatore materiale in abbondanza riguardo ai nemici, ai pericoli e alle sfide imminenti. Questi indizi funzionano meglio se il DM riesce comunque a mantenere un minimo di fattore sorpresa. Può elargire informazioni parziali mescolandole ai tesori, inserendole nelle informazioni con i PNG e negli scenari di background dei vari incontri. Dovrebbe ricompensare le prove di abilità superate con nuove informazioni, mescolate a descrizioni vivaci per interessare tutti i partecipanti al tavolo da gioco.

Il DM può usare i seguenti indizi come esempi.

- **Poteri e capacità dei nemici:** Un messaggio scarabocchiato sulla parete di una nicchia nella sala del tesoro recita "Attenti alla parola del dolore del serpente guardiano, che vi ancora al terreno, e fuggite dalla forza risuonante del suo colpo di tuono!"
- **Difese deboli:** Un bandito catturato parla ai PG della locanda che i suoi seguaci usano come quartier generale: "Alla porta principale ci sono molte guardie, ma soltanto due guardie sorvegliano la porta della cucina sul retro."

Tempo per chiacchierare

Le chiacchiere fuori tema sono il flagello dei giochi di ruolo. Ma sono anche una pratica comune e irresistibile in tutte le conversazioni tra i membri della nostra gloriosa tribù di maniaci del gioco. Perfino chi funge da DM potrebbe lasciarsi tentare di tanto in tanto dall'opportunità di fare un commento relativo al tormentone internet del momento o un riferimento alla cultura popolare classica.

Durante le sessioni, cerco di limitare le chiacchiere fuori tema del mio gruppo. Ma la gente gioca a D&D innanzi tutto per stare con gli amici. Anche se la mia tabella di marcia personale mi costringe a tenere la durata delle sessioni al minimo, mi assicuro di riservare un sano periodo di tempo per chiacchierare del più e del meno prima di iniziare a riassumere gli eventi della sessione precedente. Concedendo in anticipo un po' di tempo per le inevitabili chiacchiere sociali, riesco a tenere le digressioni al minimo per le due ore di gioco che seguono. Se poi la serata continua, le chiacchiere personali riaffiorano in quanto rimanere concentrati tanto a lungo sullo stesso argomento è uno sforzo eccessivo.

– Robin Laws

- **Punti deboli delle personalità dei PNG:** Durante il loro primo incontro con il duca, un personaggio che supera una prova di Intuizione nota che il duca non riesce a staccare gli occhi dall'anello con rubino del warlock.
- **Pericoli dei terreni:** Un arazzo nell'anticamera del tempio raffigura l'altare del santuario principale circondato da una tempesta di fulmini.
- **Mappe e planimetrie dei luoghi:** I personaggi trovano una mappa nel cumulo del tesoro di un drago che raffigura un'antica roccaforte, e la loro prossima avventura li condurrà tra le rovine della roccaforte.
- **Piani del nemico:** Un soldato della guardia scelta dice "Stolti! Prima della prossima alba, gli eserciti del mio padrone marceranno per le strade di Winterhaven, e nessuno potrà fermarli!"

Iniziare le battaglie con una panoramica completa: Il DM rischia di infastidire i pensatori se si dimentica di rivelare delle opzioni o dei pericoli che i personaggi potrebbero aver notato. Quando ha inizio un round di combattimento, il DM dovrà fornire una rapida panoramica dei dettagli importanti che è possibile vedere prima di chiedere a tutti di tirare per le prove di iniziativa. Questa rapida panoramica fornisce informazioni utili ai giocatori e consente al pensatore di valutare gli strumenti che ha a sua disposizione nell'incontro. Il DM dovrà assicurarsi di menzionare i punti seguenti.

- Gli avversari visibili e la loro collocazione, tra cui ogni cosa che i personaggi possono individuare con una prova di Percezione passiva sufficientemente alta.
- Elementi e attributi del terreno noti.
- Mobilia e oggetti tatticamente rilevanti.
- Equipaggiamento nemico.
- Tesori e ricompense visibili.

Ricompensare le tattiche più sensate: Quando il pensatore mette assieme un piano sensato usando le informazioni fornite dal DM, quel piano dovrebbe funzionare. Pur senza alterare l'incontro di combattimento in modo significativo, è sempre possibile fornire ai personaggi un vantaggio di qualche tipo durante lo scontro.

- Se i personaggi colgono i loro nemici alla sprovvista, hanno diritto a un round di sorpresa.
- Il DM mostra ai personaggi una mappa dell'area di incontro e li lascia liberi di scegliere da che lato entrare per ottenere il miglior vantaggio tattico.
- Il DM concede ai personaggi vantaggio in combattimento contro i nemici per il primo round completo di combattimento.

UN MOMENTO PER IL DM...

Al fine di gestire degli incontri migliori, il DM dovrebbe sempre prendersi 30 secondi prima di tirare l'iniziativa, da usare per studiare le tattiche dei mostri e dei PNG, nonché i punteggi di Intelligenza delle creature. In tal modo potrà decidere in modo adeguato come mettere in atto le loro tattiche.

– Yax

GEORGI SIMEONOV "CALADER"

INCONTRI PER GRUPPI NUMEROSI

I gruppi numerosi possono essere divertenti da condurre. Che c'è di meglio di un grosso gruppo di amici radunati attorno al tavolo, determinati a sconfiggere ogni mostro che si presenti, ogni sfida che il DM metterà sul loro cammino e a prendere parte a grandi avventure? Un tavolo da gioco con molti giocatori mette alla prova le abilità del DM in modo diverso rispetto a un gruppo ristretto. Per avere successo, il DM deve essere organizzato, preparato e non avere paura di delegare.

PIÙ MOSTRI, NON MOSTRI PIÙ FORTI

In base alle regole matematiche di costruzione degli incontri descritte nella *Guida del Dungeon Master*, quattro mostri di 10° livello sono un incontro appropriato per dieci personaggi di 5° livello. Tuttavia il DM dovrebbe riflettere bene prima di proporre un incontro del genere ai suoi giocatori. Un incontro con due minotauri combattenti (soldati di livello 10), una fauce gorgogliante (controllore di livello 10) e una viverna (schermagliatore di livello 10) fornisce come totale l'ammontare giusto di punti esperienza. Ma dal momento che i minotauri hanno CA 26 e i personaggi giocanti attaccano in genere con +11, i PG li colpiranno soltanto il 30% delle volte. Nel migliore dei casi, i personaggi ci metteranno talmente tanto tempo a uccidere i mostri che il combattimento si trascinerà per molte ore di gioco. Nel peggiore dei casi, i minotauri (che colpiscono i personaggi circa il 70% delle volte) uccideranno tutti i personaggi prima di subire danni seri.

Un incontro migliore per dieci personaggi di 5° livello è un grosso gruppo di mostri di livello non troppo diverso dal 5°. La gestione di dieci mostri può essere impegnativa per il DM, quindi potrebbe essere una buona idea usare mostri d'elite e solitari per ridurre parte delle complicazioni. Quattro dragonidi soldati (soldati di livello 5) un goblin sottocapo (controllore d'elite di livello 4 e guida) e un drago verde giovane (schermagliatore solitario di livello 5) forniscono circa lo stesso totale in punti esperienza dei mostri del primo esempio (2.150 PE invece di 2.000 PE). Ma dal momento che questo incontro comprende dei mostri dotati di attacchi e difese rapportati alle capacità dei personaggi, lo scontro è più equilibrato. Inoltre, dal momento che l'incontro comprende dei mostri d'elite e solitari, il numero di mostri rimane più gestibile.

AREE DI INCONTRO PIÙ GRANDI

Il DM dovrà progettare le aree di incontro in modo che siano in grado di contenere grossi gruppi di personaggi e numerosi mostri. Invece di usare un singolo spazio aperto, è possibile creare varie stanze con una serie di collegamenti che consentiranno ai mostri di attaccare i personaggi da direzioni diverse. Questa tecnica incoraggia i personaggi a ingaggiare i mostri su più fronti.

RECLUTARE ASSISTENTI

I giocatori possono rivelarsi di grande aiuto quando il DM minaccia di restare sopraffatto o il gioco rischia di rallentare a causa di un gruppo numeroso che impiega molto tempo a completare un incontro. In queste occasioni il DM può scegliere due giocatori esperti che conoscono le regole e farli sedere alla sua destra e alla sua sinistra, come assistenti. Avendoli vicini, il DM potrà più facilmente assegnare loro compiti e incarichi.

Gregari: Se il DM tiene le statistiche e i consigli tattici di base dei gregari a portata di mano, può assegnarli ai suoi assistenti affinché siano loro a gestire quegli avversari durante il combattimento.

Disposizione della griglia di battaglia: A volte anche sgombrare il tavolo per fare spazio per la mappa o le tessere può richiedere tempo. Il DM può chiedere ai suoi assistenti di collocare le mappe e di disporre i nemici visibili secondo il diagramma dell'incontro. Prima che tutti tirino per l'iniziativa, il DM ispezionerà rapidamente l'allestimento e apporterà i ritocchi che ritiene necessari.

Iniziativa: Uno degli assistenti avrà il compito di preparare e gestire l'ordine di iniziativa; il DM riferirà a quell'assistente i risultati ottenuti dai nemici. Se possibile, l'ordine di iniziativa andrà collocato in un luogo visibile, come ad esempio su una lavagna. L'assistente avrà anche il compito di mantenere il ritmo, segnalando ai giocatori che è il loro momento di agire e facendo un cenno al DM quando giunge il turno di un avversario.

Descrizione del campo di battaglia: Mentre un assistente si occupa di stilare l'ordine di iniziativa, il DM fornisce all'altro assistente una panoramica di tutti gli elementi visibili sul campo di battaglia, in modo che possa fungere da consulente del gruppo per tutte le questioni relative agli effetti del terreno, ai pericoli e agli oggetti utilizzabili. Questa tecnica evita al DM di dover rispondere in continuazione alle stesse domande nel corso del combattimento.

Gestione dei mostri: Gli assistenti saranno gli occhi e le mani del DM sul campo di battaglia. Al turno di ogni mostro, un assistente indicherà con la mano la miniatura del mostro sulla griglia di battaglia. In questo modo sarà subito chiaro quale nemico è attualmente attivo e l'attenzione del gruppo rimarrà concentrata sul gioco. Uno degli assistenti avrà anche il compito di segnalare i danni continuati all'inizio del turno e i tiri salvezza alla fine del turno. In caso di movimento, il DM comunica all'assistente le intenzioni dell'avversario e l'assistente decide il percorso ottimale e annuncia eventuali attacchi di opportunità.

Ferite dei nemici e segnalatori delle condizioni: Gli assistenti dovranno tenere conto dei danni continuati e degli effetti sugli avversari nel corso del combattimento. Gli assistenti dovranno riferire il totale dei danni di ogni mostro ogni volta che esso subisce un colpo, in modo che il DM possa sapere subito quando il mostro diventa sanguinante.

Attacchi di opportunità: Mano a mano che i PG e i loro nemici si spostano lungo la griglia di battaglia, uno degli assistenti si occuperà di gestire gli attacchi di opportunità per conto del DM. Se un PG provoca un attacco di opportunità, l'assistente attira l'attenzione del giocatore e lo informa dell'attacco e del risultato. Se un avversario subisce un attacco di opportunità, l'assistente attira l'attenzione del DM in modo che l'attacco venga risolto rapidamente.

– Johnn Four

INCONTRI PER GRUPPI RISTRETTI

A volte il DM ha a disposizione soltanto un piccolo gruppo con cui giocare, oppure vuole sperimentare un'avventura di D&D su piccola scala. Forse vuole insegnare a giocare ai suoi bambini, o condurre il gioco per un gruppo ristretto. Costruire incontri per un piccolo gruppo può essere complicato, ma la sessione di gioco che ne esce può essere molto gratificante.

SEMPRE PIÙ MOSTRI

Stando alle regole generiche di creazione degli incontri, un gruppo di due personaggi di 5° livello dovrebbe affrontare due mostri di 5° livello. Questo incontro può funzionare, ma in confronto a uno scontro di cinque contro cinque, un incontro così limitato può sembrare poco appetibile. Come discusso in precedenza, è possibile creare incontri più dinamici usando grossi numeri di mostri di basso livello. Un incontro più emozionante potrebbe vedere due personaggi di 5° livello contrapposti a tre mostri di 2° o di 3° livello.

I mostri più deboli offrono inoltre ai personaggi giocanti un'occasione migliore di sopravvivere, nonostante l'assenza di alcuni ruoli chiave nel gruppo. I mostri più deboli non colpiscono tanto spesso e non infliggono molti danni, quindi, anche se il gruppo è privo di una guida, può reggere comunque allo scontro. Analogamente, i mostri sono dotati di meno punti ferita, quindi un gruppo privo di assalitori può comunque abbatterli in un lasso di tempo ragionevole.

PIÙ GREGARI

Il DM può sempre usare i gregari per rendere gli incontri dinamici e interessanti senza sopraffare un piccolo gruppo di personaggi. Deve tuttavia fare attenzione nel caso in cui i personaggi siano privi di attacchi in grado di influenzare più bersagli. Per un gruppo che non possieda dei controllori o quanto meno qualche attacco a propagazione o emanazione, i gregari possono diventare un problema.

SFIDE DIVERSE

Il DM può trasformare quella che in apparenza è una debolezza in un punto di forza usando altri incontri che non richiedono di combattere. Incontri che richiedono una fitta interazione, infiltrazioni furtive, risoluzione di enigmi o l'uso frequente delle abilità sono sfide ottimali per i piccoli gruppi. Come indicazione generica, la complessità della sfida di abilità non dovrebbe essere più alta di 1 punto rispetto al numero di personaggi nel gruppo.

PNG ALLEATI

Il DM può integrare un piccolo gruppo con alcuni PNG alleati che aiuteranno i personaggi nelle situazioni di combattimento e di interazione. I personaggi compagni, descritti nel Capitolo 1, possono incrementare il numero di giocatori effettivi del gruppo senza soffocare i giocatori con la gestione di altri PG completi veri e propri.

GREGARI NEGLI INCONTRI

Se il DM fa uso di gregari in un incontro, ecco un paio di suggerimenti che possono rendere la presenza dei gregari più efficaci.

- I gregari non devono iniziare l'incontro ammassati nella stessa zona, ma sparpagliati per tutto il campo di battaglia.
- I gregari possono essere rivelati in varie fasi: forse due sono visibili all'inizio dell'incontro, un altro arriva correndo nel secondo round e il resto attacca i personaggi alle spalle nel round successivo.
- Ai livelli più alti bisogna usare più gregari. È meglio usare almeno quattro gregari negli incontri di rango eroico, almeno cinque negli incontri di rango leggendario e sei o più negli incontri di rango epico.

TROVARE GIOCATORI

Se il gruppo di gioco è piccolo perché il DM non conosce altre persone che giocano a D&D, potrebbe essere ora di trovare o reclutare altri giocatori. Dove trovare altri partecipanti? Ecco qualche suggerimento.

Amici e parenti: Si parte dai conoscenti che potrebbero essere interessati al gioco, specialmente se sono appassionati di libri, film o serie televisive fantasy.

Scuola: I licei e gli altri istituti scolastici spesso hanno dei gruppi di gioco organizzato. Gli studenti possono controllare le attività di gioco organizzato della scuola, e se non c'è D&D tra queste attività, possono tentare di avviare un gruppo di gioco per reclutare altri giocatori.

Lavoro: Chi si è lasciato la scuola alle spalle può prendere in considerazione i colleghi del posto di lavoro e chiedere se c'è qualcuno interessato a D&D che vorrebbe unirsi al gruppo di gioco regolare.

Siti web di D&D: I siti web che trattano D&D ospitano una vasta comunità di giocatori, alcuni dei quali forse abitano a poca distanza dal DM. Spesso è possibile trovare negozi, eventi, convention e giocatori attivi nella propria area.

Negozi: Il negozio locale di giochi e passatempi potrebbe avere uno spazio riservato ai giocatori di D&D, o quanto meno una bacheca dove lasciare un annuncio per trovare altri partecipanti interessati a giocare.

Convention: Dalle grandi convention ai raduni più piccoli locali e regionali, le convention di giochi offrono interi week-end pieni di attività e di abbondanti opportunità per incontrare altri giocatori della propria area. Inoltre, anche le convention di fumetti e di fantasy a volte offrono delle attività di gioco nel programma e attirano numerosi giocatori.

RPGA: Il dipartimento di gioco organizzato della Wizards of the Coast gestisce la Roleplaying Gamers Association (o RPGA), un'organizzazione che mira a facilitare le esperienze di gioco in prima persona. Iscriversi è facile e gratuito, e l'iscrizione comprende ampio materiale gratuito per i DM e l'accesso a centinaia di eventi e di convention nella comunità. Per ulteriori informazioni, visitare il sito www.wizards.com/rpga.

– James Wyatt, Bill Slavicsek e Richard Baker

Quando i personaggi sono a corto di poteri giornalieri o hanno consumato tutti i loro impulsi curativi, dopo quattro o forse cinque incontri probabilmente vorranno fermarsi per un riposo esteso. Il DM può manipolare il ritmo degli incontri all'interno del gioco per cambiare i tempi di riposo dei PG e alterare la crescita e il calo della tensione nel gioco.

Ritmo

Il ritmo rappresenta la cadenza con cui l'azione e la trama avanzano di incontro in incontro nel corso della sessione di gioco.

Il DM può far crescere la tensione in modo graduale durante la sessione di gioco regolando il ritmo degli incontri. Esistono tre modelli diversi di ritmo degli incontri: un modello standard, bilanciato; uno con un singolo intenso picco di azione, e uno in cui il pericolo cresce in modo graduale. Questa sezione illustra come utilizzare questi modelli per pianificare gli incontri di una singola sessione di gioco o di un giorno di tempo nel mondo dell'avventura.

Quando il DM offre ai giocatori la possibilità di scegliere durante un'avventura, il gruppo potrebbe affrontare gli incontri in una sequenza diversa da quella pianificata. Il DM dovrà essere elastico e tenersi pronto a modificare gli incontri in modo che si adattino al modello di ritmo che aveva in mente. Ad esempio, può togliere alcuni nemici da un incontro e aggiungerli a un altro successivo o precedente, se il ritmo scenico lo esige. Se il DM mira a mantenere un ritmo bilanciato e i personaggi hanno appena completato due incontri facili, il DM potrebbe aggiungere dei mostri allo scontro successivo, se i PG optano per un sentiero che li condurrebbe a un altro incontro facile.

Al momento di stabilire il ritmo, il DM può prendere in considerazione questi due metri di misura: cosa accade in una singola sessione di gioco e cosa accade in un giorno di avventura tra un riposo esteso e l'altro. Il DM riuscirà a gestire il ritmo con molta più facilità se riesce a far coincidere questi due periodi, vale a dire facendo iniziare una nuova giornata ai personaggi all'inizio di ogni nuova sessione di gioco. Non sempre sarà possibile utilizzare questo metodo, specialmente se le sessioni di gioco durano soltanto una o due ore. Viceversa, le sessioni più lunghe potrebbero occupare due giorni nel mondo di gioco, in cui i personaggi si concedono un riposo esteso a metà sessione.

Ritmo bilanciato

In un modello di ritmo bilanciato si punta a ottenere un equilibrio tra azione, interpretazione e narrazione: i segmenti veloci e frenetici si alternano a periodi più lenti e calmi. Il DM non deve necessariamente alternarsi tra incontri difficili e facili e scene drammatiche o di dialoghi tranquilli. È sufficiente che osservi la tendenza della sessione e miri a equilibrarla prima che giunga al termine.

Un'avventura ambientata in un classico dungeon segue questo modello: periodi relativamente lenti e calmi di esplorazione sono occasionalmente interrotti da scene intense di combattimento in cui i personaggi rischiano la vita. Se il DM usa un assortimento di incontri di varia difficoltà come suggerito a pagina 104 della *Guida del Dungeon Master*, può facilmente instaurare un ritmo di incontri facili e difficili da usare come complemento all'alternanza tra esplorazioni e incontri.

Questo modello funziona bene quando il DM inizia e conclude ogni sessione (e ogni giornata di avventura) con una nota intensa ed emozionante, come ad esempio un incontro difficile o un punto di svolta drammatico. Il DM reclama l'attenzione all'esordio e poi conclude con un finale in sospeso, lasciando i giocatori impazienti di riprendere il gioco alla sessione successiva.

Un gruppo intelligente consuma gradualmente le sue risorse nell'arco di una serie di incontri a ritmo bilanciato. Se i personaggi consumano i loro poteri giornalieri e tutti i loro impulsi curativi all'inizio della sessione, potrebbero decidere di fermarsi per un riposo esteso e rovinare il ritmo. Il DM dovrebbe usare gli incontri più facili e i periodi più lenti per allentare la tensione e incoraggiare il gruppo a proseguire l'avventura.

Il ritmo bilanciato è un modello versatile che consente di mettere in scena vari tipi di incontro, tra cui incontri di combattimento e di interazione, nonché esplorazioni, interazioni con i PNG, investigazioni, enigmi e amministrazione delle risorse. Il DM dovrebbe fornire ai suoi giocatori una gamma variegata usando tutti questi tipi di incontri per attirare la loro attenzione.

Il picco

Un picco è un singolo incontro talmente difficile da esigere che i giocatori usino ogni potere, spendano ogni punto azione e utilizzino tattiche elaborate per superare la sfida. I personaggi probabilmente affronteranno soltanto un incontro di questo tipo in una giornata di avventura; se le sessioni che il DM conduce sono brevi, potrebbe anche costituire l'unico incontro. Tuttavia, è sempre possibile utilizzare incontri minori di preparazione e di resoconto che servano a introdurre e a concludere la storia della sessione (vedi "Struttura classica della storia," pagina 8). I giocatori si godono l'impulso di emozione e di adrenalina di una singola battaglia in cui i loro personaggi lottano per sopravvivere, scatenando ogni risorsa a loro disposizione.

Un picco funziona meglio quando è abbinato a un preambolo apposito, specialmente se il DM lo usa per preannunciare lo scontro drammatico nelle giornate o nelle settimane precedenti di tempo nel gioco. Il DM cerca di incrementare la paura, le incertezze e la tensione dei personaggi con vari indizi riguardo agli avversari che affronteranno.

È bene che i personaggi giungano freschi a un picco. Dovrebbero ancora essere in possesso dei loro poteri giornalieri, avere un punto azione a testa da spendere e forse qualche oggetto magico consumabile da usare nello scontro. È per questo motivo che il modello del picco funziona meglio come elemento centrale di un'avventura breve, o di un'avventura in

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

cui i personaggi non hanno nessuna fretta in particolare, come ad esempio durante un lungo viaggio attraverso le terre selvagge, in cui i personaggi possono concedersi un riposo esteso prima di arrivare al covo del mostro, alla fine dell'avventura.

Il DM può sottoporre i personaggi ad alcuni incontri facili dopo il picco, consentendo loro di eliminare le forze nemiche disperse o le minacce minori rimaste, oppure dedicare del tempo a esaminare le conseguenze dello scontro interagendo con i PNG o con una fase di esplorazione.

Ritmo crescente

Nel modello di ritmo crescente, il DM sottopone i personaggi (e i giocatori) a una sequenza di sfide sempre più difficili finché non arrivano all'apice, un grande scontro culminante con un nemico principale, una rivelazione che farà tremare il mondo, o entrambe le cose. Il trucco di questo modello consiste nel consumare le risorse dei personaggi in modo che giungano al culmine con poche forze e si ritrovino in guai seri.

Dal momento che il modello di ritmo crescente si basa sul consumo delle risorse dei personaggi, il DM deve pensare a privare i personaggi della possibilità di un riposo esteso, per garantirsi che arrivino quasi stremati all'incontro finale. I personaggi potrebbero avere a disposizione soltanto un periodo di tempo limitato, potrebbero dover correre attraverso le campagne per inseguire dei banditi in fuga o potrebbero essere sottoposti a una maledizione che impedisce loro di trarre qualsiasi beneficio da un riposo esteso. Il DM dovrà motivare i personaggi a passare da un incontro all'altro senza fermarsi per un riposo esteso (vedi la sezione successiva, "Spingere i personaggi a proseguire").

Il modello crescente funziona particolarmente bene in quelle sessioni che fanno grande uso di elementi horror o drammatici. In teoria, i personaggi capiranno in cosa si sono cacciati soltanto quando sarà troppo tardi. E allora dovranno prendere parte alla battaglia senza poteri giornalieri a loro disposizione e con pochissimi impulsi curativi rimasti.

L'obiettivo del ritmo crescente è quello di costruire uno scontro culminante terribile, in cui i personaggi avranno paura di non sopravvivere. Il DM non deve mirare ad annientare il gruppo o costringerlo a fuggire ammettendo la sconfitta. Lo scontro culminante dovrebbe essere grandioso e spaventoso, ma non dovrebbe mai essere di più di due livelli al massimo superiore a quello dei personaggi. Avendo consumato le loro risorse, i personaggi avranno già abbastanza problemi ad affrontare un incontro del loro stesso livello senza bisogno di porre sul loro cammino qualcosa di assai più potente di loro.

Spingere i personaggi a proseguire

Quando i DM discutono, analizzano e creano le loro avventure, spesso cercano un modo per suscitare una particolare reazione: "Ancora un'altra stanza," o a volte "Ancora un'altra impresa." Questa frase è emblematica della capacità del gioco di coinvolgere un giocatore e di spingerlo a desiderare ulteriori sviluppi, o più semplicemente di continuare a giocare, proprio come chi legge un romanzo si dice spesso "Ancora un altro capitolo" e finisce per arrivare in fondo al romanzo alle tre del mattino.

Com'è possibile coinvolgere i giocatori nell'avventura talmente a fondo da portarli a dire "Ancora un altro incontro" finché non si ritrovano in un combattimento arduo senza avere più poteri giornalieri o impulsi curativi? Nel modello crescente, il DM desidera che i giocatori ignorino il buon senso naturale e si spingano oltre i limiti di ciò che è loro consentito in preda all'impazienza di scoprire quale sarà il prossimo incontro. Esistono quattro tecniche basilari che il DM può utilizzare per attirare i giocatori in un incontro dopo l'altro: impeto, ricompense, scadenze e proibizioni.

Impeto

Lo stesso impeto narrativo dell'avventura può portare i personaggi da un incontro al prossimo. Gli incontri brevi e relativamente semplici inducono spesso i personaggi a continuare: se nessun singolo incontro sembra troppo difficile, i personaggi potrebbero sottovalutare l'entità delle risorse che hanno consumato. Basterà assicurarsi che gli incontri di combattimento non aumentino mentre le risorse dei personaggi diminuiscono e chiudere rapidamente l'incontro se i personaggi sembrano affaticati dalla lunghezza dello scontro.

Il DM può usare degli agganci allettanti per spingere i personaggi a dirigersi rapidamente verso l'incontro successivo. Un paio di porte nella camera di un dungeon possono essere un aggancio assai allettante per i giocatori. Ogni scelta che i personaggi fanno li spinge oltre, specialmente se i giocatori sanno che tali scelte avranno un effetto sull'esito dell'avventura.

Rispettare il dinamismo

Al momento di iniziare una nuova campagna, mi assicuro di creare una cornice ben precisa. Ma il progetto che ho in mente per una nuova campagna muta lentamente nel corso del gioco. Quello che potrebbe sembrare un fallimento nel seguire il concetto originale diventa uno dei migliori punti di forza nell'esperienza del gioco di ruolo. Ogni campagna sviluppa una dinamica che va al di là del controllo del DM o di qualsiasi altro singolo partecipante. Potrei tentare di introdurre una trama coinvolgente di epiche proporzioni, per poi scoprire che i miei giocatori sono attratti da un gioco incentrato sui commerci e sui combattimenti. Alcuni eventi improvvisati potrebbero dirottare una campagna spensierata in una storia angosciante, oscura e sanguinaria.

Quando una campagna si sviluppa in modo inaspettato, faccio un profondo respiro e mi ricordo di rispettare il dinamismo. Ciò che creiamo tutti assieme generalmente stacca di molte lunghezze quelli che erano i miei piani iniziali.

– Robin Laws

Quando i personaggi aprono la porta di un dungeon e vedono dei mostri simili a quelli che hanno già sconfitto facilmente in precedenza, saranno più propensi a caricare che non vedendo avversari sconosciuti dall'aspetto minaccioso. Il DM può usare qualche voce di corridoio che parla di mostri familiari per attirare i personaggi verso il cuore del dungeon, certi di poter affrontare senza sforzo quegli avversari così deboli.

Ricompense

Il DM può usare alcune ricompense per incoraggiare i giocatori a proseguire l'avventura senza riposare. Le pietre miliari e i benefici a esse associate (i punti azione e l'uso dei poteri giornalieri degli oggetti magici) sono ricompense insite nel gioco per contrastare l'effetto delle risorse consumate. Anche gli anelli magici hanno dei poteri che funzionano meglio o funzionano soltanto se il portatore raggiunge almeno una pietra miliare nella giornata, il che può essere un incentivo ad andare in cerca di ulteriori incontri prima di dare il via allo scontro culminante.

Il DM può anche usare la promessa di tesori come aggancio per condurre i personaggi verso il prossimo incontro. Una porta del dungeon su cui compare la scritta "Tesoreria Reale" sta praticamente supplicando i personaggi di essere aperta per rivelare i tesori che contiene (e i guardiani che sorvegliano tali tesori). Oltre alla semplice promessa di una ricompensa tangibile, anche la presenza di certi tipi di tesori può indurre i personaggi a proseguire. Gli oggetti magici consumabili, come ad esempio le pozioni e le pietre da affilatura (vedi pagina 189 della *Cripta dell'Avventuriero*) possono rinsaldare la determinazione dei giocatori, specialmente se credono che gli oggetti recuperati potranno essere loro di aiuto negli incontri successivi., Ad esempio, i personaggi potrebbero trovare una riserva di fuoco dell'alchimista (*Cripta dell'Avventuriero*, pagina 26) e sanno che un gruppo di troll li sta aspettando nella stanza successiva. Un oggetto magico emozionante, dotato di un potere interessante o di una proprietà utile, conferisce al giocatore che lo acquisisce un forte incentivo a giocare almeno uno o due incontri in più per vedere come funziona.

Il DM può anche usare le ricompense alternative descritte nel Capitolo 5 per incoraggiare i personaggi a prendere parte a qualche incontro in più. Un dono divino potrebbe avere una durata specifica che indurrà i personaggi a sfruttare quella ricompensa più a lungo possibile prima che si esaurisca. Oppure, un gran maestro potrebbe promettere al suo allievo una nuova sessione di addestramento se i personaggi completeranno un'impresa entro un certo ammontare di tempo.

Scadenze

Una scadenza è un incentivo molto forte a rinunciare a un riposo esteso. Se i personaggi devono raggiungere un obiettivo specifico entro un periodo di tempo limitato, un riposo di 6 ore potrebbe compromettere ogni speranza di arrivare in tempo. La scadenza di un'avventura può rientrare in una di queste categorie.

Data o orario specifico: I personaggi devono soddisfare certi requisiti prima di una data o di un'ora specifica. Ad esempio, i morti si animeranno nel giorno di una festività imminente o i cultisti intendono

celebrare un sinistro rituale la prossima notte di luna piena, oppure i banditi esigono che il riscatto venga consegnato prima del tramonto.

Corsa contro il tempo: I personaggi sanno che c'è una scadenza incombente, ma non ne conoscono i dettagli specifici. Ad esempio, i tremiti del terreno fanno credere che il vulcano sopra il villaggio erutterà presto, ma i PG non sanno quanto presto. Questo tipo di scadenza consente al DM di adattare la scadenza alle azioni dei personaggi, ma è meno efficace nell'indurre i personaggi a sbrigarsi.

Risorse a tempo limitato: I personaggi dispongono di un dono o di una mistura alchemica che perderà efficacia dopo un certo tempo. Questa categoria ha lo stesso effetto di una scadenza specifica o di una corsa contro il tempo, ma stavolta i personaggi hanno un investimento personale che devono proteggere dal passare del tempo.

Corsa o inseguimento: I personaggi devono raggiungere il loro obiettivo prima che lo faccia un nemico o un rivale, o forse devono raggiungere un gruppo in fuga. I PG non hanno motivo di credere che i loro rivali si fermeranno per un riposo esteso, quindi se si fermano a riposare rimarranno troppo indietro. Ad esempio, i personaggi devono recuperare un tesoro prima che lo faccia una banda di PNG malvagi, oppure devono raggiungere un gruppo di banditi in fuga attraverso le terre selvagge.

Il DM può concedere ai personaggi i benefici di un riposo breve mentre si affrettano attraverso i corridoi vuoti del dungeon o attraverso le terre selvagge tra un incontro e l'altro. La storia mantiene comunque un senso di urgenza, ma non costringe i personaggi ad affidarsi soltanto agli attacchi a volontà e alle pozioni guaritrici.

Proibizioni

Un altro modo per impedire ai giocatori di fermarsi troppo spesso per un riposo esteso, rovinando il ritmo previsto dal DM, consiste nel creare situazioni in cui i personaggi non potranno trarre beneficio dal riposo esteso finché non avranno soddisfatto certe condizioni. Ecco alcuni esempi di situazioni che possono spingere i giocatori a proseguire.

- Una maledizione affligge i personaggi e impedisce loro di dormire finché non completano un'impresa per rimuovere la maledizione. Oppure un obbligo magico imposto sui PG impedisce loro di riposare finché non avranno compiuto il loro dovere.
- I personaggi devono prendere parte a una sfida di abilità prolungata della durata di diversi giorni, alternata a vari incontri di combattimento. Il DM spiega ai giocatori prima di cominciare che se si sottopongono a un riposo esteso nel corso della sfida di abilità, la sfida sarà considerata interrotta, ogni loro progresso sarà annullato e dovranno ricominciare da capo.
- Come regola della casa, il DM può cambiare i requisiti di un riposo esteso e impedire ai personaggi di trarne beneficio finché non raggiungono almeno due pietre miliari al giorno. Dovrà tuttavia assicurarsi che i giocatori siano consapevoli di questa regola e la accettino all'inizio della campagna.

Queste regole vanno usate sporadicamente, in quanto un uso eccessivo può generare risentimento nei giocatori. Queste tattiche sono efficaci soprattutto nelle campagne a tema horror che fanno uso del modello di ritmo crescente.

Combattimenti lunghi

Una questione strettamente legata ai metodi per definire il ritmo degli incontri tra un riposo esteso e l'altro è quella di come trattare le rapide sequenze di incontri che non consentono ai personaggi di concedersi un riposo breve. Come si modellano i combattimenti che si vedono nei film, in cui ondate su ondate di nemici si riversano sui personaggi senza un istante di tregua? Come si inducono i personaggi a passare da un incontro all'altro per fermare un assassino che sta per uccidere il sommo sacerdote?

Per creare questi lunghi incontri, il DM deve concedere ai personaggi di riprendere fiato nel mezzo del combattimento. Può identificare alcuni obiettivi specifici e punti di svolta nel corso della battaglia e abbinare a ognuno di essi un punto di ristoro. Questi obiettivi possono comprendere alcuni dei seguenti esempi.

- Sconfiggere un campione dei mostri designato in precedenza. Da ogni ondata di nemici emerge un campione, oppure un campione compare all'inizio del combattimento lungo.
- Arrivano dei rinforzi in aiuto dei PG e rafforzano il loro coraggio. Questi rinforzi potrebbero essere dei personaggi compagni (vedi Capitolo 1) che aiutano i PG nel combattimento oppure potrebbero fare parte di una forza più grande, se i PG stanno lottando contro un esercito nemico.
- I personaggi si fanno strada combattendo fino a un antico altare e completano una semplice sfida di abilità durante l'incontro per ottenere la benedizione di una divinità.
- I PG sconfiggono la metà, un terzo o un'altra frazione prestabilita delle forze nemiche.
- I personaggi conquistano una solida posizione difensiva sul campo di battaglia, che consente loro di riprendere fiato.

Quando i personaggi portano a termine i requisiti prestabiliti, il DM può concedere loro uno o più dei seguenti benefici.

- Ogni personaggio può scegliere un potere a incontro già consumato e recuperarne l'uso.
- Ogni personaggio ottiene un nuovo uso dell'azione di recuperare energie o può spendere un impulso curativo (anche se è svenuto).
- Ogni personaggio ottiene un punto azione che può spendere nel resto dell'incontro, anche se ha già speso un punto azione nell'incontro in corso.
- Ogni personaggio ottiene un altro uso di un potere giornaliero da oggetto magico, come se avesse raggiunto una pietra miliare.
- Ogni personaggio può recuperare l'uso di un potere giornaliero consumato. Potrà conservare questo beneficio per un traguardo importante da raggiungere nel corso della battaglia.

Certi elementi del terreno, come ad esempio i nodi di energia (vedi pagina 59), che consentono ai personaggi di ricaricare i poteri consumati, possono dimostrarsi utili nel corso dei combattimenti lunghi.

– James Wyatt

Ogni classe possiede dei poteri di attacco e dei poteri di utilità correlati al movimento, come ad esempio dei poteri che consentono ai personaggi di spingere o far scorrere i nemici, o poteri che consentono loro di scattare, di teletrasportarsi o di far fare altrettanto ai loro alleati. Alcuni privilegi di classe come il *passo fatato* degli eladrin e il *passo selvatico* degli elfi trasformano il movimento in uno strumento essenziale nelle mani dei personaggi giocanti. Anche i mostri dispongono di numerosi poteri di movimento, particolarmente i mostri schermagliatori. Certe capacità razziali, come ad esempio quelle possedute dai goblin e dai coboldi, concedono ai mostri la capacità di scattare nel corso del combattimento.

A volte tuttavia, per quanti poteri di movimento un personaggio possa avere, non c'è modo di convincerlo a cambiare posizione, specialmente se si tratta di un attaccante a distanza come i maghi, gli invocatori, i warlock, i ranger arcieri e certi chierici o bardi. Perfino il ladro, uno dei personaggi da mischia più mobili, potrebbe rimanere inchiodato round dopo round nello stesso punto, se è riuscito a incastrare un nemico in una posizione da cui può attaccarlo ai fianchi.

Il DM scoprirà che gli incontri possono diventare più dinamici ed emozionanti quando ogni combattente cambia posizione al suo turno. La sezione seguente presenta alcune tecniche utilizzabili per mantenere personaggi e mostri in costante movimento.

Percorsi circolari: La forma base dell'area di incontro è importante.

Terreno attraente: È consigliabile usare tipi di terreno che diano ai personaggi un vantaggio e offrano loro altre ragioni per raggiungere certe posizioni specifiche.

Terreno da evitare: Terreno, trappole e pericoli che i personaggi vorrebbero evitare possono incoraggiare il movimento, se usati con cura.

Inizio dell'incontro: Il primo round di combattimento può determinare la quantità di movimento che avrà luogo nel corso dell'incontro.

Tattiche nemiche: Se i mostri si muovono, possono costringere i personaggi a muoversi a loro volta, quindi mantenere i mostri sempre in movimento (anche se questo può portarli in posizioni svantaggiose) può essere proficuo.

Obiettivi degli incontri: Se l'obiettivo di un incontro scoraggia i personaggi dal mantenere le loro posizioni, il movimento può diventare una parte più significativa dell'incontro.

Percorsi circolari

La disposizione stessa della stanza può incoraggiare il movimento nel corso di un incontro. Basta creare un'area che suggerisca un continuo percorso da seguire: un paio di stanze collegate da due corridoi diversi, una camera tagliata in due da un baratro attraversato da due ponti o un tortuoso labirinto di cunicoli interconnessi scavati dai goblin. Questo tipo di percorso circolare consente che il combattimento si sviluppi su più fronti. Quando il combattimento inizia in un'area, una delle due fazioni può ottenere un vantaggio se si muove lungo il percorso per attaccare da un lato diverso.

È possibile creare un'area di incontro più dinamica usando una forma più complessa: tre aree collegate ad altre attraverso molteplici sentieri. L'incontro ha inizio quando i personaggi si trovano al centro e la loro stanza è collegata a entrambe le altre stanze. La mappa a pagina 77 mostra un esempio di area di incontro ideata secondo il concetto del percorso circolare: i personaggi entrano nell'area dalla camera più grande, dove tre passaggi conducono ad altre camere più piccole che formano una parte della stessa area di incontro.

Il DM può anche spingersi oltre la progettazione di un'area di incontro attorno a un percorso circolare: deve approfittare dei corridoi circolari stessi per incoraggiare il movimento. Se ogni mostro nell'area di incontro affronta i personaggi sulla soglia dell'area nel primo round di combattimento e non abbandona mai l'area di ingresso, tanto vale che i PG combattano in una piccola camera con un solo ingresso.

Terreno attraente

Il DM può costringere i PG a spostarsi creando dei punti attraenti all'interno dell'incontro, come ad esempio un tratto di terreno vantaggioso, un punto che offre copertura o un'altra posizione difensiva di qualsiasi tipo. I luoghi desiderabili potrebbero anche contenere un obiettivo dell'incontro, come ad esempio un oggetto della stanza che i personaggi devono raggiungere (vedi "Obiettivi degli incontri," sotto).

Un esempio di terreno vantaggioso è un ambiente a collo di bottiglia in cui i personaggi in inferiorità numerica possono limitare il numero di mostri in grado di attaccare, costringendo i nemici ad attaccarli uno alla volta. Se cinque personaggi devono affrontare un'orda di gregari infuriati, possono ottenere un vantaggio ritirandosi all'interno di un corridoio largo solo 3 metri. In questo modo, soltanto due gregari alla volta potranno attaccare i difensori del gruppo mentre il resto del gruppo sferrerà attacchi a distanza o presterà assistenza ai difensori di prima linea. Assumere una posizione del genere può dare esito a un paio di round interessanti e dinamici. Quando i personaggi si saranno stabilizzati in quella posizione, tuttavia, il DM non dovrà permettere che tutti i gregari vengano eliminati in quel modo; i PG dovranno rimettersi in movimento quando le tattiche dei nemici cambieranno (vedi "Tattiche nemiche," sotto).

Alcuni elementi del terreno che forniscono vantaggio ai personaggi sono descritti alle pagine 67-69 della *Guida del Dungeon Master*. Comprendono tipi di terreno come le rocce di sangue, le nubi di spore, le fonti di potere, i cristalli speculari, le colonne della vita e i cerchi sacri. La sezione seguente di questo capitolo descrive altri elementi del terreno che possono essere usati per rendere gli incontri più interessanti. Quelli che potrebbero essere usati come terreni attraente comprendono l'influsso mistico, il nodo di energia e il terreno guaritore.

Terreno da evitare

I terreni difficili o pericolosi, assieme alle trappole e ai pericoli, possono ostacolare, scoraggiare o punire quei personaggi che cambiano spesso posizione, quindi tali elementi andranno usati con cautela. Il

DM può anche usarli unitamente ad altri metodi che incoraggiano il movimento, o assieme a poteri che spingono, tirano o fanno scorrere il bersaglio. Sia i mostri che i personaggi hanno accesso a vari poteri di movimento forzato, quindi il combattimento potrebbe ruotare attorno al tentativo di assumere la posizione migliore da cui spingere i nemici nel tratto di terreno pericoloso.

Un altro modo per usare i tratti di terreno pericoloso e le trappole è fare in modo che il pericolo vaghi per l'area di incontro, incoraggiando i giocatori a tenersene alla larga mano a mano che si sposta. Il potere *nube irritante* del goblin fattucchiere (*Manuale dei Mostri*, pagina 137) è un esempio di questo tipo di terreno: il goblin può spostare la nube per inseguire quei personaggi che cercano di sfuggirla o di evitarla. Altri esempi di terreno potrebbero comprendere un fiume di lava, una nube vagante di gas tossico, un incendio che si diffonde gradualmente o scintille di energia caotica che guizzano attorno all'area e teletrasportano ogni creatura che toccano, infliggendo danni ogni volta che lo fanno.

Il DM può anche muovere il terreno pericoloso seguendo uno schema regolare (come ad esempio la trappola del macigno rotolante nel Palazzo dei Coboldi, a pagina 217 della *Guida del Dungeon Master*). Il terreno pericoloso va usato per riscuotere i personaggi dall'inerzia e per convincerli ad abbandonare le loro posizioni attuali. Il terreno mobile può essere usato per fornire un vantaggio a una delle due fazioni del combattimento o per rendere l'esito della battaglia più incerto.

Infine, il terreno pericoloso può anche attirare i personaggi, se offre delle potenziali ricompense. Ad esempio, la pietra folgorante (pagina 60) danneggia quei personaggi che entrano nel suo spazio e con la sua scarica ha la possibilità di creare altre pietre folgoranti attorno a sé, danneggiando i nemici che si portano in posizione adiacente al personaggio. Un giocatore potrebbe pensare che il subire un danno minore sia un prezzo conveniente in confronto alle conseguenze che potrebbe scatenare. Tuttavia, affinché questo tipo di terreno possa attrarre i personaggi, i giocatori devono capire come funziona. Il DM può disporre degli indizi nell'ambiente o consentire ai personaggi di effettuare delle prove di Dungeon per identificare gli elementi del terreno... e ricordarsi di menzionare i benefici oltre ai pericoli.

Inizio dell'incontro

Un errore comune del DM che può compromettere l'intero incontro spesso si verifica nel primo round di combattimento. Quando i personaggi sfondano la porta, vedono una camera piena di mostri, elementi del terreno interessanti e maestosi bassorilievi alle pareti. Il DM chiede di tirare per l'iniziativa e i giocatori ottengono dei risultati bassi. I mostri agiscono per primi e qui iniziano i problemi. Ogni mostro si muove verso i PG al suo turno e attacca. Nessuno di quegli interessanti tipi di terreno entra in gioco e il movimento è ridotto al minimo in quanto i mostri e i personaggi sono bloccati sulla soglia a combattere.

Quando i mostri hanno un conteggio di iniziativa più alto di quello dei personaggi, non è detto che tutti si avventino sul gruppo per attaccare in mischia. Il DM può ritardare le azioni di alcuni mostri o preparare un attacco per il momento in cui i personaggi si faranno più vicini. Il DM può mantenere i mostri nelle loro posizioni difensive e consentire ai personaggi di entrare nella stanza prima che il combattimento vero e proprio abbia inizio.

Se l'incontro comprende dei mostri artiglieri in grado di attaccare a distanza, allora i mostri restanti possono caricare i personaggi all'ingresso. Gli attacchi a distanza dei mostri convinceranno uno o più personaggi giocanti a forzare la prima linea dei mostri per affrontare i tiratori. Oppure il DM può includere un tratto di terreno attraente o un obiettivo dell'incontro che attiri i personaggi verso di esso, prima che la loro priorità diventi l'eliminazione dei mostri della prima linea.

Tattiche nemiche

A parità di situazioni, se i mostri non si muovono, i personaggi hanno ben pochi motivi per muoversi a loro volta. Il DM dovrebbe muovere i suoi mostri, anche se così facendo provocheranno attacchi di opportunità o attacchi da parte del privilegio di classe di Sfida in Combattimento del guerriero. Un mostro non deve rimanere fermo soltanto perché rinuncerebbe alla possibilità per attaccare se si muovesse. I mostri dovrebbero fare le scelte seguenti:

- Portarsi fuori dalle posizioni che consentono ai personaggi di attaccarli ai fianchi.
- Cercare copertura dagli attacchi a distanza se possibile.
- Evitare quei tratti di terreno pericoloso di cui conoscono l'esistenza.

I mostri relativamente intelligenti potrebbero anche usare queste tattiche:

- Muoversi in una posizione che consenta loro di attaccare ai fianchi.
- Approfittare dei percorsi circolari per aggirare il gruppo.
- Sfruttare i tratti di terreno attraente di cui conoscono l'esistenza.

Obiettivi degli incontri

Se un incontro ha degli obiettivi ben chiari, il movimento ne viene incoraggiato. Alcuni degli obiettivi d'esempio descritti a pagina 40-41 possono spronare i personaggi a cambiare posizione nel corso dell'incontro.

Ad esempio, quando i personaggi devono proteggere un PNG, le azioni di quell'individuo possono indurre i PG a spostarsi sul campo di battaglia (specialmente se il PNG cede al panico o non collabora con i personaggi giocanti). I personaggi potrebbero usare le azioni di movimento per inseguire un PNG che fugge ogni volta che un mostro si avvicina. In alternativa, un PNG che sia un combattente capace potrebbe incoraggiare i personaggi giocanti a muoversi per raggiungere una posizione da cui avranno l'opportunità di attaccare ai fianchi.

Se i personaggi devono recuperare un oggetto o fermare un rituale manipolando gli oggetti della stanza, i punti in cui si trovano gli oggetti rilevanti diventano punti di terreno attraente, che i personaggi tenteranno di raggiungere con ogni mezzo.

La *Guida del Dungeon Master* offre numerosi elementi del terreno utilizzabili per allestire i dungeon e le aree di incontro. Questa sezione presenta altri esempi di terreno fantastico e introduce inoltre il concetto di poteri del terreno.

Il terreno è più interessante se i personaggi giocanti sanno che succederà qualcosa quando cercheranno di interagire con esso. Certi tipi di terreno contengono degli indizi evidenti che potrebbero mettere in allarme i PG, come ad esempio una nube di energia magica o un pavimento coperto di ghiaccio. In questi casi, i giocatori dovrebbero quanto meno essere consapevoli del fatto che questi spazi non sono normali e dovrebbero avere l'opportunità di identificare il terreno se vi interagiscono o se osservano i suoi effetti su un'altra creatura.

Se un mostro usa il terreno a suo vantaggio, il DM dovrà assicurarsi di descrivere ai giocatori il modo in cui il terreno influenza l'azione del mostro. Ad esempio, se un mind flayer usa una nube propagante per incrementare la taglia della sua *deflagrazione mentale*, il DM dovrà assicurarsi di descrivere l'effetto amplificante della nube propagante, affinché i personaggi capiscano che potranno usare il terreno allo stesso modo.

In assenza di eventuali indizi che i personaggi potrebbero ottenere dal comportamento di un mostro, è raro che gli effetti del terreno fantastico risultino ovvi. Tuttavia, il DM può sempre consentire ai personaggi di effettuare delle prove di Arcano, Dungeon o Natura con CD difficile per il loro livello (vedi la tabella "Classe Difficoltà e danni per livello" a pagina 65.) Il DM dovrà scegliere un'abilità adatta all'ambiente in cui ha luogo l'incontro o alla natura del terreno. Una prova superata significa che il personaggio si fa un'idea generica degli effetti del terreno e di come evitarli.

Altri tipi di terreno fantastico

I tipi di terreno fantastico descritti nelle pagine seguenti vanno ad aggiungersi ai tipi di terreno descritti alle pagine 64-69 della *Guida del Dungeon Master*. Queste voci ampliano quanto presentato in quelle pagine e offrono suggerimenti su come usare efficacemente il terreno quando si costruiscono gli incontri.

Rango, prove di abilità e prove di caratteristica: In tutti questi esempi il termine "per rango" viene usato per definire la scala dell'effetto. Il valore per rango va moltiplicato per uno al rango eroico, per due al rango leggendario e per tre al rango epico. Quindi, se un elemento del terreno concede un bonus ai tiri per colpire pari a +1 per rango, tale bonus è pari a +1 al rango eroico, a +2 al rango leggendario e a +3 al rango epico.

Cerchio fatato

Questo luogo, spesso contraddistinto dalla presenza di rampicanti intrecciati o di grossi funghi, racchiude la straordinaria energia della Selva Fatata.

Effetto: Una creatura può usare un'azione minore finché si trova nel quadretto di un cerchio fatato per teletrasportarsi di 5 quadretti.

Uso: Un cerchio fatato può rendere un'area di combattimento imprevedibile e può rendere lo scontro più equo se i personaggi giocanti devono combattere contro dei mostri in grado di teletrasportarsi (o se un gruppo di mostri che conosce i poteri del cerchio deve affrontare dei personaggi giocanti che si teletrasportano tutto il tempo.) Un cerchio fatato è anche un ottimo elemento da aggiungere a un'area di incontro che contenga un pericoloso baratro o un terreno altrettanto pericoloso, in quanto può fornire ai personaggi giocanti un modo di oltrepassare il pericolo, se riescono a capire il funzionamento del cerchio fatato.

Corrosione rapida

Questo miscuglio di acido e argento vivo è un liquido viscoso verde e argentato. Sembra una piccola pozzanghera che occupa un singolo quadretto.

Effetto: Se una creatura inizia il suo turno in un quadretto di corrosione rapida o in posizione adiacente a quel quadretto subisce 5 danni da acido per rango. Se un quadretto di corrosione rapida rientra nell'area di effetto di un attacco ravvicinato o ad area, la corrosione si sposta di 1d6 quadretti in una direzione casuale.

Uso: La corrosione rapida aggiunge un elemento casuale a un incontro che altrimenti potrebbe diventare statico o noioso. Il DM può usarla in quegli incontri in cui un senso di casualità e qualche svolta inaspettata sembrano appropriati.

Cristallo di luce del fato

Queste rare formazioni di roccia luminosa spuntano in genere nel Sottosuolo o nelle caverne più profonde. Il bagliore proviene dal gas racchiuso nei cristalli, che esplode se entra in contatto con l'aria.

Effetto: Un cristallo di luce del fato delle dimensioni di un pugno emette luce fioca gialla nel raggio di 3 quadretti. Se un personaggio in un quadretto contenente un cristallo di luce del fato viene colpito da un attacco ravvicinato o ad area, anche il cristallo è distrutto e il gas al suo interno esplode, infliggendo 5 danni per rango al personaggio nel suo quadretto.

Uso: Com'è ovvio, questo elemento del terreno rende gli attacchi ravvicinati e ad area ancora più potenti. Può costituire anche un interessante elemento di illuminazione della battaglia se le luci del fato sono l'unica fonte di illuminazione. Mano a mano che vengono distrutte, il campo di battaglia si fa sempre più buio.

Esalazioni infernali

Le esalazioni infernali, assai diffuse nelle regioni dei Nove Inferi e in certe zone vulcaniche del mondo, sono grandi nubi di fumo grigio percorse da bagliori rossi generati dal tremendo calore interno. Le esalazioni infernali vagano come se fossero vive e sembra quasi che vadano in cerca delle concentrazioni più fitte di creature.

Effetto: I quadretti occupati dalle esalazioni infernali sono leggermente oscurati. Le esalazioni possono muoversi fino a 4 quadretti ogni round. Se una creatura termina il suo turno in un quadretto di esalazioni infernali, subisce 5 danni da fuoco e da veleno per rango ed è frastornata fino alla fine del suo turno successivo.

Uso: Le esalazioni infernali sono un modo efficace per inseguire i personaggi all'interno dell'area

di incontro. Questo terreno è molto simile alla nube di moscerini di sangue, ma ha in più un considerevole effetto dannoso per i mostri e i personaggi al suo interno. Ben pochi mostri, perfino i diavoli, sono totalmente immuni all'effetto delle esalazioni infernali, quindi entrambe le fazioni di un combattimento ne restano influenzate in egual misura. Le creature che rimangono all'esterno della nube sono ostacolate quando tentano di colpire le creature all'interno, a seguito dell'effetto di occultamento che la nube conferisce.

Fiamma di giada

Questo strano e vivido fuoco verde consuma ogni cosa che si avvicina, ma la natura della sua magia è tale da impedire che una creatura bruciata dalla sua fiamma possa essere danneggiata da altre fonti di calore per un breve periodo di tempo.

Effetto: Se una creatura entra in un quadretto di fiamma di giada o inizia il proprio turno in posizione adiacente a questo quadretto, subisce 5 danni radiosi continuati per rango (tiro salvezza termina). Tuttavia, finché la creatura non supera il tiro salvezza relativo ai danni continuati, beneficia di resistenza al fuoco pari a 10 per rango.

Uso: La fiamma di giada pone i personaggi dinanzi a una scelta. Possono accettare di subire dei danni radiosi continuati in cambio di protezione contro una minaccia potenzialmente più pericolosa. I personaggi potrebbero usare la fiamma di giada per proteggersi prima di attraversare di corsa una camera di lava o di affrontare un altro tipo di pericolo infuocato.

Foschia intangibile

La foschia intangibile è un fenomeno estremamente raro. Appare come una nube indistinta di colori turbinanti simile a quelle che è possibile trovare sul Mare Astrale. Quando una creatura entra nella foschia intangibile, il suo corpo si smaterializza nello strano spazio situato tra i piani di esistenza.

Effetto: Un quadretto di foschia intangibile è leggermente oscurato. Se una creatura inizia il suo turno in un quadretto di foschia intangibile diventa intangibile fino alla fine del suo turno.

Uso: Il DM può usare la foschia intangibile per creare degli incontri che costringano i personaggi a separarsi. Ad esempio, i personaggi potrebbero usare la foschia per entrare in una camera priva di ingressi. All'interno della camera c'è un'altra nube di foschia intangibile e un oggetto di cui i personaggi hanno bisogno. Inoltre, qualche mostro dotato della capacità di intangibile o dei guardiani imperituri segregati in quelle camere inaccessibili potrebbero avere teso un imboscata ai personaggi isolati.

Ghiaccio strisciante

In alcune aree infuse di energia fredda, specialmente in quei punti in cui le parti ghiacciate del Caos Elementale si riversano nel mondo, una strana forma di ghiaccio striscia verso qualsiasi fonte di calore. Se alcune creature viventi finiscono sul ghiaccio, vengono lentamente prosciugate della loro energia vitale.

Effetto: Qualsiasi creatura che inizi e concluda il suo turno in un qualsiasi quadretto di ghiaccio strisciante subisce 5 danni da freddo per rango.

Uso: Il ghiaccio strisciante è un ottimo strumento per persuadere i personaggi a muoversi per l'area di incontro, specialmente se il DM lo colloca in quei punti in cui i personaggi che attaccano a distanza tenderanno a posizionarsi.

Influsso mistico

Uno o più quadretti del terreno riflettono la luce, come se ci fosse un oggetto metallico sospeso nell'aria sopra di loro. I personaggi che entrano in quei quadretti si sentono pervasi di energia e sentono un debole ronzio nell'aria. L'energia magica confluisce in quell'area, riversandosi per riempire il vuoto generato dal consumo dei poteri degli oggetti magici.

Effetto: Come azione standard, un personaggio in un quadretto di influsso mistico può incanalare la sua energia per ricaricare un potere da oggetto magico già consumato. La ricarica di un potere in questo modo non concede al portatore dell'oggetto la capacità di usare i poteri degli oggetti magici più volte del dovuto tra una pietra miliare e l'altra. L'uso di un influsso mistico a questo scopo consuma l'energia presente e l'influsso mistico potrà essere utilizzato di nuovo soltanto una volta trascorse 24 ore.

Uso: Dal momento che è raro che i mostri usino oggetti magici, questo elemento del terreno è un'ottima calamita per i personaggi giocanti. Il DM può collocarlo in modo che i PG cerchino di raggiungerlo nel corso del combattimento, incoraggiandoli a muoversi e ricompensando i rischi che corrono. Può essere usato per i personaggi leggendari o nel primo incontro dopo una pietra miliare, quando il DM sa che i personaggi hanno ancora a disposizione varie attivazioni dei loro oggetti magici.

Monumento del martire

Questa area contiene l'energia vitale di un antico e potente campione degli dèi, racchiusa in una statua o in un'icona sacra di altro tipo.

Effetto: Il monumento conferisce un bonus di +2 ai tiri salvezza di tutte le creature entro 5 quadretti da esso. Inoltre, una creatura adiacente al monumento può toccarlo come azione minore per effettuare un tiro salvezza. Ogni volta che una creatura tocca il monumento per effettuare un tiro salvezza, si tira un d20; con un risultato di 5 o meno, il monumento perde tutte le sue proprietà magiche per le 24 ore successive.

Uso: Un monumento del martire offre ai personaggi nuove opzioni per utilizzare le loro azioni minori. Il terreno di questo tipo è inoltre ottimale per quei mostri che non hanno altri usi per le loro azioni minori. I personaggi e i mostri possono usare i loro poteri di movimento forzato per allontanare i nemici dal monumento, in modo che non possano beneficiare del bonus che esso concede ai tiri salvezza. Questo elemento va usato unitamente a quei mostri dotati di attacchi che impongono effetti a cui un tiro salvezza può porre termine, oppure in quei casi in cui i personaggi hanno usato in modo particolarmente efficace tali attacchi contro un gruppo precedente di nemici.

Nodo di energia

Un nodo di energia è una confluenza particolarmente forte di poteri arcani, divini e di altra natura. L'aria al di sopra del nodo risplende di energia e chiunque si rechi al suo interno si sente rafforzato e rinvigorito.

Effetto: Se una creatura inizia il suo turno nel quadretto di un nodo di energia, può usare un'azione minore finché si trova sul quadretto per recuperare un singolo potere a incontro o con ricarica. L'uso di un nodo a tale scopo prosciuga la sua energia: il nodo potrà essere di nuovo utilizzato soltanto dopo 24 ore.

Uso: I nodi di energia funzionano particolarmente bene nel corso delle battaglie più lunghe e negli incontri con i mostri solitari. Non solo consentono ai personaggi (e ai mostri) di usare i poteri a incontro più volte, ma creano anche una situazione in cui i personaggi giocanti dovranno battere i loro avversari sul tempo. Soltanto una creatura può trarre beneficio da ogni nodo di energia, il che costringerà i personaggi a lottare per accedere a ogni nodo nell'area. In un combattimento contro un mostro solitario può essere una buona idea collocare vari nodi lungo il perimetro dell'area di incontro, o in qualche punto difficile da raggiungere, in modo da costringere i PG a staccarsi dal nemico se desiderano attingere al potere del nodo.

Nube di moscerini di sangue

L'area è occupata da uno sciame di insetti famelici.

Effetto: I quadretti occupati dalla nube sono leggermente oscurati e la nube è considerata terreno difficile. Se nessuna creatura si trova nella nube ma c'è una creatura che inizia il proprio turno entro 3 quadretti da una nube di moscerini di sangue, la nube si muove di 5 quadretti e tenta di inglobare il maggior numero di creature viventi possibile. Se un attacco ad area o ravvicinato comprende dei quadretti occupati dalla nube, la nube viene distrutta in quei quadretti. Se una nube viene frammentata in vari pezzi più piccoli a causa di un attacco, ogni pezzo funge da elemento del terreno separato.

Uso: Una nube di moscerini di sangue è interessante in quanto si tratta di un terreno oscurato mobile che può spostarsi per inglobare il maggior numero di creature. L'occultamento conferito dalla nube è di aiuto a tutti coloro che si trovano al suo interno, ma è particolarmente utile agli attaccanti a distanza, che possono facilmente prendere di mira chi si trova al di fuori di essa.

Nube propagante

Una polvere color ruggine fluttua nell'aria. Le particelle di polvere conducono e amplificano certi tipi di energia e certe forze elementali.

Effetto: I quadretti contenenti la nube sono leggermente oscurati. Quando una emanazione o una propagazione creata da un potere di forza, fulmine, fuoco, psichico o tuono tocca un quadretto di una nube propagante, la taglia dell'emanazione o della propagazione aumenta di 1.

Uso: Una nube propagante incoraggia i personaggi (e i loro avversari) a tenersi a una distanza maggiore rispetto al normale per evitare le aree di effetto ingrandite. Il DM può usare questo tipo di terreno in quegli incontri dove sono presenti dei mostri che possono approfittarne, oppure quando può consentire ai personaggi giocanti dotati di attacchi che traggono beneficio dalla nube propagante di assumere una posizione di combattimento attraente usando l'effetto del terreno.

Pietra folgorante

In alcune aree, l'energia del fulmine si fonde con la roccia per formare un miscuglio altamente instabile e pericoloso. In varie regioni del Caos Elementale e nei dungeon situati nei pressi di una convergenza di energia elementale di qualche tipo possono comparire queste aree di pietra folgorante azzurrognola.

Effetto: Quando una creatura entra in un quadretto di pietra folgorante, subisce 5 danni da fulmine per rango. Si tira un d20; con un risultato di 10 o più, l'energia della pietra folgorante si scarica e la pietra diventa inerte. Altrimenti, l'energia del fulmine si trasferisce in tutti i quadretti non occupati adiacenti al quadretto di origine e quei quadretti diventano quadretti di pietra folgorante.

Uso: La pietra folgorante risulta particolarmente efficace quando viene sparsa per tutta l'area di incontro. Offre dei rischi, ma anche delle ricompense. Un personaggio giocante potrebbe entrare in un quadretto e subire danni nella speranza di creare una barriera che respinga i mostri o elimini i gregari.

Pietra dell'ira

Questa distesa di pietra nera venata di rosso è pervasa dai residui psichici delle battaglie più cruente e delle peggiori atrocità. Una creatura situata su un quadretto di pietra dell'ira si sente consumato dalle emozioni più violente e negative e prova l'impulso irresistibile di sfogarsi.

Effetto: Se una creatura inizia il suo turno in un quadretto di pietra dell'ira deve effettuare un attacco in mischia entro quel turno, altrimenti subirà 5 danni psichici per rango.

Uso: Le creature abituate a sferrare attacchi in mischia non subiranno troppi effetti negativi da una pietra dell'ira, al di là delle emozioni estreme persistenti che comunque non hanno effetto in termini di regole di gioco. Le creature che preferiscono tenersi lontane dalla mischia (compresi molti PG controllori, ad esempio), sono quelle che tendono a subire più danni da una pietra del'ira. Collocando alcune pietre dell'ira ai margini dell'area di un incontro, il DM può seminare il caos tra i PG controllori e gli assalitori a distanza, nonché tra i mostri artiglieri.

Raffica di vento elementale

Il forte vento turbinante che si agita in questa area rende più difficile il volo. Questa turbolenza elementale crepita di energia ed emana un forte odore di ozono.

Effetto: Un'area di raffica di vento elementale è considerata terreno difficile per le creature che volano, e se una creatura conclude il suo turno in volo all'interno dell'area scorre di 1d6 quadretti in una direzione casuale.

Uso: La raffica di vento elementale aggiunge un tocco di caos a una battaglia e nel contempo scoraggia l'uso del volo. Il DM può usarla come scusa per tenere a terra i mostri volanti al rango eroico, mentre ai ranghi superiori può rendere i duelli aerei più imprevedibili.

Schegge del tuono

Queste schegge cristalline di energia tonante solidificata sono instabili e pericolose. Rombano e vibrano a causa dell'energia inquieta racchiusa al loro interno. Quasi tutte le creature se ne tengono alla larga, ma di tanto in tanto gli orchi, gli ogre e le altre creature più guerrafondaie si portano nei loro pressi. Anche se le schegge del tuono sono pericolose, possono rivelarsi utili fortificazioni difensive se usate nel modo appropriato.

Effetto: I quadretti di schegge del tuono sono considerati terreno difficile. Se una creatura effettua un

attacco in mischia contro un bersaglio in un quadretto di scheggia del tuono, si tira un d20; se il risultato è 10 o più, sia l'attaccante che il bersaglio subiscono 5 danni da tuono e vengono spinte di 1d4 quadretti l'una dall'altra.

Uso: Le schegge del tuono sono barriere utili per incoraggiare il movimento e aggiungere un elemento casuale al combattimento. La spinta casuale risulta particolarmente utile se nell'area sono presenti delle fosse o altri tipi di terreno pericoloso.

Siepe spinata

Queste chiazze di cespugli dalle spine aguzze come aghi crescono nelle tetre foreste della Coltre Oscura e in quelle aree del mondo dove l'influenza dell'ombra è più forte. Le piante sono ricoperte di spine lunghe e aguzze, che costringono le creature a rallentare quando attraversano i cespugli per non subire una miriade di minuscole ferite.

Effetto: Una siepe spinata è considerata terreno difficile e concede copertura a una creatura che si trovi al suo interno o dietro di essa. Se la creatura si muove per più di 1 quadretto attraverso una siepe spinata nel corso della stessa azione di movimento o nel corso di un movimento forzato, quella creatura subisce 5 danni per rango.

Uso: I personaggi tenderanno a considerare una siepe spinata alla stregua di una barriera solida, finché non ci finiscono in mezzo. Il DM può usarla assieme a quei mostri che impongono movimenti forzati, o con gli elfi e gli altri schermagliatori che possono camminare liberamente sui tratti di terreno difficile (comprese le creature dotate della capacità di camminare nelle foreste).

KEREM BEYIT

Stagno afferrante

Uno stagno afferrante è un'area di fango profondo e viscoso che non solo ostacola i movimenti, ma afferra anche i personaggi che finiscono al suo interno.

Effetto: Uno stagno afferrante è considerato terreno difficile. Inoltre, se una creatura cade prona in un quadretto dello stagno afferrante, è considerata trattenuta (tiro salvezza termina).

Uso: Lo stagno afferrante va usato in combinazione con dei mostri in grado di buttare a terra proni gli avversari.

Terreno guaritore

Questa area è pervasa di energia primeva che ha il potere di far prosperare tutte le forme di vita. Gli arbusti o i funghi che si nutrono di energia primeva crescono in modo incontrollato e finiscono per soffocare tutta l'area.

Effetto: Se una creatura situata su questo terreno usa un impulso curativo, recupera 2 punti ferita aggiuntivi per rango. Il terreno guaritore è inoltre considerato terreno difficile a causa della fitta vegetazione che lo ricopre.

Uso: Il terreno guaritore, premesso che i personaggi riescano a riconoscerlo, è un buon esempio di terreno attraente che fornisce ai personaggi un incentivo per attraversare la stanza e raggiungere una posizione vantaggiosa.

Terreno necrotico

Questa area è pervasa di energia necrotica. Tutte le fonti di luce sembrano attenuarsi e l'aria si fa fredda e immobile al suo interno. Le creature che entrano nell'area si sentono stanche e fiaccate.

Effetto: Se una creatura usa un impulso curativo in un'area di terreno necrotico, recupera soltanto la metà dei punti ferita previsti normalmente. (Tutti gli altri effetti, come ad esempio ulteriori punti ferita recuperati o il bonus alle difese conferito da recuperare energie, non vengono influenzati.)

Uso: A meno che un'area di incontro non sia composta interamente da terreno necrotico, i personaggi più saggi faranno di tutto pur di evitare di trovarsi nell'area quando usano i loro impulsi curativi. Se il DM unisce il terreno necrotico a una forte posizione difensiva o a un altro ambiente vantaggioso, potrebbe porre i personaggi di fronte alla difficile scelta di mantenere la posizione vantaggiosa ma ottenere meno benefici dagli effetti curativi, oppure di abbandonare la loro posizione per recuperare il massimo dei punti ferita possibile.

Terreno profanato

Non sempre i morti riposano in pace. Alcuni cimiteri sono più oscuri di altri, e qualche antico evento può lasciare una traccia invisibile della sua presenza di un tempo. Il terreno profanato a volte attira le creature non morte.

Effetto: I non morti ottengono un bonus di +1 ai tiri per ricaricare i loro poteri quando si trovano su un tratto di terreno profanato. Inoltre, se una creatura non morta è ridotta a 0 punti ferita quando si trova su un tratto di terreno profanato, si tira un d20; con un risultato di 10 o più, la creatura non morta si anima di nuovo dotata di 1 punto ferita al suo turno successivo. Se la creatura non morta è ridotta a 0 punti ferita a causa di danni radiosi, non può rianimarsi in questa maniera.

Uso: Il terreno profanato rende gli incontri con i non morti leggermente più pericolosi. Va usato in quegli incontri di atmosfera horror, oppure per evocare

le atmosfere di un luogo sacro ai non morti, come ad esempio un tempio di Orcus.

Turbolenza dimensionale

Questa instabilità nella trama planare può rendere il teletrasporto più difficoltoso e impreciso. Una turbolenza dimensionale è visibile come una debole vibrazione nell'aria, a cui si alterna di tanto in tanto un bagliore di luce violacea.

Effetto: Se una creatura si teletrasporta in un quadretto di turbolenza dimensionale, scorre di 1d4 quadretti in una direzione casuale dopo essersi teletrasportato.

Uso: La turbolenza dimensionale, utile soprattutto al rango leggendario ed epico, trasforma anche i poteri di teletrasporto normalmente più affidabili in un'alternativa rischiosa.

Poteri del terreno

Il barbaro sferra una spallata contro un muro di pietra pericolante, facendolo crollare sugli orchi che si trovavano sull'altro lato, che rimangono stritolati. Un ogre sferra un colpo violento sul ponte di legno della nave con il suo randello, facendo tremare il pavimento e buttando a terra il mago.

A volte i personaggi e i loro nemici possono usare il terreno attorno a loro come un'arma. L'aggiunta di questi tipi di terreno arricchisce l'incontro di un nuovo strato di divertimento, di ingegno e di pericolo. Quando i giocatori vedono che il terreno può funzionare come arma da usare contro i nemici dei loro personaggi, vanno in cerca di tattiche creative e di nuovi modi per affrontare gli scontri.

Un potere del terreno è una descrizione di ciò che accade quando una creatura usa un elemento del terreno per attaccare i suoi nemici. Può essere preparato come parte di un incontro, e forse può essere perfino la chiave del successo dell'incontro stesso, oppure può costituire semplicemente un'azione improvvisata inventata sul momento.

I poteri del terreno risultano interessanti in un incontro quando i personaggi possono usarli. Il DM può preparare i poteri del terreno di un incontro culminante e disporli sul tavolo (volendo in senso letterale, trascrivendoli su alcune carte esplicative, o semplicemente a livello verbale, durante la descrizione dell'area) quando l'incontro ha inizio; altrimenti, i personaggi possono scoprirli per conto loro. D'altro canto, il modo più entusiasmante di usare un potere del terreno può essere la tattica inconsueta che verrà in mente ai giocatori quando la situazione sembrerà farsi disperata. In questi casi, il DM dovrà dimostrarsi flessibile!

I poteri del terreno funzionano come i poteri dei personaggi o dei mostri, con alcune fondamentali differenze. Qualsiasi creatura all'interno del terreno o in posizione adiacente a esso può usare il potere in questione senza disporre di alcun addestramento speciale.

Come leggere i poteri del terreno

Come i poteri dei personaggi, anche i poteri del terreno vengono descritti secondo un formato ben preciso.

Nome e uso: L'intestazione contiene il nome del potere e la frequenza con cui può essere usato.

Terreno a uso singolo: A volte l'uso di un potere del terreno distrugge quell'elemento del terreno. Una volta che l'ogre ha fatto crollare il tetto della capanna sui PG, il tetto non può più attaccare nessuno. La prima volta in cui una creatura supera una prova per usare un potere del terreno a uso singolo, o attacca tramite di esso se il potere non richiede alcuna prova, il potere del terreno non è più disponibile o utilizzabile. Il terreno viene distrutto o reso inefficace in altri modi se qualcuno tenta di usarlo di nuovo per attaccare.

Terreno a volontà: I poteri del terreno di questo tipo possono essere usati in continuazione. L'attacco del terreno può essere ripetuto. Se usato per attaccare, il terreno potrebbe subire alcuni danni, ma l'oggetto o l'area rimangono intatti.

Testo descrittivo: Sotto l'intestazione compare una breve descrizione relativa al terreno e a ciò che il suo potere potrebbe fare.

Azione: Questa voce indica il tipo di azione richiesto per usare il potere.

Requisito: Alcuni poteri del terreno possono essere usati soltanto se una certa condizione viene soddisfatta in anticipo.

Prova: Un potere del terreno richiede un tiro per colpire, una prova di abilità o una prova di caratteristica che ne prepari l'uso. Un tiefling arciere prende la mira con cura e scaglia una freccia nel tentativo di recidere la corda che sorregge un lampadario. Prima l'arciere deve colpire la corda. Oppure, un ogre spinge un muro nel tentativo di farlo crollare sui nemici vicini. Prima l'ogre deve superare una prova di abilità per riuscire a far crollare il muro.

La voce "Prova" di un terreno specifica il tipo di tiro o di prova richiesto per usare il potere. Solitamente, la voce indica la CD di una prova di abilità o di una prova di caratteristica come facile, moderata o difficile. Si usa la tabella "Classe Difficoltà e danni per livello" (pagina 65) per determinare la CD esatta basandosi sul livello dell'incontro.

Successo: Questa voce descrive cosa accade se un personaggio supera la prova. Quel personaggio può allora usare il potere del terreno.

Fallimento: Generalmente, se un personaggio fallisce la prova non può più usare il potere del terreno. Se il potere del terreno è a uso singolo, il potere non viene consumato in caso di prova fallita. Questa voce compare soltanto se un fallimento richiede delle spiegazioni aggiuntive relative al terreno o all'esito del suo tentato uso.

Attacco e **Colpito:** L'attacco di un potere del terreno fa parte della stessa azione richiesta per effettuare la prova. Queste e altre voci relative alla descrizione di un potere del terreno a volte usano il termine "livello", che sta a indicare il livello dell'incontro. Ad esempio, l'attacco di un lampadario che cade è pari a livello +3 contro Riflessi e se il lampadario colpisce infligge 2d8 + metà livello danni. In un incontro di 10° livello, il suo attacco sarebbe +13 contro Riflessi e i suoi danni sarebbero 2d8 + 5.

Mancato: Questa voce appare soltanto se un attacco infligge danni dimezzati o impone altri tipi di danni o condizioni in caso di bersaglio mancato.

Effetto: Un potere del terreno potrebbe avere un effetto che avrà luogo a prescindere dal fatto che l'attacco abbia colpito o mancato il bersaglio.

Esempi di poteri del terreno

Il DM può adattare questi esempi di poteri del terreno a una vasta gamma di situazioni, usando le stesse regole ma fornendo descrizioni diverse. Ad esempio, quando un personaggio giocante (o un ogre) vuole spingere un carro giù per un pendio, il DM può usare il potere del terreno del macigno. Qualsiasi oggetto pesante sospeso sopra l'area di incontro può essere trattato come un lampadario.

Arazzo — Terreno a uso singolo

Un rapido strattone e l'arazzo appeso al muro cade a terra, intrappolando chiunque si trovi nei pressi.

Azione standard

Requisito: Il personaggio deve trovarsi in posizione adiacente all'arazzo.

Prova: Prova di Atletica (CD moderata) per tirare giù l'arazzo.

Successo: L'arazzo cade.

Bersaglio: Ogni creatura entro una propagazione ravvicinata 3 dall'arazzo

Attacco: Livello + 3 contro Riflessi

Colpito: Il bersaglio è accecato e rallentato finché non esce da sotto l'arazzo.

Corda o Liana Oscillante — Terreno a volontà

Una liana pende dalle cime degli alberi, al di sopra di un profondo crepaccio.

Nota per il DM: Quando il DM colloca una corda o una liana oscillante in un incontro, deve determinare il quadretto di partenza della creatura, il suo percorso e il suo quadretto di arrivo. Deve inoltre ricordare che alcune corde o liane possono oscillare in entrambe le direzioni.

Azione di movimento

Requisito: Il personaggio deve trovarsi nel quadretto di partenza della corda o della liana per usare questo potere del terreno.

Prova: Prova di Atletica (CD moderata) per dondolarsi dal quadretto di partenza della liana fino a quello di arrivo.

Successo: Il personaggio si muove dal quadretto di partenza della liana al suo quadretto di arrivo, spostandosi lungo il percorso della liana. Questo movimento provoca attacchi di opportunità e il personaggio può lasciarsi andare dalla liana in qualsiasi punto lungo questo movimento. Se il personaggio raggiunge il quadretto di arrivo, può effettuare una prova di Atletica per saltare alla fine dell'oscillazione, considerando questa azione come un salto dotato di rincorsa, ma dovrà saltare nella stessa direzione di movimento della liana oscillante.

Fallimento: Il personaggio non si muove, e la sua azione di movimento ha termine.

Lampadario — Terreno a uso singolo

Un grosso e sfarzoso lampadario di ferro e di cristallo pende al di sopra del campo di battaglia. Sarebbe un vero peccato se cadesse a terra.

Azione standard

Prova: Da una certa distanza, per recidere o sciogliere la corda o la catena che tiene in aria il lampadario, il personaggio effettua un attacco a distanza (le difese del lampadario sono pari al livello +5).

In alternativa, il personaggio può usare un'azione standard per tagliare la corda se si trova in posizione adiacente al lampadario, oppure alla corda o alla catena che lo sorregge.

Successo: Il lampadario cade a terra e si frantuma in mille pezzi.

Bersaglio: Ogni creatura entro una emanazione ad area 1 sotto il lampadario

Attacco: Livello + 3 contro Riflessi

Colpito: 2d8 + metà livello danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'area dove è caduto il lampadario diventa terreno difficile.

Macigno — Terreno a uso singolo

Questo grosso macigno pende in modo precario dalla cima di un lungo pendio. Una forte spinta potrebbe farlo rotolare verso un'orda di nemici in arrivo.

Azione standard

Requisito: Il personaggio deve trovarsi in posizione adiacente al macigno.

Prova: prova di Atletica (CD difficile) per spingere il masso.

Successo: Il macigno rotola in avanti e cade lungo il pendio, fermandosi dopo essersi spostato di 1d6 quadretti dalla base del pendio. Il macigno può passare attraverso lo spazio di una creatura. Quando lo fa, effettua l'attacco seguente.

Bersaglio: Ogni creatura di cui il macigno entra nello spazio

Attacco: Livello + 3 contro Tempra

Colpito: 2d10 + metà livello danni, e il bersaglio è buttato a terra prono.

Mancato: Il bersaglio scorre di 1 quadretto per portarsi fuori dal percorso del macigno.

Muro Pericolante — Terreno a uso singolo

Questo muro in rovina sembra sul punto di cadere da un momento all'altro e aspetta solo la spinta giusta per farlo.

Azione standard

Requisito: Il personaggio deve trovarsi in posizione adiacente al muro.

Prova: Prova di Atletica (CD difficile) per demolire il muro.

Successo: Il muro crolla.

Bersaglio: Ogni creatura entro una propagazione ravvicinata 3 nella direzione in cui è caduto il muro

Attacco: Livello + 3 contro Riflessi

Colpito: 1d10 + metà livello danni, e il bersaglio è buttato a terra prono.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Lo spazio occupato in precedenza dal muro e l'area della propagazione diventano terreno difficile.

Ponte di Corde — Terreno a volontà

Questo ponte precario attraversa un vasto baratro. Basta un movimento brusco per farlo oscillare, minacciando di far cadere oltre il bordo chiunque si trovi su di esso.

Azione standard

Requisito: Il personaggio deve trovarsi sul ponte o in posizione a esso adiacente.

Prova: Prova di Atletica (CD moderata) per far dondolare il ponte.

Successo: Il ponte dondola.

Bersaglio: Ogni creatura situata sul ponte (compreso il personaggio, se anche lui si trova sul ponte)

Attacco: Livello + 3 contro Riflessi

Colpito: Il bersaglio è buttato a terra prono. Se il bersaglio è già prono, cade dal ponte.

Tavolo con Sostanze Infiammabili — Terreno a uso singolo

Questo tavolo è pieno di fiale e alambicchi contenenti sostanze combustibili instabili che avranno una reazione violenta se mescolate assieme o buttate a terra.

Azione standard

Requisito: Il personaggio deve trovarsi in posizione adiacente al tavolo.

Prova: Prova di Atletica (CD difficile) per rovesciare il tavolo. Il personaggio può gettarsi a terra prono come parte dell'azione standard per evitare l'attacco.

Successo: Il tavolo è rovesciato.

Bersaglio: Ogni creatura entro una emanazione ravvicinata 2 incentrata sul tavolo

Attacco: Livello + 3 contro Riflessi

Colpito: 5 danni da fuoco e da veleno continuati per rango (tiro salvezza termina).

PROGETTARE TRAPPOLE

Nessun dungeon è completo senza qualche infido congegno nascosto. A volte, tuttavia, le trappole hanno la brutta abitudine di rallentare l'esplorazione di un dungeon fino quasi alla stasi. Il DM dovrebbe assicurarsi di mettere le trappole nell'ambientazione giusta, affinché la loro inclusione sia divertente e non rischi di far impantanare il gioco.

Quando il DM inizia a progettare una trappola per il gioco, può decidere di partire dalle trappole già a sua disposizione. Se ha in mente una morsa di statue capaci di sputare una pioggia di shuriken contro un gruppo di personaggi di 8° livello, forse può usare la morsa di lance o il muro di dardi avvelenati della *Guida del Dungeon Master*. Basta sostituire i numeri delle CD, i bonus di attacco e i danni usando le tabelle fornite in questa sezione. Questo metodo è molto più facile e veloce che non progettare una nuova trappola da zero.

Il DM può usare le tabelle in questione anche per incrementare o ridurre il livello di una trappola già disponibile. Forse il DM trova di suo gradimento una delle trappole di questo capitolo, ma il suo livello è troppo alto. È sufficiente consultare le tabelle e modificarle. Se la trappola esistente ha dei numeri che non corrispondono al suo livello nelle tabelle, basta confrontare i numeri della trappola ai numeri della tabella e calcolare a occhio la differenza proporzionale in base ai numeri del livello desiderato.

Il DM può anche prendere una trappola e "rifargli la facciata" in base alle sue esigenze senza cambiare nessun numero. Se desidera una trappola che riempia l'area di micidiali fulmini scagliati in modo casuale, può prendere la trappola delle falci oscillanti descritta nella *Guida del Dungeon Master* e fare in modo che infligga danni da fulmine anziché danni normali. Invece delle fessure, saranno dei generatori di fulmini nascosti a creare l'effetto. I giocatori penseranno di essersi imbattuti in una trappola nuova di zecca senza che il DM abbia dovuto faticare troppo.

Se non esiste nessuna trappola che soddisfi le esigenze del DM, è possibile progettarne una usando le tabelle di questa sezione e le altre trappole già esistenti come guida. Quando il DM decide di progettare una trappola per un incontro, non c'è bisogno che si metta a pensare in anticipo se si tratterà di una trappola o di un pericolo, o se sarà catalogabile come una trappola appostata, interdizione, ostacolo o propagante. Questi termini hanno lo scopo di fornire un indizio immediato sul modo in cui usare la trappola. In questo caso, il DM sa già benissimo da solo come intende usare la trappola di sua progettazione.

1. Scegliere il livello della trappola: Il livello della trappola corrisponde probabilmente al livello dei personaggi giocanti o al livello dell'incontro in cui la trappola compare. Il livello determina i valori della trappola nel modo descritto nelle tabelle sottostanti. Il DM può variare quei valori, ma solo se crede di avere delle ottime ragioni per farlo. I giocatori non si accorgeranno di un minuscolo cambiamento di difficoltà (uno o due punti in più in meno), ma altri cambiamenti più rilevanti possono rendere la trappola troppo facile o troppo difficile rispetto ai PE che fornisce, cosa che probabilmente sminuirà il divertimento al tavolo da gioco. Se il DM, esaminati i valori, desidera che la sua trappola sia più pericolosa, può sempre decidere di costruire una trappola di livello più alto.

CD delle trappole: Si usa la tabella "Classe Difficoltà e danni per livello" per fissare delle CD appropriate per interagire con le trappole di un determinato livello. Solitamente si usa Percezione per individuare una trappola, anche se altre abilità potrebbero entrare in gioco se il tema della trappola è appropriato. Tali CD solitamente partono come moderate o difficili e in molti casi CD di difficoltà superiori possono fornire altre informazioni. Se l'individuazione di una trappola o di un certo fatto relativo a una trappola deve essere più impegnativo della CD di grado difficile, è opportuno usare un valore che non sia superiore di 5 alla CD difficile.

Al momento di stabilire la CD per disattivare o ritardare una trappola tramite l'abilità Manolesta, le trappole rudimentali come ad esempio le fosse celate o i fili di attivazione hanno difficoltà moderata, mentre le trappole più complesse dovrebbero avere una CD appropriata a una sfida difficile. Le trappole potrebbero anche essere ritardate o disattivate in modi alternativi, nel qual caso le CD potrebbero variare. Ad esempio, una trappola potrebbe richiedere una prova di CD moderata che prevede qualche rischio (come ad esempio sottoporre il PG a un attacco o attirarlo in una situazione precaria), ma potrebbe anche richiedere una prova con CD difficile a rischi ridotti o inesistenti. In certi casi il DM potrebbe perfino consentire a un personaggio che abbia ottenuto un successo difficile di trovare un modo ancora più semplice di disattivare la trappola. Ad esempio, se un PG supera una prova di Percezione con CD difficile, potrebbe notare il pannello che nasconde il meccanismo di controllo di una trappola, nel qual caso gli basterà una prova di Manolesta con CD facile per usare quei comandi e fermare la trappola.

2. Determinare come la trappola minaccia i personaggi: Una trappola che attacca una volta e poi non agisce più dovrebbe avere dei valori diversi rispetto a una trappola dello stesso livello in grado di attaccare più volte. Per lo stesso motivo, una trappola che attacca una grossa area o molti personaggi dovrà funzionare in modo diverso da una trappola che mette in pericolo soltanto un personaggio.

Trappole a colpo singolo: Le trappole a colpo singolo attaccano una volta e poi hanno finito. Una trappola ripristinabile potrebbe essere una trappola a colpo singolo, se un personaggio deve fare qualcosa di ben preciso per farla scattare di nuovo. Una trappola che attacca a ogni round fintanto che il personaggio rimane in un quadretto non è una trappola a colpo singolo, in quanto il personaggio potrebbe essere paralizzato in quel punto o costretto a combattere in quel quadretto, mentre invece una trappola che tira un colpo ogni volta che un personaggio apre una determinata porta rientra tra le trappole a colpo singolo. La trappola si ripristina ogni volta che la porta si richiude, ma il personaggio potrebbe lasciare la porta aperta o non usarla più.

Una trappola a colpo singolo usa la parte della tabella intitolata "Valori dei danni limitati". Se la trappola a colpo singolo influenza un unico bersaglio si usa la colonna dei danni medi. Se la trappola influenza un'area, si usa la colonna dei danni bassi. Nel caso di una trappola d'elite

CLASSE DIFFICOLTÀ E DANNI PER LIVELLO

	Valori delle Classi Difficoltà (CD)			Valori dei danni normali			Valori dei danni limitati		
Livello	Facile	Moderato	Difficile	Bassi	Medi	Alti	Bassi	Medi	Alti
1°-3°	5	10	15	1d6 + 3	1d10 + 3	2d6 + 3	3d6 + 3	2d10 + 3	3d8 + 3
4°-6°	7	12	17	1d6 + 4	1d10 + 4	2d8 + 4	3d6 + 4	3d8 + 4	3d10 + 4
7°-9°	8	14	19	1d8 + 5	2d6 + 5	2d8 + 5	3d8 + 5	3d10 + 5	4d8 + 5
10°-12°	10	16	21	1d8 + 5	2d6 + 5	3d6 + 5	3d8 + 5	4d8 + 5	4d10 + 5
13°-15°	11	18	23	1d10 + 6	2d8 + 6	3d6 + 6	3d10 + 6	4d8 + 6	4d10 + 6
16°-18°	13	20	25	1d10 + 7	2d8 + 7	3d8 + 7	3d10 + 6	4d10 + 7	4d12 + 7
19°-21°	14	22	27	2d6 + 7	3d6 + 8	3d8 + 7	4d8 + 7	4d10 + 7	4d12 + 7
22°-24°	16	24	29	2d6 + 8	3d6 + 8	4d6 + 8	4d8 + 8	4d12 + 8	5d10 + 8
25°-27°	17	26	31	2d8 + 9	3d8 + 9	4d6 + 9	4d10 + 9	5d10 + 9	5d12 + 9
28°-30°	19	28	33	2d8 + 10	3d8 + 10	4d8 + 10	4d10 + 9	5d10 + 9	5d12 + 9

si usa la colonna di un grado superiore (i danni bassi diventano medi, quelli medi diventano alti).

Trappole ad attacco continuato: Queste trappole attaccano in continuazione i bersagli, fintanto che essi si trovano nell'area.

Una trappola ad attacco continuato usa la sezione "Valori dei danni normali" della tabella. Se la trappola ad attacco continuato influenza un singolo bersaglio, si usa la colonna dei danni medi. Se la trappola influenza un'area, si usa la colonna dei danni bassi. Nel caso di una trappola d'elite, si usa la colonna dei danni di un grado superiore (i danni bassi diventano medi, quelli medi diventano alti).

Trappole senza danni: Le trappole che non infliggono danni potrebbero comunque nuocere ai personaggi (bloccare il loro movimento, renderli indeboliti o rallentati e così via). In una situazione di interazione, una trappola senza danni probabilmente non costituisce una grossa minaccia, ma in un incontro di combattimento, questo tipo di trappola potrebbe essere difficile da affrontare quanto un mostro. Per progettare una trappola senza danni il DM deve fermamente affidarsi al suo stile artistico personale, quindi può cambiare i PE previsti per la trappola come preferisce, in base alla difficoltà dell'incontro durante il gioco. Se la trappola ha un effetto che comprende dei danni assieme ad altri effetti che non danneggiano, dovrebbe usare un valore basso dei danni, riducendo i danni a quelli di una trappola di livello inferiore.

Trappole ansiogene: Una trappola ansiogena è simile a una trappola senza danni, con la differenza che minaccia di infliggere i danni e presto potrebbe tenere fede alla sua minaccia, se i PG non eseguono le azioni necessarie. Una camera che si riempie lentamente d'acqua o una stanza con il soffitto che si abbassa è una trappola ansiogena. Questo tipo di trappola funziona meglio come sfida di abilità, tuttavia il DM può anche consultare la trappola della camera riempita d'acqua e la camera delle pareti stritolanti, descritte nelle pagine seguenti. Entrambe fanno uso di statistiche appropriate per delle trappole ad area d'elite ad attacco continuato del loro livello.

LE DIECI PEGGIORI TRAPPOLE DA EVITARE

10. Trappole senza un motivo: Le trappole dovrebbero proteggere qualcosa di specifico o risultare utili ai loro creatori in combattimento. Le trappole messe in un punto senza nessun apparente motivo possono infastidire i giocatori.

9. Trappole fuori dalla portata di coloro che le hanno predisposte: Se a guardia dei cunicoli dei grimlock armati di accette e di pietre c'è come trappola una balestra a ripetizione, sarà bene che ci sia un buon motivo per la sua presenza e che i personaggi possano scoprirlo.

8. Troppe trappole nei luoghi più scontati: Se il DM mette una trappola sul forziere del tesoro per tre avventure di seguito, non potrà biasimare i giocatori se alla quarta avventura prenderanno il forziere successivo e lo butteranno dalle scale per aprirlo. Lo stesso vale per le statue e le porte. Le trappole sugli oggetti più scontati vanno usate con parsimonia, per evitare di diventare ripetitivi.

7. Trappole che neutralizzano le preparazioni dei PG: Il palazzo di un gigante di ghiaccio non dovrebbe contenere delle trappole di fuoco. Forse il DM ha anche una spiegazione per la loro presenza, ma invece di spiegare perché vuole rendere scontenti i giocatori, non è meglio farli sentire intelligenti e ricompensare l'idea che hanno avuto di proteggersi dal freddo facendo affrontare al gruppo delle trappole di ghiaccio emozionanti?

6. Trappole nei punti inaspettati: Forse è "realistico" o efficace collocare una trappola in un luogo inaspettato come il centro di un corridoio del tutto anonimo, ma collocare le trappole in punti che i giocatori davano per scontati significa indurli a cambiare presto strategia. Se i personaggi si riducono a controllare ogni quadretto davanti a loro prima di metterci un piede sopra, il gioco rischia di rallentare fino alla stasi.

5. Trappole congegnate per sconfiggere il ladro: Se i giocatori hanno destinato delle risorse per sconfiggere le trappole, il DM non deve punirli rendendo le trappole più difficili da superare. I giocatori saranno molto più contenti se le loro scelte fanno la differenza.

4. Trappole che isolano un personaggio dal combattimento: La trappola della fossa cosparsa di unto nella camera dell'incontro finale può risultare molto fastidiosa per il giocatore il cui personaggio ci casca dentro ed è condannato alla noia durante quello che doveva essere l'incontro migliore dell'avventura.

3. Trappole senza contromisure: Una trappola priva di contromisure è divertente quanto uno scontro con un mostro impossibile da danneggiare. I personaggi dovrebbero avere a disposizione vari modi per sconfiggere la trappola.

2. Trappole che non concedono punti esperienza: Forse può sembrare che i personaggi non si siano guadagnati nessuna ricompensa quando aggirano una trappola con un singolo tiro del dado o un'idea intelligente, ma negare i punti esperienza per questo motivo sarebbe come negare ai giocatori i punti esperienza per un incontro di combattimento che sono riusciti a concludere in un round. Certo, hanno avuto fortuna, ma ai loro occhi sarà sembrato un successo straordinario. È giusto che se lo godano.

1. Trappole estremamente letali: Una trappola che infligge molti danni può apparire più temibile, ma una trappola invisibile che uccide un personaggio è divertente quanto uscire di casa e scoprire che un meteorite è caduto sulla tua automobile.

3. Assegnare i PE alla trappola: Quando il DM assegna i PE a una trappola, gli basta sapere il suo livello e il suo tipo (a colpo singolo o ad attacco continuato, standard o d'elite). Le trappole a colpo singolo vanno considerate come dei gregari. Le trappole ad attacco continuato, quelle senza danni e quelle ansiogene dovrebbero avere dei PE equivalenti ai mostri standard o ai mostri d'elite.

Trappole d'elite e solitarie

Il DM potrebbe aver bisogno di una trappola d'elite, vale a dire una trappola che occupi più spazio o infligga più danni rispetto alla versione standard della stessa trappola, ma spesso è più divertente limitarsi ad aggiungere un'altra trappola. Non bisogna lasciarsi ingannare dall'idea che una trappola d'elite sia necessariamente più divertente o costituisca un pericolo maggiore. Può senz'altro essere entrambe le cose, ma una trappola che i personaggi non riescono ad aggirare e che infligga danni ingenti potrebbe altrettanto facilmente risultare meno divertente di una trappola standard. Analogamente, se il DM aumenta il livello di un incontro aggiungendo una trappola d'elite ma i personaggi non la fanno scattare, la sfida posta dall'incontro ne esce sminuita.

La creazione di una trappola d'elite è simile sotto molti aspetti a quella di un mostro d'elite. Si usano le trappole contenute in questo capitolo e nella *Guida del Dungeon Master* come esempi. Alcune opzioni possono essere l'incremento di 2 punti del bonus di attacco della trappola, l'incremento del suo numero di attacchi, dello spazio che la trappola occupa o dell'area che può influenzare.

Quanto alle trappole solitarie, è consigliabile creare queste trappole sotto forma di sfida di abilità, oppure combinare varie trappole assieme per fare un incontro in solitario. La caratteristica distintiva di un incontro solitario sta nel fatto che coinvolge tutti i personaggi, quindi una trappola solitaria dovrà prevedere un modo per ogni personaggio per contribuire direttamente a superare la trappola, o quanto meno per mitigare i danni o gli altri effetti a cui il gruppo sarà soggetto durante l'incontro. Analogamente, ogni personaggio dovrebbe correre dei rischi durante una trappola solitaria.

STATISTICHE DELLE TRAPPOLE STANDARD E DI ELITE*

	Standard	Elite
Bonus all'iniziativa	+2	+4
Attacco contro CA**	Livello + 5	Livello + 7
Attacco contro altre difese**	Livello + 3	Livello + 5

***Se il DM desidera ottenere statistiche come difese e CA, può consultare "Danneggiare gli oggetti" (*Guida del Dungeon Master*, pagina 65).**

****Ridurre il bonus di attacco di 2 per quei poteri che influenzano più di una creatura.**

Esempi di trappole

Ogni descrizione delle trappole sottostanti comprende una sezione delle tattiche che fornisce consigli e suggerimenti su come usare la trappola; molte delle trappole di questa sezione contengono anche degli esempi di incontri.

Bacio della Vergine — **Livello 4 Appostata**
Trappola — PE 175

Quando una creatura entra in un determinato quadretto, una sezione del pavimento scorre via e una lastra di pietra scatta in piedi per colpire la creatura nel quadretto, spingendola indietro. La lastra di pietra poi si riabbassa e la trappola si ripristina non appena il quadretto resta vuoto.

Trappola: Un quadretto nasconde una lastra che infligge danni e spinge una creatura. La lastra fornisce copertura finché la creatura si trova nel quadretto.

Percezione
- ✦ CD 17: Un pannello nel pavimento davanti al personaggio è smosso e lascia pensare che possa scorrere da un lato.
- ✦ CD 22: Un'altra parte del pavimento cede se vi si esercita una pressione. Potrebbe trattarsi di una botola o di una piastra a pressione.

Attivazione
Il pannello del pavimento scorre lateralmente e la lastra scatta verso l'alto quando una creatura entra nel quadretto.

Attacco
Azione di opportunità **Mischia**
Bersaglio: La creatura che ha attivato la trappola
Attacco: +7 contro Tempra
Colpito: 1d10 + 4 danni, e il bersaglio è spinto di 2 quadretti nella direzione in cui la trappola è stata regolata per spingere.

Contromisure
- ✦ Un personaggio situato nel quadretto di un bacio della vergine attivato e che sia stato mancato dalla trappola può impedirgli di ripristinarsi incastrando un oggetto tra la lastra o nella sezione scorrevole del pavimento che nascondeva la lastra, azione che richiede una prova di Manolesta con CD 12.
- ✦ Un personaggio adiacente alla trappola può ritardare o disattivare un bacio della vergine superando una prova di Manolesta con CD 17.

Tattiche

Un bacio della vergine va usato assieme ad altre trappole o poteri del terreno, in modo che i PG spinti atterrino in altri quadretti pericolosi. Il bacio della vergine va piazzato in un punto che i PG devono attraversare, in modo che siano costretti a disattivarla o a correre il rischio di farla scattare più volte. Un incontro potrebbe comprendere vari baci della vergine abbinati a creature che sono in grado di volare o di fluttuare.

Esempio di incontro

Un gruppo di nani malvagi difende una camera fortificata pullulante di trappole. I nani martellatori usano i loro attacchi di *urto di scudo* per spingere i nemici verso i baci delle vergini, mentre i nani balestrieri si posizionano dietro le trappole.

Incontro di livello 8 (PE 1.825)
- ✦ 2 nani balestrieri (livello 4 artigliere; *Manuale dei Mostri*, pagina 183)
- ✦ 3 nani martellatori (livello 5 soldato; *Manuale dei Mostri*, pagina 183)
- ✦ 5 trappole del bacio della vergine (livello 4 appostata)

Saracinesca di Ferro in Caduta Livello 7 Ostacolo Gregario
Trappola PE 75

Quando una creatura mette piede su una piastra a pressione, una saracinesca di ferro nascosta cade dal soffitto, ostruendo il passaggio.

Trappola: Una saracinesca scende su due quadretti adiacenti quando qualcuno passa su una piastra a pressione larga 2 quadretti. Un pannello segreto nasconde la carrucola che solleva la saracinesca.

Percezione

- CD 14: Sul soffitto c'è una fessura larga 5 centimetri, riempita di terriccio grigio e piccole pietre.
- CD 19: Una parte del pavimento cede se vi si esercita una pressione. Potrebbe trattarsi di una botola o di una piastra a pressione.
- CD 24: Un pannello segreto nel muro oltre la piastra a pressione nasconde la carrucola che solleva la saracinesca.

Attivazione

Una saracinesca cade e blocca il passaggio quando una creatura passa sopra a una piastra a pressione.

Attacco

Reazione immediata **Area di 2 quadretti adiacenti**
Bersaglio: Ogni creatura nell'area
Attacco: +10 contro Riflessi
Colpito: 3d8 + 5 danni, e il bersaglio è trattenuto e cade a terra prono. Se il bersaglio è già prono, non subisce danni, ma il suo turno ha termine immediatamente.
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è spinto di 1 quadretto (si tira un d20: 1-10 spinto in avanti, 11-20 spinto all'indietro).

Contromisure

- Se un personaggio trova la carrucola può rialzare la saracinesca superando una prova di Atletica con CD 8.
- Un personaggio adiacente alla trappola può ritardare o disattivare una saracinesca o una piastra a pressione superando una prova di Manolesta con CD 19.
- Un personaggio trattenuto può usare l'azione di sfuggire (CD 19) per liberarsi, muovendosi di 1 quadretto ma rimanendo prono.
- Un personaggio che non sia trattenuto dalla saracinesca può aprirla con la forza superando una prova di Forza con CD 24.
- Un personaggio può attaccare le sbarre della saracinesca (CA 8, Riflessi 8, Tempra 8; pf 45). Distruggendo una sbarra si apre uno spazio sufficientemente largo da consentire a una creatura Piccola o Media di passare attraverso la saracinesca stringendosi, usando un'azione di sfuggire (CD 14). Distruggendo due sbarre anche una creatura Grande può attraversare la saracinesca stringendosi (CD 19), e le creature Piccole e Medie considerano il quadretto come terreno difficile.

Tattiche

Le piastre a pressione di attivazione vanno collocate oltre la saracinesca, in modo da poter dividere il gruppo e poi iniziare un incontro di combattimento. In alternativa, un mostro potrebbe fuggire dai PG e attivare la saracinesca affinché cada sui PG che lo inseguono. Il DM può usare varie saracinesche per isolare i PG all'interno di una stanza e usare i mostri evanescenti o dotati di attacchi a distanza per attaccarli.

Esempio di incontro

Un avventuriero è caduto preda di una saracinesca in caduta, è stato divorato dai vermeiena e poi si è animato come fantasma. Ora attira gli altri avventurieri verso una sorte simile, mentre i vermeiena e i loro addestratori trogloditi arrivano per indagare sulla causa che ha fatto scattare la saracinesca.

Incontro di livello 7 (PE 1.525)

- 2 vermeiena (livello 7 controllore; *Manuale dei Mostri*, pagina 262)
- 1 trappola della saracinesca di ferro in caduta (livello 7 ostacolo)
- 1 fantasma infestatrappole (livello 8 appostato; *Manuale dei Mostri*, pagina 111)
- 2 trogloditi devastatori (livello 6 soldato; *Manuale dei Mostri*, pagina 250)

Camera Riempita d'Acqua Livello 8 Propagante d'elite
Trappola PE 700

Quando un personaggio si porta in un quadretto centrale della stanza, una serie di porte di ferro rinforzate calano sulle uscite e un volto scolpito su una parete spalanca le mascelle per riversare un violento getto d'acqua nella stanza. Ogni porta di ferro può essere aperta per sfuggire a uno scatto accidentale della trappola, ma ogni porta di uscita è dotata di tre serrature.

Trappola: La camera si sigilla e si riempie d'acqua quando qualcuno passa sopra una piastra a pressione.

Percezione

- CD 14: Il volto scolpito sulla parete di pietra sembra dotato di una mascella mobile.
- CD 19: Una parte del pavimento cede se vi si esercita una pressione. Potrebbe trattarsi di una botola o di una piastra a pressione.
- CD 24: Una fessura nascosta si cela al di sopra di ogni ingresso. Qualcosa potrebbe cadere fuori dalla fessura.

Iniziativa +4

Attivazione

La trappola si attiva quando una creatura entra nel quadretto di attivazione. Quando la trappola si attiva, le porte di ferro cadono al loro posto e si tira per l'iniziativa. Al conteggio di iniziativa della trappola, l'acqua inizia a riversarsi nella stanza sgorgando dalle facce scolpite sulle pareti.

Attacco

Azione standard **Area** la stanza intera
Bersaglio: Ogni creatura entro l'area
Effetto: Al conteggio di iniziativa della trappola, il livello dell'acqua della stanza sale. L'acqua ha i seguenti effetti a ogni round.
Round 1-Nessun effetto sulle creature Medie. La camera è considerata terreno difficile per le creature Piccole.
Round 2-La stanza è considerata difficile per le creature Medie. Le creature piccole devono nuotare.
Round 3-Tutte le creature devono nuotare.
Round 4-La camera è piena d'acqua. Tutte le creature devono nuotare e sono considerate sott'acqua.

Contromisure

- Un personaggio adiacente al quadretto della trappola può ritardare l'attivazione superando una prova di Manolesta con CD 19.
- Un personaggio adiacente a una delle porte può bloccarla parzialmente superando una prova di Manolesta con CD 24. In questo modo la camera impiega il doppio dei round per riempirsi d'acqua: si usa il risultato del round 1 nel round 2, il risultato del round 2 nel round 4 e così via.
- Un personaggio adiacente a una delle porte può usare una chiave per aprire una delle tre serrature, presumendo che il personaggio abbia la chiave giusta.
- Un personaggio adiacente a una delle porte può aprire una delle sue serrature superando una prova di Manolesta con CD 19.
- Un personaggio adiacente alla scultura sul muro può ridurre il flusso dell'acqua nella stanza di 1 round chiudendo parzialmente la bocca della scultura se supera una prova di Forza con CD 14. Per ogni 3 round in cui la bocca è parzialmente chiusa, l'acqua scorre come se fosse passato un singolo round (vedi "Effetto," sopra).
- Un personaggio adiacente a una delle porte può tentare di sfondarla con una prova di Forza con CD 30.
- Un personaggio adiacente a una delle porte può attaccarla per tentare di sfondarla (CA 5, Tempra 10, Riflessi 5; pf 80).

JULIE DILLON

Tattiche

Non è necessario preoccuparsi troppo della fisica con questa trappola. Una camera che si riempie d'acqua è una scena emozionante, senza stare a badare troppo ai dettagli della pressione o dei metri cubi. Detto questo, il DM dovrebbe comunque riflettere sulla costruzione del dungeon e sul luogo da cui proviene l'acqua. Forse facendo scattare questa trappola i PG riusciranno ad accedere a una sezione del dungeon che in precedenza era allagata.

Camera delle Pareti Stritolanti **Livello 11 Propagante d'elite**
Trappola PE 1.200

Quando un personaggio si porta in un quadretto centrale della stanza, una serie di porte di ferro rinforzate calano sulle uscite e due pareti opposte iniziano ad avanzare verso il centro. Ogni porta di ferro può essere aperta per sfuggire a uno scatto accidentale della trappola, ma ogni porta di uscita è dotata di tre serrature.

Trappola: Un quadretto all'interno della stanza è una piastra a pressione che fa avvicinare due pareti opposte quando qualcuno vi passa sopra.

Percezione

- ✦ CD 16: Dei leggeri graffi sulle pareti e sul soffitto fanno pensare che le pareti possano muoversi verso l'interno.
- ✦ CD 21: Una parte del pavimento cede se vi si esercita una pressione. Potrebbe trattarsi di una botola o di una piastra a pressione.
- ✦ CD 26: Una fessura nascosta si cela al di sopra di ogni ingresso. Qualcosa potrebbe cadere fuori dalla fessura.

Iniziativa +4 **Velocità** 1 (il DM può alterare questa velocità in base alle dimensioni della stanza)

Attivazione

La trappola si attiva quando una creatura entra nel quadretto della trappola, che solitamente è posto al centro della stanza. Quando la trappola si attiva, le porte di ferro cadono al loro posto e si tira per l'iniziativa. Al conteggio di iniziativa della trappola, le pareti si muovono verso l'interno.

Attacco

Azione standard **Area** la stanza intera

Bersaglio: Ogni creatura entro l'area

Effetto: Al conteggio di iniziativa della trappola, ogni parete si muove verso l'interno di 1 quadretto. Le creature adiacenti alla parete vengono automaticamente spinte di 1 quadretto. Quando le pareti stritolanti distano solo 1 quadretto l'una dall'altra, attaccano tutte le creature nella stanza finché non vengono stritolate a morte.

Attacco: +14 contro Tempra

Colpito: 3d6 + 5 danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Contromisure

- ✦ Un personaggio adiacente al quadretto della trappola può ritardare o disattivare l'attivatore superando una prova di Manolesta con CD 26.
- ✦ Un personaggio adiacente a una delle porte può sbloccarla superando una prova di Manolesta con CD 26.
- ✦ Un personaggio adiacente a una delle porte può usare una chiave per aprire una delle sue tre serrature, presumendo che il personaggio abbia la chiave giusta.
- ✦ Un personaggio adiacente a una delle porte può aprire una delle sue serrature superando una prova di Manolesta con CD 21.
- ✦ Un personaggio adiacente a una delle pareti mobili può impedire che avanzino verso l'interno superando una prova di Forza con CD 21. Se le pareti distano solo 1 quadretto l'una dall'altra, la CD sale a 26. Un numero qualsiasi di personaggi può aiutare quello che effettua la prova.
- ✦ Un personaggio adiacente a una delle porte può tentare di sfondarla con una prova di Forza con CD 25.
- ✦ Un personaggio adiacente a una delle porte può attaccarla per tentare di sfondarla (CA 5, Tempra 10, Riflessi 5; pf 80).

Tattiche

Il pericolo di questa trappola dipende dalle dimensioni della stanza e dalla velocità delle pareti. Almeno una porta dovrebbe essere accessibile quando le pareti si trovano a 1 quadretto di distanza, per offrire ai PG un'opportunità di fuggire.

Il DM potrebbe cambiare l'attivatore in qualcos'altro di più attivo, come ad esempio una leva che un nemico potrebbe tirare. Le cose si fanno ancora più interessanti se il nemico è ancora impegnato nel combattimento. Forse la stanza ha le pareti alte ma è priva di soffitto. In quel caso il nemico e i suoi alleati possono osservare la scena dall'alto e attaccare i PG, oppure i PG potrebbero tentare di uscire dalla trappola arrampicandosi verso l'alto.

Per alzare ancora la posta, i PG potrebbero essere costretti ad affrontare simultaneamente questa trappola e un gruppo di mostri intangibili. Le creature intangibili entrano ed escono dalla stanza attraverso le pareti mobili, approfittando dello spazio dietro le pareti per rifugiarsi dagli attacchi.

Macigno Gigante Rotolante — **Livello 14 Propagante Gregario**
Trappola — PE 250

Quando questa trappola si attiva, un enorme macigno rotolante sfonda una parete finta e viene liberato. Il macigno inizia a rotolare per il corridoio, schiacciando ogni cosa sul suo cammino.

Trappola: Un attivatore definito dal DM libera un macigno lontano che inizia a rotolare verso l'area dell'attivazione e continua a rotolare finché non si ferma.

Percezione

- ✦ CD 23: Un personaggio nei pressi della falsa parete più lontana può notare che la parete è sottile e che dietro di essa c'è un grosso spazio vuoto.
- ✦ CD 28: Un personaggio intuisce che l'attivatore è in tensione e che quando scatta libererà qualcosa.

Iniziativa +2 — **Velocità** 8 (il DM può cambiare questi valori in base alla distanza di cui rotola il macigno e alla velocità dei PG)

Attivazione

L'attivatore potrebbe essere un nemico che tira una leva, un personaggio che preme il bottone sbagliato o qualcuno che preleva una gemma dall'occhio di una statua. Quando la trappola si attiva, si tira per l'iniziativa. Al suo conteggio di iniziativa, il macigno si muove.

Attacco

Azione standard o **Interruzione immediata** — **Area** attacco per travolgere nei quadretti in cui il macigno entra

Travolgere: A ogni turno il macigno si muove della sua velocità ed entra nello spazio delle creature. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità. Il macigno può concludere il suo movimento in uno spazio occupato. Le creature che iniziano il loro turno nello spazio del macigno beneficiano di copertura e possono agire normalmente. Quando il macigno entra nello spazio di una creatura, effettua un attacco per travolgere. Se una creatura entra in un quadretto dello spazio del macigno, il macigno effettua un attacco per travolgere come azione gratuita.

Attacco per travolgere: +17 contro Riflessi

Colpito: 3d10 + 6 danni, e il bersaglio è buttato a terra prono.

Mancato: Danni dimezzati.

Contromisure

- ✦ Un personaggio adiacente al macigno che rotola può provare a fermarlo superando una prova di Atletica con CD 28. Se effettua questo tentativo provoca un attacco per travolgere come interruzione immediata e la prova di Atletica del personaggio fallisce se l'attacco per travolgere del macigno lo colpisce.
- ✦ Un personaggio adiacente all'attivatore (o al luogo in cui l'attivatore è stato fatto scattare) può ritardare l'attivatore con una prova di Manolesta con CD 23.
- ✦ Un personaggio adiacente al macigno prima che questi inizi a rotolare può disattivare la trappola superando una prova di Manolesta con CD 23. Il personaggio deve prima aver sfondato la falsa parete (CA 4, Tempra 12, Riflessi 4; pf 30).

RYAN BARGER

Tattiche

Questa trappola è semplice e diretta. Il grosso macigno avanza rotolando e schiaccia tutto ciò che incontra sulla sua strada. Il DM dovrebbe chiedersi come si fermerà il macigno. Si schianta contro un muro e rivela una stanza inesplorata, scivola su una rampa e inverte la sua direzione o precipita oltre un dirupo, schiantandosi sugli edifici più in basso? Il DM potrebbe unire varie trappole che fanno uso di macigni in una stanza dotata di rampe su entrambi i lati che faranno rotolare i macigni avanti e indietro per la stanza. Una stanza più complessa potrebbe contenere dei macigni i cui percorsi si incrociano tra loro, costringendo le creature all'interno della stanza a spostarsi in continuazione.

Statua dello Strangolatore Mortale **Livello 16 Propagante**
Trappola PE 1.400

Questa statua raffigura un umanoide mascherato che stringe delle minacciose catene chiodate in ogni mano. Quando una creatura si avvicina, la statua prende vita e inizia a sferzare l'aria con le sue catene.

Trappola: Quando la trappola si attiva, questa statua Media avviluppa le sue catene attorno ai nemici nelle vicinanze, bloccandoli sul posto e soffocandoli lentamente fino alla morte.

Percezione

✦ CD 20: Appena prima che un personaggio entri nell'area di attacco della statua, il personaggio nota che la statua si muove leggermente, come se si preparasse ad assalirlo.

✦ CD 25: Il personaggio nota una serie di esili rune a malapena visibili incise sulla base della statua.

Abilità aggiuntiva: Arcano

✦ CD 25: Il personaggio si rende conto che la statua è stata creata con l'ausilio della magia e potrebbe essere pericolosa o perfino animarsi.

✦ CD 28: Una prova di Arcano per individuare la magia rivela un'aura arcana che circonda la trappola (5 quadretti in ogni direzione) e capisce che potrebbe trattarsi di un'area di attivazione per un effetto.

Attivazione

Quando un nemico entra nell'aura magica che si irradia per 5 quadretti attorno alla statua, la statua si anima e attacca la creatura con il seguente attacco, ma come reazione immediata invece che come azione standard. Poi il DM tira per l'iniziativa della statua. La statua agisce ogni round a quel turno, fintanto che rimane almeno una creatura nella sua area di attivazione.

Iniziativa +2

Attacco ✦ Necrotico

Reazione immediata **Mischia 5**
o **Azione standard**
o **Azione di opportunità**
o **Azione gratuita**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: +19 contro Riflessi

Colpito: 1d10 + 7 danni, e il bersaglio è trattenuto e subisce 10 danni necrotici continuati.

Speciale: La statua può trattenere soltanto due creature alla volta e se trattiene due creature non può effettuare altri attacchi finché non libera una creatura o una creatura non le sfugge. La statua può liberare una creatura da essa trattenuta in qualsiasi momento con un'azione gratuita.

Contromisure

✦ Un personaggio trattenuto può usare un'azione di sfuggire (prova con CD 25) per liberarsi e porre termine ai danni necrotici.

✦ Come azione standard, una creatura adiacente alla statua può interrompere l'incantamento che la controlla superando una prova di Arcano o di Manolesta con CD 20. Se lo fa, rende la statua inerte fino all'inizio del turno successivo della creatura e libera qualsiasi creatura attualmente trattenuta dalla statua. Se la prova fallisce di 5 o più, la statua può invece effettuare l'attacco sopra indicato contro la creatura, ma come azione di opportunità invece che come azione standard.

✦ Vincendo una sfida di abilità di complessità 1 (4 successi prima di 3 fallimenti) usando Manolesta o Arcano, è possibile disattivare la statua. I personaggi che provano a disattivare la statua devono trovarsi in posizione adiacente a essa. Ogni tentativo richiede un'azione standard e ad ogni fallimento la statua può effettuare un attacco come azione gratuita contro la creatura che ha fallito (se la statua trattiene già due creature, ne libera una prima di effettuare questo attacco).

✦ La statua ha CA 10, Riflessi 10, Tempra 28, e 200 pf. Quando scende a 0 punti ferita, la trappola è distrutta.

Tattiche

Questi semplici ma efficaci guardiani spesso vengono piazzati in coppia accanto a un ingresso o di guardia a un cumulo del tesoro. La trappola è dotata di un barlume di intelligenza conferitagli magicamente ed è programmata sempre tramite la magia con alcuni rudimenti di autoconservazione. Quando una creatura cerca di disattivare la trappola, la statua dello strangolatore mortale normalmente lascia andare le creature

I dieci modi migliori per rendere le trappole più divertenti

10. Ricompensare i PG con i tesori: Forse lo scheletro dell'ultima vittima giace ancora impalato sulla trappola delle lance, e porta ancora addosso a sé il suo borsello da cintura.

9. Rivelare un dettaglio del mondo: Forse il masso che è caduto dal soffitto rivela il macabro bassorilievo che raffigura la vera divinità del tempio.

8. Incontrare il custode della trappola: I PG possono ottenere dei suggerimenti riguardo alle trappole future (sempre che l'astuto custode delle trappole non trovi un modo per raggirarli).

7. Fornire un aiuto per l'avventura: Sulla saracinesca di ferro che scende per intrappolare i PG nella sala delle lame rotanti è stata dipinta un'immagine dell'intero complesso del dungeon. È una mappa!

6. Fare imparare qualcosa ai personaggi: Se rimuovendo la gemma verde è scattata la trappola della statua, camminando sul mosaico verde che si trova sul pavimento è suonato l'allarme e tirando la leva verde il ponte è scivolato via lateralmente, i PG dovrebbero pensarci due volte prima di aprire quella grossa porta verde.

5. Rivelare una nuova sezione del dungeon: La fossa con gli spuntoni potrebbe avere un tunnel di accesso che consente di recuperare cadaveri e oggetti preziosi senza dover rischiare di scendere scalandone le pareti.

4. Abbinarla ad altre trappole: Un forziere protetto da una trappola diventa più interessante se si trova in grembo a una statua capace di soffiare fuoco in una camera che spara dardi avvelenati dalle pareti.

3. Cedere il controllo ai PG: I PG ripristinano la trappola e convincono con l'inganno il loro nemico a camminarci sopra.

2. Lasciare che ogni PG collabori: Forse il mago può effettuare una prova di Arcano per rivelare un pannello nascosto da un'illusione. Forse il guerriero può tenere la trappola aperta superando una prova di Forza.

1. Unirla a un combattimento: Una camera piena di fosse celate si fa più interessante se i PG riescono a spingere i mostri all'interno delle fosse.

trattenute e attacca la minaccia. Questo bagliore di intelligenza consente anche alla statua di distinguere tra amici e nemici.

Esempio di incontro

Queste trappole, solitamente collocate da un capo malvagio o da una creatura che ci tiene a proteggere le sue proprietà o la sua solitudine, possono essere accompagnate da svariati mostri, ma funzionano al meglio con un assortimento di controllori, artiglieri e perfino qualche appostato o schermagliatore.

Incontro di livello 16 (PE 7.000)

- ✦ 1 bodak furtivo (livello 16 appostato; *Manuale dei Mostri*, pagina 40)
- ✦ 2 statue dello strangolatore mortale (livello 16 propagante)
- ✦ 1 yuan-ti esecrabile discepolo di Zehir (livello 17 controllore; *Manuale dei Mostri*, pagina 270)
- ✦ 1 yuan-ti esecrabile incantatore (livello 15 artigliere; *Manuale dei Mostri*, pagina 269)

Pavimento Elementale **Livello 16 Ostacolo**
Trappola PE 1.400

Il pavimento di questa area è composto da piastrelle, alcune delle quali si trasformano davanti agli occhi di chi entra nell'area. A volte una piastrella sembra fatta di pietra ma ondeggia come l'acqua, per poi trasformarsi in uno strato di ghiaccio bollente. Poi la piastrella inizia ad ardere di una foschia del colore delle fiamme e crepita, subito prima di trasformarsi in uno strato di spunzoni fatti di fulmini. Di qualsiasi cosa siano fatte queste piastrelle, è certo che non sono stabili.

Trappola: Ognuna di queste trappole contiene otto piastrelle disposte strategicamente; ogni volta che una creatura entra nello spazio di una piastrella, viene attaccata da una forma casuale di energia elementale. Inoltre, quando le creature si portano in prossimità delle piastrelle, di tanto in tanto una piastrella casuale erutta, riversando un flusso di pericolosa energia elementale. Questa trappola possiede due attivatori e due attacchi.

Percezione

- ✦ Non è necessaria nessuna prova di Percezione per notare le piastrelle, dal momento che sono già ben visibili.
- ✦ CD 25: Il personaggio nota un congegno che funge da focus, collocato in un angolo remoto. Probabilmente il congegno controlla la magia delle piastrelle.

Abilità aggiuntiva: Arcano

- ✦ CD 25: Il personaggio capisce che le piastrelle incanalano l'energia del Caos Elementale e ognuna lo fa in modo pericolosamente instabile.
- ✦ CD 30: Il personaggio nota che il congegno di focus è una *pietra del caos*, il focus che controlla questo tipo di trappola, che può essere sovraccaricata con il tipo giusto di attacchi o tramite un'attenta manipolazione. Per effettuare con successo la manipolazione, il personaggio deve usare la stessa energia che le piastrelle hanno eruttato nel round in cui il personaggio tenta di manipolare il congegno di focus.

Attivazione 1

Una creatura entra in un quadretto che contiene una tessera elementale. La trappola effettua allora il seguente attacco.

Attacco ✦ Variabile

Azione di opportunità **Mischia 1**
Bersaglio: La creatura che ha attivato la trappola
Attacco: +19 contro Tempra
Colpito: 2d8 + 7 danni di un tipo determinato da un tiro del d6 (1, acido; 2, forza; 3, freddo; 4, fulmine; 5, fuoco; 6, tuono), e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Attivazione 2

Quando le creature nemiche sono presenti nell'area di incontro si tira per l'iniziativa. Al conteggio di iniziativa della trappola, una piastrella elementale casuale esplode sprigionando una scarica di energia primordiale e sferrando l'attacco seguente.

Iniziativa +2

Attacco ✦ Variabile

Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: +19 contro Riflessi
Colpito: 1d10 + 7 danni di un tipo determinato da un tiro del d6 (1, acido; 2, forza; 3, freddo; 4, fulmine; 5, fuoco; 6, tuono), e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). L'emanazione crea una zona di terreno difficile fino alla fine del turno successivo della trappola. Il tipo di energia determina anche le attuali vulnerabilità della *pietra del caos* (vedi "Contromisure").

Contromisure

- ✦ Superando una sfida di abilità di complessità 1 (4 successi prima di 3 fallimenti) tramite l'uso di Arcano o Manolesta, la trappola viene disattivata. I personaggi che disattivano le piastrelle elementali devono trovarsi in posizione adiacente alla *pietra del caos* per effettuare un tentativo. Ogni tentativo richiede un'azione standard. In caso di prova fallita, tutte le piastrelle esplodono ed effettuano il loro attacco a emanazione ravvicinata.
- ✦ La *pietra del caos* ha CA 14, Riflessi 14, Tempra 28 e 100 pf. Quando scende a 0 punti ferita, la trappola è distrutta. Quando la trappola del pavimento elementale effettua un attacco a emanazione ravvicinata, la *pietra del caos* che funge da focus diventa particolarmente suscettibile allo stesso tipo di attacco fino all'inizio del turno successivo della trappola. Durante quel periodo, un attacco che colpisce la *pietra del caos* e che infligga lo stesso tipo di danni del più recente attacco della trappola mette a segno automaticamente un colpo critico sulla *pietra del caos*.

Tattiche

La collocazione di queste piastrelle sembra casuale, ma i creatori di trappole più astuti seguono un metodo nell'apparente follia della disposizione delle piastrelle. Le piastrelle sono disposte in modo da funzionare in maniera ottimale con i poteri che provocano movimento forzato o che impediscono gli attacchi ai fianchi e altre opzioni di posizionamento in combattimento.

Esempio di incontro

Queste trappole si trovano spesso nei covi delle creature elementali o dei demoni, e funzionano particolarmente bene assieme a quelle creature, grazie alla resistenza naturale di quei mostri ai tipi di danni che le tessere instabili riversano nell'area.

Incontro di livello 15 (PE 6.600)

- ✦ 2 titani della terra (livello 16 bruto d'elite; *Manuale dei Mostri*, pagina 125)
- ✦ 1 trappola del pavimento elementale (livello 16 ostacolo)
- ✦ 2 immolith (livello 15 controllore; *Manuale dei Mostri*, pagina 62)

Cacciatore Fantasma **Livello 18 Appostata**
Trappola PE 2.000

Da una folata di vento si materializza una forma spettrale che assomiglia vagamente a un grosso predatore felino. La creatura attacca e poi scompare nel nulla.

Trappola: Un cacciatore fantasma si materializza e si smaterializza a intermittenza e attacca le creature all'interno di un'area ben definita che normalmente non è più grande di una sezione di 8 quadretti per 8.

Percezione

✦ CD 20: Il personaggio nota lo strano gioco di ombre all'interno dell'area, come se ci fossero delle figure spettrali che si muovono al suo interno.

✦ CD 25: Il personaggio nota uno strano totem conficcato in un angolo dell'area.

Abilità aggiuntiva: Arcano

✦ CD 29: Dopo che i personaggi hanno scorto il totem, una prova di Arcano per determinare la magia rivela loro che il totem è pervaso di potere primevo.

Attivazione

Quando un nemico entra nell'area della trappola, il cacciatore fantasma effettua i seguenti due attacchi ai conteggi di iniziativa 25 e 20. Se un nemico si trova attualmente in posizione adiacente al focus della trappola (il totem) o lo tiene in mano, il cacciatore fantasma attacca quella creatura invece di attaccare un nemico casuale.

Attacco 1

Azione standard **Mischia 1**

Speciale: Questo attacco si ricarica con un risultato di 6 al tiro del d6. Il cacciatore fantasma usa per prima cosa questo attacco durante l'incontro. Poi, a ogni turno successivo della trappola, effettua un tiro per la ricarica prima dell'attacco. Se la ricarica ha successo, usa questo attacco invece di quello descritto sotto.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: +23 contro CA

Colpito: 3d8 + 7 danni, e il bersaglio è indebolito e rallentato (tiro salvezza termina entrambi).

Attacco 2

Azione standard **Mischia 1**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: +23 contro CA

Colpito: 2d8 + 7 danni.

Contromisure

✦ Vincendo una sfida di abilità di complessità 1 (4 successi prima di 3 fallimenti) tramite l'uso di Arcano o Natura sul totem, la trappola è disattivata. I personaggi che disattivano il cacciatore fantasma devono impugnare il totem. Ogni tentativo richiede un'azione standard. Se la sfida di abilità si conclude con una sconfitta, il totem esplode e sferra l'attacco seguente.

Reazione immediata **Emanazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: +21 contro Riflessi

Colpito: 3d8 + 7 danni.

✦ Il cacciatore fantasma non attacca mai al di fuori dell'area della trappola, a meno che il totem non venga portato al di fuori dell'area. Se questo accade, il cacciatore fantasma attacca soltanto una creatura situata in posizione adiacente al totem o quella che lo impugna.

Tattiche

Sia la natura di infestazione del cacciatore fantasma che il suo legame con un'area ne fanno una scelta ottimale per proteggere i luoghi che custodiscono un tesoro, per vegliare sulla celebrazione di un rituale o per difendere congegni o punti di grande importanza. I creatori di trappole più astuti potrebbero collocare il focus del totem in un punto ben visibile, per tentare coloro che hanno Arcano o Natura come abilità con addestramento a indurli a disattivarlo, sapendo che il cacciatore fantasma li incalzerà finché l'impresa non giunge a compimento.

Esempio di incontro

I draghi e altre potenti creature che possiedono grandi tesori, o quelle i cui covi sono ingombri di materiale, usano queste trappole per proteggere se stessi e i loro tesori.

Incontro di livello 20 (PE 15.400)

✦ 1 drago verde anziano (livello 19 controllore solitario; *Manuale dei Mostri*, pagina 92)

✦ 1 trappola del cacciatore fantasma (livello 18 appostata)

✦ 4 ogre randellatori (livello 16 gregario; *Manuale dei Mostri*, pagina 184)

Cripta del Dolore **Livello 20 Interdizione**
Trappola PE 2.800

La serratura di questa cripta è estremamente complicata e sembra un vero e proprio rompicapo... anzi, potrebbe esserlo in senso molto letterale.

Trappola: Questa complessa serratura richiede una sfida di abilità per essere scassinata e ogni mossa sbagliata ha conseguenze disastrose per coloro che tentano di aprirla... e anche per coloro che si trovano nelle vicinanze.

Percezione

✦ Non è necessaria nessuna prova per notare che questa è una serratura complicata adatta a una cripta, con numerosi congegni che hanno bisogno di essere scassinati o disattivati prima di poter aprire la porta.

✦ CD 22: Il personaggio nota che alcuni dei congegni della porta sono adornati di rune magiche.

Abilità aggiuntiva: Manolesta

✦ CD 22: Sei serrature separate devono essere disattivate nell'ordine giusto prima che la porta possa essere aperta.

Abilità aggiuntiva: Arcano

✦ CD 27: Una volta scorte le rune, è possibile identificarle come simboli Abissali di dolore, di terrore e di morte.

Attivazione

La trappola è una sfida di abilità di complessità 2 (6 successi prima di 3 fallimenti) che richiede una prova di Manolesta con CD 22 per ogni successo. Ad ogni prova fallita, la trappola effettua il seguente attacco. Ogni tentativo di disattivare la serratura richiede un'azione standard. Ad ogni successo o fallimento, un altro tentativo per disattivare la serratura deve essere effettuato prima della fine del turno successivo della creatura che ha effettuato il tentativo, altrimenti un altro fallimento verrà aggiunto all'esito della sfida. Al terzo fallimento, tutte le serrature si ripristinano; è necessario ricominciare la sfida da capo, ma la minaccia immediata ha termine.

Attacco ✦ Necrotico, Psichico

Reazione immediata **Propagazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: +21 contro Tempra

Colpito: 2d6 + 7 danni necrotici, e il bersaglio subisce 10 danni psichici continuati e una penalità di -2 alle prove di caratteristica e di abilità (tiro salvezza termina entrambi).

Contromisure

✦ Un personaggio può preparare un'azione standard per effettuare una prova di Arcano con CD 22 quando qualcuno fallisce una prova di Manolesta durante la sfida di abilità per aprire la cripta del dolore. In caso di prova di Arcano superata, il fallimento viene comunque conteggiato ai fini della sfida, ma il personaggio che ha avuto successo nega l'attacco a propagazione.

✦ La serratura ha CA 20, Riflessi 20, Tempra 25 e 400 pf. Se viene distrutta, la trappola è disattivata.

Tattiche

Semplice, versatile ed efficace: la cripta del dolore è un ottimo modo per tenere gli intrusi alla larga dagli oggetti preziosi e dalle aree più delicate. Alcune creature fabbricano o modificano delle cripte del dolore dotate di attivatori che avvertono i mostri vicini o le guardie quando qualcuno fallisce il primo tentativo nella sfida di abilità, il che incrementa il pericolo nel momento più inopportuno.

Esempio di incontro

Solitamente sono i controllori e i soldati a vegliare su una cripta del dolore, in quanto il loro controllo sui movimenti rende la scarica debilitante della trappola più difficile da evitare.

Incontro di livello 21 (PE 17.600)

- ✦ 1 gerofante della morte (livello 21 controllore d'elite; *Manuale dei Mostri*, pagina 196)
- ✦ 1 trappola della cripta del dolore (livello 20 interdizione)
- ✦ 3 araldi della putrefazione (livello 20 soldato; *Manuale dei Mostri*, pagina 19)

Foschia Divoratrice di Vita **Livello 22 Ostacolo**
Pericolo PE 4.150

Con un sibilo violento, la stanza si riempie di sbuffi di fumo violaceo e azzurrognolo. Ad ogni boccata d'aria, questa fetida sostanza risucchia le forze delle creature vicine e fiacca la loro essenza vitale.

Pericolo: Questo strano gas sottrae la vita a coloro che si trovano al suo interno.

Percezione

✦ Non serve nessuna prova per vedere il gas.

Abilità aggiuntiva: Arcano

✦ CD 24: Il personaggio riconosce le proprietà di risucchio vitale della foschia.

Attivazione

Quando una creatura vivente inizia il proprio turno nel gas, il gas effettua l'attacco seguente.

Attacco✦ Necrotico, Veleno

Azione di opportunità Area la stanza intera

Bersaglio: Ogni creatura vivente che inizia il suo turno nel gas

Attacco: +23 contro Tempra

Colpito: 1d10 + 6 danni da veleno, e 10 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* I danni continuati aumentano a 15 danni necrotici. *Secondo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio perde un impulso curativo.

Contromisure

✦ Se qualcuno effettua un attacco ravvicinato o ad area che contiene la parola chiave "radioso," la foschia viene annullata nei quadretti influenzati fino alla fine del turno successivo dell'attaccante (o, nel caso di una zona, finché la zona permane). Coloro che iniziano il loro turno nelle aree annullate non vengono attaccati.

Tattiche

I non morti usano questi pericoli per oscurare i luoghi di potere e le tesorerie, data la capacità dell'ostacolo di infliggere danni sui viventi. Un lich potrebbe nascondere il suo filatterio in un grosso campo di questa foschia.

NICOLE ASHLEY CARDIFF

Esempio di incontro

I non morti si nascondono spesso in questa strana foschia violacea.

Incontro di livello 22 (PE 22.650)

- 4 ghoul abissali mirmidoni (livello 23 gregario; *Manuale dei Mostri*, pagina 120)
- 1 mummia gigante (livello 21 bruto; *Manuale dei Mostri*, pagina 180)
- 1 trappola della foschia divoratrice di vita (livello 22 ostacolo)
- 2 spettri animavuota (livello 23 appostato; *Manuale dei Mostri*, pagina 242)

Trappola della Stella del Reame Remoto — **Livello 26 Propagante d'elite**
Trappola — PE 18.000

La luce subisce una strana distorsione in questa stanza, a causa di una qualche interferenza dimensionale. Alcune scintille che sembrano delle minuscole stelle fluttuano ondeggiando in sei punti diversi dell'area.

Trappola: Quando una creatura entra in un quadretto che contiene una scintilla di luce stellare, quella luce si attacca alla creatura e inizia a bruciare. A ogni round, un'altra scintilla viene attirata verso la creatura afflitta; quando tutte e sei le scintille si trovano addosso alla creatura, esplodono.

Percezione

- Nessuna prova di Percezione è necessaria per notare le scintille, a meno che non siano nascoste.

Abilità aggiuntiva: Arcano

- CD 26: Il personaggio identifica la natura delle scintille di luce stellare e capisce che se tutte e sei convergono sulla stessa creatura, esploderanno.

Attivazione

Quando una creatura entra in un quadretto con una scintilla al suo interno o vi inizia il suo turno, la scintilla effettua l'attacco seguente. Se l'attacco va a segno, la scintilla di luce stellare si attacca al personaggio. All'inizio del turno della creatura, se c'è almeno una scintilla attaccata su di essa, la scintilla più vicina si muove, entra nello spazio della creatura ed effettua lo stesso attacco, cercando di attaccarsi a quella creatura.

Attacco ✦ Radioso

Azione di opportunità **Mischia 1**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: +31 contro Riflessi

Colpito: 1d8 + 9 danni radiosi, e la scintilla si attacca al bersaglio. Quando una scintilla si attacca a una creatura, quella creatura è frastornata e subisce 1d8 + 9 danni radiosi all'inizio del proprio turno. La scintilla viene rimossa quando è distrutta (vedi "Contromisure") o quando il bersaglio o una creatura adiacente al bersaglio supera una prova di Atletica con CD 20 per strappare la scintilla dal bersaglio. Una scintilla strappata occupa il quadretto del bersaglio, ma per ogni 5 punti di cui il risultato della prova supera 20, la creatura che rimuove la scintilla può spingere la scintilla di 1 quadretto.

Attivazione secondaria

Quando tutte e sei le scintille stellari si attaccano alla stessa creatura, effettuano l'attacco seguente.

Azione di opportunità **Propagazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: +31 contro Riflessi

Colpito: 4d8 + 10 danni radiosi, e il bersaglio è buttato a terra prono.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Tutte le scintille sono distrutte.

Contromisure

- Le scintille di luce stellare sono vincolate a un ambiente in particolare, e per quanto quell'ambiente possa essere grande, le scintille non superano mai i suoi confini. Se una creatura su cui si sono attaccate le scintille esce dall'area, le scintille si staccano al confine.
- Una prova di Arcano con CD 31 effettuata come azione standard da una creatura che condivide lo stesso spazio con una scintilla o che si trovi in posizione adiacente a una scintilla può servire a calmarla per breve tempo. In caso di successo, la scintilla si stacca da una creatura (se era attaccata) e non si muove e non attacca fino alla fine del turno successivo della creatura che ha superato la prova.
- Ogni scintilla ha CA 33, Riflessi 33, Tempra 30, 75 pf ed è immune ai danni radiosi. Quando è attaccata a una creatura, una scintilla ottiene un bonus di +5 alla CA e ai Riflessi.

Tattiche

Per sconfiggere una trappola della stella del Reame Remoto, i PG sono costretti a separarsi, subire danni e tenere le scintille di luce stellare separate. Le creature malvagie tengono questa trappola nelle aree sorvegliate da artiglieri e appostati, le creature più abili a separare e isolare i nemici.

Esempio di incontro

Questa trappola funziona in modo ottimale quando ci sono dei controllori e dei soldati che possono imporre movimenti forzati verso le scintille di luce stellare o limitare i movimenti e le azioni possibili, rendendo le scintille più pericolose. Dal momento che si tratta di creazioni del Reame Remoto, le scintille si incontrano spesso nei pressi di creature provenienti da oltre i confini dell'universo conosciuto.

Incontro di livello 28 (PE 73.000)

- 1 trappola della stella del Reame Remoto (livello 26 propagante d'elite)
- 1 globo gorgogliante (livello 27 controllore solitario; *Manuale dei Mostri*, pagina 37)

Murale della Follia — **Livello 29 Interdizione**
Trappola — PE 15.000

Un paesaggio in apparenza normale è stato inciso sulla parete, ma chi lo osserva a lungo inizia a notare degli strani dettagli. Le immagini della vegetazione nascondono occhi, bocche e artigli e le stesse forme iniziano a distorcersi in orride mostruosità che si protendono dal murale e cercano di impossessarsi della sanità dell'osservatore.

Trappola: Questo strano dipinto è una minaccia alla sanità di chi si avvicina troppo a esso.

Percezione

- Non è necessaria alcuna prova per notare il dipinto.
- CD 19: Un personaggio a più di 10 quadretti di distanza nota che le immagini del dipinto si agitano e si contorcono. C'è decisamente qualcosa di strano nel dipinto.

Abilità aggiuntiva: Arcano

- CD 33: Il personaggio riconosce nel dipinto un murale della follia e sa che corre dei rischi se si avvicina troppo.

Attivazione

La trappola si attiva quando un nemico conclude il suo turno entro 10 quadretti dal dipinto. L'attacco psichico della trappola poi si rivolge contro la creatura nel tentativo di ghermirla e di divorare la sua sanità.

Attacco ✦ Psichico

Azione di opportunità **Distanza 10**

Bersaglio: La creatura che ha attivato la trappola
Attacco: +32 contro Volontà
Colpito: 2d8 + 10 danni psichici, e la sanità del bersaglio resta intrappolata all'interno del dipinto. Finché la sanità del bersaglio è intrappolata, il bersaglio è frastornato e rallentato e può eseguire le sue azioni soltanto nei tre modi seguenti:
Allontanarsi barcollando (azione di movimento): La creatura intrappolata non può correre.
Lottare contro il dipinto (azione standard): La creatura intrappolata può effettuare un qualsiasi attacco a volontà contro il dipinto. L'attacco infligge danni alle statistiche fisiche del dipinto (vedi "Contromisure").
Liberarsi (azione standard): Superando una prova di Intelligenza, Saggezza, o Carisma con CD 19, la creatura si libera dalla prigionia. Quando una creatura si libera dalla prigione, rimane comunque frastornata fino all'inizio del suo turno successivo.

Contromisure

- Un personaggio intrappolato che possieda Arcano o Manolesta come abilità con addestramento può usare un'azione standard per tentare di disattivare il dipinto. Superando una prova di Arcano o Manolesta con CD 28, un personaggio ottiene 1 successo in una sfida di abilità di complessità 1 (4 successi prima di 3 fallimenti). Dopo 4 successi, il dipinto è disattivato. Dopo 3 fallimenti, ogni personaggio intrappolato subisce 3d8 +10 danni psichici e la sfida di abilità deve ricominciare da capo.
- È possibile attaccare un dipinto. Possiede CA 20, Riflessi 20, Tempra 30 e 300 pf.

Tattiche

Questi dipinti, in genere usati soltanto dai folli o dai depravati, solitamente vengono collocati in una grande sala delle udienze o in un tempio corrotto. Dal momento che il dipinto attacca soltanto i nemici del suo creatore, consente agli schermagliatori e ai soldati di posizionarsi nei punti migliori per infliggere effetti debilitanti e ai bruti di colpire impunemente.

Esempio di incontro

Dal momento che questa trappola è ideale per controllare i campi di battaglia più grandi, funziona bene con quei gruppi che non possiedono un controllore. La sua natura strana e inquietante ben si presta ai covi dei culti depravati, dei tiranni non morti, dei diavoli e delle mostruosità del Reame Remoto.

Incontro di livello 30 (PE 96.000)

- 1 atropal (livello 28 bruto d'elite; *Manuale dei Mostri*, pagina 10)
- 1 trappola del murale della follia (livello 29 interdizione)
- 5 servi del dolore mietitori (livello 27 soldato; *Manuale dei Mostri*, pagina 233)

Unire tutti gli ingredienti

Un incontro di combattimento ben congegnato fa uso di svariati elementi (mostri, terreno, trappole e pericoli, prove di abilità e sfide di abilità, obiettivi interessanti e ambienti suggestivi) per creare un'emozionante sfida tattica per i giocatori e i loro personaggi. Un incontro che preveda molto movimento, numerose decisioni difficili e abbondanti opportunità di usare tattiche intelligenti si rivelerà una scena dinamica e avvincente all'interno della grande storia della campagna. L'ultima sezione di questo capitolo presenta un singolo incontro costruito usando alcuni dei nuovi elementi introdotti nelle pagine precedenti.

Il rituale del portale

Incontro di livello 14 (5.400 PE)

3 diavoli barbuti (B)
2 diavoli delle catene (C)
4 cantori spregevoli (S)
Trappola della camera delle pareti stritolanti
Diavoli della legione guardiani infernali

Preparazione

I diavoli sono impegnati a celebrare un rituale che spalancherà un portale verso le profondità dei Nove Inferi. Hanno scelto di celebrare questo rituale in una camera nel cuore di una frenetica città del mondo. L'obiettivo dei personaggi è interrompere il rituale prima che i diavoli lo completino. Vedi la sezione "Tattiche" per ulteriori informazioni su come agiranno questi diavoli durante l'incontro.

Quando i personaggi aprono la porta, il DM deve leggere:
Un suono profondo simile un canto religioso echeggia nelle vostre orecchie quando aprite la porta. Un'orrenda creatura tarchiata, avvolta in una veste grottesca su cui risplende il simbolo di Asmodeus si erge accanto a un braciere fumante. La sua bocca spalancata è la fonte del canto che udite. Un orribile diavolo dalla barba fatta di serpenti intrecciati stringe un falcione e ringhia nella vostra direzione.

Prova di Religione
CD 16 *La creatura che vedete intenta a cantare è probabilmente un membro di un gruppo di quattro elementi. Sarà necessario distruggere tutte e quattro le creature per interrompere il rituale.*

Prova di Percezione
CD 16 *Sentite altre tre voci che cantano: ognuna sembra provenire da un corridoio che conduce fuori da questa stanza.*
CD 21 *Il fumo che si leva dal braciere è di color grigio scuro, ma risplende di una fiamma interiore di qualche tipo. Si sposta fluttuando e mantenendo una forma solida, anche se non c'è nessuna brezza che soffia all'interno della stanza.*

3 Diavoli Barbuti (Barbazu) (B) **Livello 13 Soldato**
Umanoide immortale Medio (diavolo) PE 800 ciascuno

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +14; scurovisione
Barba Tentacolare aura 1; i nemici che iniziano i loro turni adiacenti al diavolo barbuto subiscono 5 danni.
PF 129; **Sanguinante** 64; vedi anche *frenesia di battaglia*
CA 29; **Tempra** 25, **Riflessi** 22, **Volontà** 23
Resistenza 20 fuoco
Velocità 6

⊕ **Falcione** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +18 contro CA; 2d4 + 5 danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del diavolo barbuto e subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

† **Artiglio** (standard; a volontà)
+18 contro CA; 1d6 + 5 danni.

Frenesia di Battaglia
Quando il diavolo barbuto è sanguinante, riceve un bonus di +2 ai tiri per colpire e infligge 5 danni extra con i suoi attacchi in mischia.

Lavoro di Squadra Diabolico
Gli alleati adiacenti al diavolo barbuto ricevono un bonus di +2 alla CA.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Supernal
Abilità Intimidire +11

For 20 (+11)	**Des** 15 (+8)	**Sag** 16 (+9)
Cos 17 (+9)	**Int** 10 (+6)	**Car** 11 (+6)

Equipaggiamento falcione

2 Diavoli delle Catene (Kyton) (C) **Livello 11 Schermagliatore**
Umanoide immortale Medio (diavolo) PE 600 ciascuno

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +7; scurovisione
PF 116; **Sanguinante** 58
CA 25; **Tempra** 22, **Riflessi** 24, **Volontà** 19
Resistenza 20 fuoco
Velocità 7; vedi anche *danza della battaglia*

⊕ **Catena Spinata** (standard; a volontà)
Portata 2; +16 contro CA; 2d4 + 7 danni.

† **Doppio Attacco** (standard; a volontà)
Il diavolo delle catene compie due attacchi di catena spinata.

† **Catene della Vendetta** (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro)
Il diavolo delle catene compie due attacchi di catena spinata.

† **Catene Infernali** (standard; a volontà)
+14 contro Riflessi; il bersaglio è avviluppato dalle catene e trattenuto (tiro salvezza termina). Il diavolo può usare le sue catene per trattenere solo una creatura alla volta.

Danza della Battaglia (minore; a volontà)
Il diavolo delle catene scatta di 1 quadretto.

Danza della Sfida (interruzione immediata, quando un attacco in mischia viene effettuato contro il diavolo delle catene; si ricarica dopo che il diavolo ha utilizzato *catene della vendetta*)
Il diavolo delle catene scatta di 1 quadretto.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Supernal
Abilità Intimidire +11

For 19 (+9)	**Des** 24 (+12)	**Sag** 15 (+7)
Cos 20 (+10)	**Int** 14 (+7)	**Car** 13 (+6)

4 Cantori Spregevoli (S) **Livello 11 Gregario**
Umanoide immortale Medio (diavolo) PE 150 ciascuno

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +6; scurovisione
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 27; **Tempra** 23, **Riflessi** 22, **Volontà** 22
Resistenza 10 fuoco, 10 veleno
Velocità 6, teletrasporto 3

† **Artiglio** (standard; a volontà)
+16 contro CA; 6 danni.

Intimorire Mortale (quando scende a 0 punti ferita) ✦ **Psichico**
Emanazione ravvicinata 2; bersaglia solo i nemici; +14 contro Volontà; 6 danni psichici.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Supernal

For 14 (+7)	**Des** 12 (+6)	**Sag** 12 (+6)
Con 14 (+7)	**Int** 10 (+5)	**Car** 12 (+6)

Diavolo della Legione Guardiano Infernale **Livello 11 Gregario**
Umanoide immortale Medio (diavolo) PE 150 ciascuno

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +6; scurovisione
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 27; **Tempra** 23, **Riflessi** 22, **Volontà** 22; vedi anche *difesa di squadra*
Resistenza 10 fuoco
Velocità 6, teletrasporto 3

⊕ **Spada Lunga** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+16 contro CA; 6 danni.

Difesa di Squadra
Il diavolo della legione guardiano infernale riceve un bonus di +2 alle difese quando è adiacente ad almeno un altro diavolo della legione.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Supernal

For 14 (+7)	**Des** 12 (+6)	**Sag** 12 (+6)
Cos 14 (+7)	**Int** 10 (+5)	**Car** 12 (+6)

Equipaggiamento corazza di piastre, scudo pesante, spada lunga

Tattiche

I diavoli barbuti, delle catene e della legione si frappongono tra i PG e i cantori spregevoli, usando tutti i loro poteri per impedire che il rituale venga interrotto.

I cantori spregevoli (diavoli gregari il cui unico scopo è intonare le parole del rituale), devono usare un totale di sedici azioni standard nel corso dell'incontro per completare il rituale. Per ogni quattro azioni che completano, quattro diavoli della legione guardiani infernali arrivano nella grande sala d'ingresso per unirsi al combattimento contro i personaggi giocanti. Se i cantori completano il rituale, il portale si stabilizza e i personaggi dovranno affrontare le conseguenze della sua creazione.

Elementi dell'area

Illuminazione: Ogni braciere emana luce intensa nel raggio di 10 quadretti, che è sufficiente a illuminare l'intera area, fintanto che i cantori spregevoli restano in vita.

Bracieri: I quattro bracieri usati dai cantori spregevoli per il rituale producono esalazioni infernali (pagina 58). Quando l'incontro ha inizio, ogni braciere è circondato da una nube di esalazioni infernali a emanazione 1. I quadretti pieni di esalazioni infernali sono leggermente oscurati. Le esalazioni possono muoversi fino a 4 quadretti a ogni round. Se una creatura conclude il suo turno in un quadretto di esalazioni infernali subisce 5 danni da fuoco e da veleno per rango ed è frastornata fino alla fine del suo turno successivo.

I cantori spregevoli non sono influenzati dai danni provocati dalle esalazioni, ma restano frastornati fintanto che le esalazioni rimangono al loro posto attorno ai bracieri. Tuttavia, non appena altre creature entrano nella stanza, le esalazioni iniziano a muoversi. Ogni nube rimane una emanazione 1 (3 quadretti per 3 quadretti) quando fluttua attraverso l'area. Le nuvole rimangono entro i confini di ogni stanza separata.

Un personaggio adiacente a un braciere può usarlo come arma, usando una prova di Atletica per ottenere accesso al suo potere del terreno. (I cantori non possono essere danneggiati da un braciere rovesciato, ma gli altri diavoli sì.)

Braciere Infernale	**Terreno a uso singolo**

Questi pesanti bracieri in ottone esalano un fumo tossico. Cosa c'è che arde al loro interno di tanto fetido?

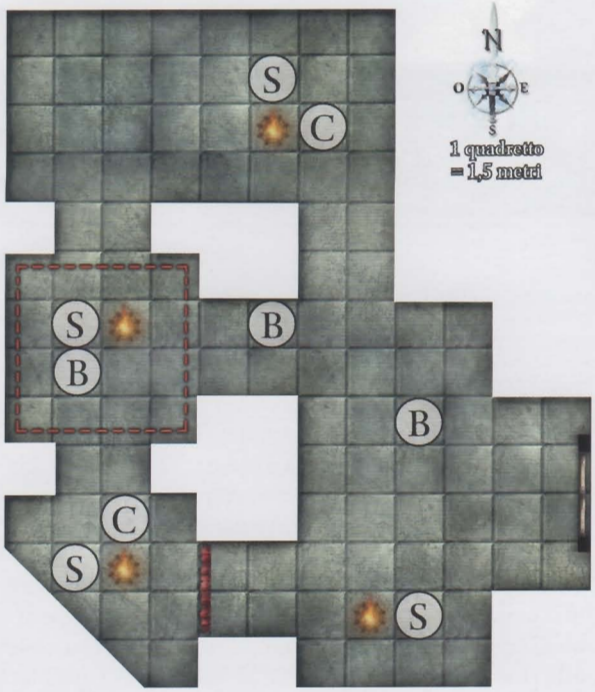
Azione standard
Requisito: Il personaggio deve essere in posizione adiacente al braciere.
Prova: Prova di Atletica (CD 23) per rovesciare il braciere.
Successo: Il contenuto del braciere si riversa a terra.
Bersaglio: Ogni creatura entro una emanazione ravvicinata 3 dal braciere
Attacco: +16 contro Riflessi
Colpito: 10 danni da fuoco e da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Quando un cantore spregevole viene ucciso, il suo braciere si spegne e la nube di esalazioni infernali associata a quel braciere si dissipa.

Trappola della camera delle pareti stritolanti: Vedi pagina 68 per i dettagli di questa trappola. Quando il cantore spregevole nella camera quadrata piccola viene ucciso, la trappola si attiva: le porte di ferro bloccano tutte e tre le uscite dalla stanza e il soffitto inizia a scendere. La camera è alta 4 quadretti e il soffitto si muove di 1 quadretto per round.

Un combattimento lungo

Con qualche ritocco, il DM può trasformare questo incontro in un incontro lungo, composto da varie ondate di nemici, usando alcuni dei suggerimenti forniti nel riquadro "Combattimenti lunghi" a pagina 55.



Invece di far comparire dei diavoli della legione guardiani infernali che si uniscono all'incontro, il DM può aggiungere altri diavoli barbuti, diavoli delle catene o diavoli di altro tipo (l'erinni, il diavolo delle catene sanguinose e il diavolo della disgrazia del *Manuale dei Mostri 2* sono tutti mostri di livello appropriato) ad ogni quattro azioni completate dai cantori. Poi il DM può creare un secondo incontro e aggiunge metàre di esso all'incontro continuato ad ogni quattro azioni completate. Ad esempio, due diavoli delle catene sanguinose e due erinni assieme formano un incontro di livello 13 (4.400 PE). Ad ogni quattro azioni completate dai cantori, un diavolo di ciascun tipo appare della stanza.

Quando i quattro cantori spregevoli sono stati uccisi, tutti i personaggi possono usare un impulso curativo e recuperare l'uso di un potere a incontro consumato, come segno del favore degli dèi che arride alle loro azioni.

Incontri dinamici

Oltre a cercare di assicurarmi che ogni incontro abbia un frammento di storia alle sue spalle, sto anche imparando a creare degli incontri più dinamici. Questo è qualcosa che ho notato dallo stile di conduzione del gioco di Chris Perkins. C'è sempre qualche tipo di svolta inaspettata o di elemento dinamico nell'incontro. A volte è qualcosa di molto sottile (del resto, se si introduce una sorpresa a ogni combattimento, ogni sorpresa diventa meno rilevante). Potrebbe trattarsi di una trappola che scatta nel bel mezzo dello scontro, di una creatura che chiama un'altra creatura in suo aiuto o di un tratto di terreno che potrebbe trasformarsi in una pericolosa fanghiglia che afferra i piedi di un personaggio.

Costringere i PG ad adattarsi a situazioni e circostanze diverse li incoraggia a pensare in modo creativo, fuori dagli schemi, il che alla fine rende la vittoria molto più saporita. Fornire delle sottigliezze che i personaggi possono usare a loro vantaggio è fonte di grande soddisfazione quando un giocatore coglie quel dettaglio, e serve anche a incoraggiare tutti i giocatori a prestare maggiore attenzione a cosa succede. Forse questo non è il tipo di incontro migliore per i giocatori che amano lo stile "spacca e squarta", ma perfino loro dovrebbero gradire un incontro in cui possono approfittare di un baratro gigantesco in cui scaraventare i loro nemici. Ultimamente cerco di pensare alle battaglie imminenti con qualche giorno di anticipo, facendo scorrere nella mia testa le idee più disparate mentre guido o mentre vado a letto, nel tentativo di trovare il modo migliore di rendere un incontro davvero originale.

– Greg Bilsland

JASON A. ENGLE

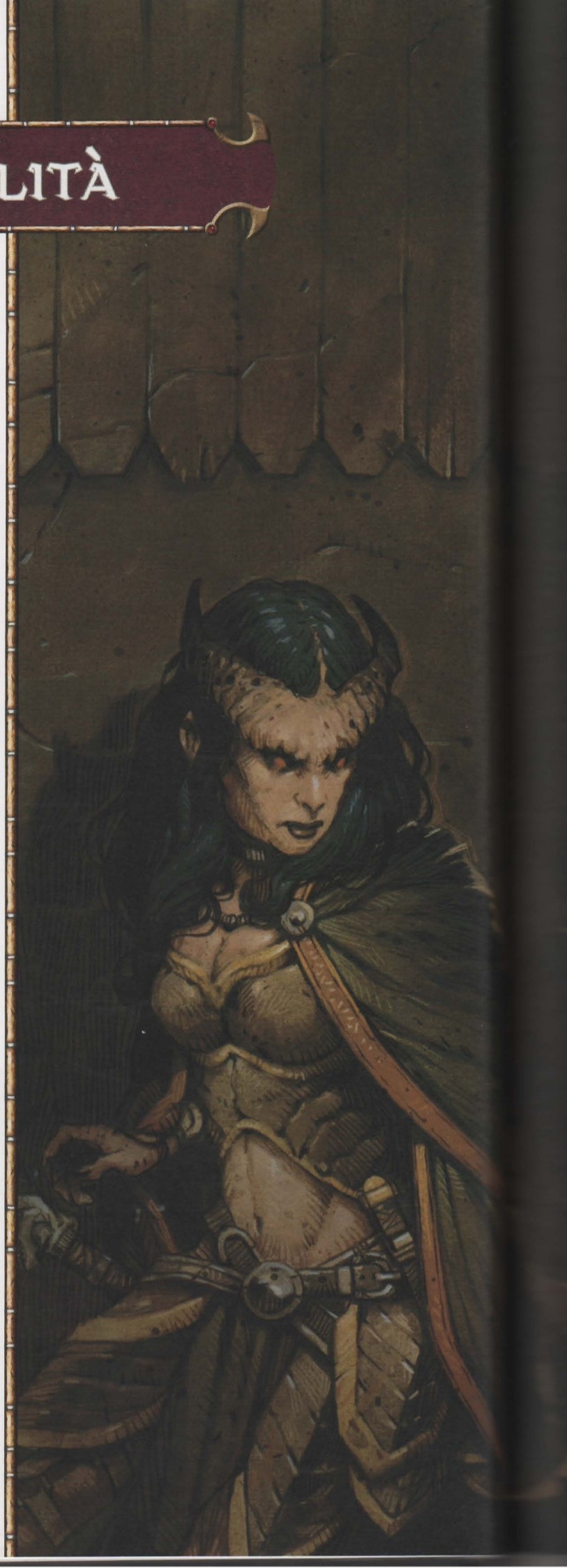
Sfide di abilità

Le sfide di abilità sono uno strumento versatile nella cassetta degli attrezzi del DM, ben adatti a modellare una vasta gamma di azioni che i personaggi giocanti potrebbero decidere di compiere nel corso di un'avventura. Dalla disattivazione di una trappola complicata a un negoziato di pace tra due nazioni nemiche, le sfide di abilità prendono un'attività complessa e la scompongono in una semplice struttura di prove di abilità. Non dovrebbero mai sostituirsi alla recitazione, alla risoluzione degli enigmi e all'ingegno dei giocatori nell'affrontare questo tipo di situazioni, ma collocano questi sforzi in una struttura di regole ben definita, in modo che il DM possa giudicare più facilmente l'operato dei PG e i giocatori possano comprendere più facilmente le opzioni a loro disposizione.

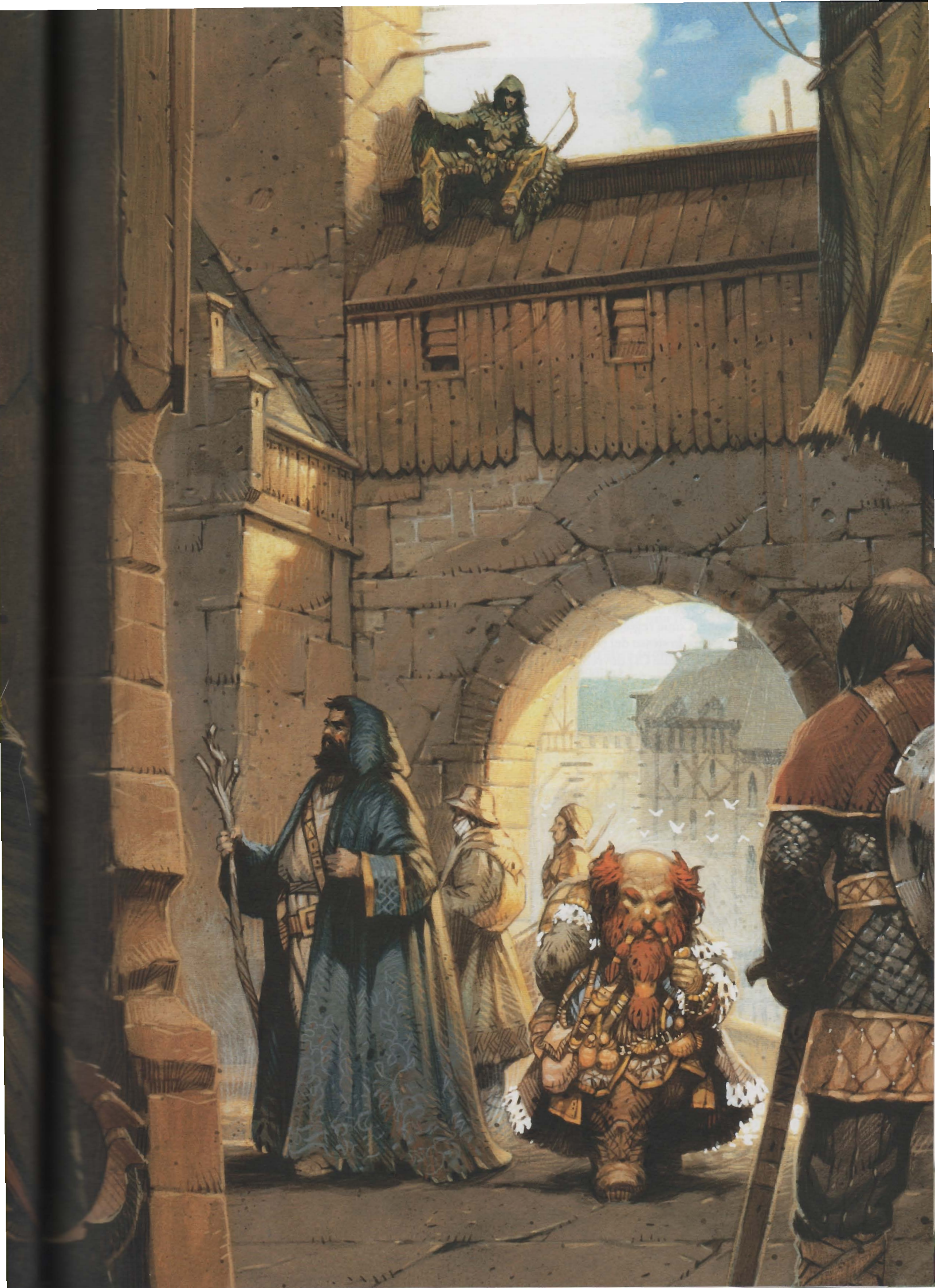
Questo capitolo va a integrare il materiale della *Guida del Dungeon Master* che presenta le regole relative alle sfide di abilità. L'inizio del capitolo ripete le regole fondamentali di creazione e gestione delle sfide di abilità, dal momento che sono state aggiornate rispetto alla prima uscita della *GDM*. Il resto del capitolo fornisce numerosi consigli su come creare sfide di abilità che siano coinvolgenti ed emozionanti per ogni giocatore al tavolo di gioco.

Ecco una rapida panoramica dei contenuti del capitolo:

- **Elementi base delle sfide di abilità:** Le regole base relative alle sfide di abilità, aggiornate e radunate tutte assieme, unitamente a un esempio di sfida durante il gioco e alla presentazione delle regole d'oro per creare una sfida di abilità avvincente.
- **Nel cuore delle sfide di abilità:** Questa sezione mette in evidenza cinque elementi chiave per creare una sfida di abilità ben riuscita: la cornice temporale, la disponibilità di una vasta gamma di opzioni, la preparazione al fallimento, le sfide progressive e le sfide con diramazioni.
- **Esempi di sfide di abilità:** Una serie di esempi completa il capitolo.



VINCENT DUTRAIT



ELEMENTI BASE DELLE SFIDE DI ABILITÀ

La *Guida del Dungeon Master* illustra le regole base delle sfide di abilità. Questa pagina offre un riassunto di rapida consultazione di quelle regole, dal momento che sono state aggiornate e chiarificate.

La struttura della sfida di abilità

Per superare una sfida di abilità, i personaggi giocanti effettuano delle prove di abilità per accumulare vari usi riusciti delle loro abilità prima di raggiungere 3 fallimenti.

La complessità di una sfida di abilità determina il numero di prove riuscite che i personaggi devono accumulare prima di fallire tre prove. Unitamente al livello della sfida, la sua complessità determina quanto sarà difficile per i personaggi superare la sfida e quanti PE otterranno per il suo completamento.

COMPLESSITÀ DELLA SFIDA DI ABILITÀ

Complessità	Successi	Fallimenti
1	4	3
2	6	3
3	8	3
4	10	3
5	12	3

Il livello di una sfida di abilità determina la CD delle prove di abilità coinvolte. Come regola generica, il livello della sfida dovrebbe essere lo stesso dei personaggi giocanti e la maggior parte delle CD dovrebbe essere di difficoltà moderata. Se il DM usa per lo più delle CD di livello facile, finirà per creare una sfida di livello inferiore, mentre se usa quasi tutte CD difficili, creerà una sfida di livello più alto.

CLASSE DIFFICOLTÀ DELLE SFIDE DI ABILITÀ PER LIVELLO

Livello	Facile	Moderato	Difficile
1°-3°	5	10	15
4°-6°	7	12	17
7°-9°	8	14	19
10°-12°	10	16	21
13°-15°	11	18	23
16°-18°	13	20	25
19°-21°	14	22	27
22°-24°	16	24	29
25°-27°	17	26	31
28°-30°	19	28	33

Abilità in una sfida

Quando il DM progetta una sfida di abilità, deve pensare ai vari modi in cui i personaggi potrebbero usare le abilità per raggiungere l'obiettivo della sfida. Dovrebbe cercare di definire almeno sette abilità utili (tra abilità primarie e secondarie) o quanto meno un numero di abilità pari al numero dei personaggi del gruppo più due. Dovrebbe tenere conto delle abilità che i personaggi possiedono come abilità con addestramento e utilizzare soprattutto quelle abilità nel corso della sfida. Se il DM sceglie di usare delle abilità che i PG non possiedono come abilità con addestramento, può assegnare delle CD facili. Vedi "Disponibilità di una vasta gamma di opzioni" a pagina 85 per ulteriori informazioni sulla selezione delle abilità.

Le abilità primarie forniscono direttamente dei successi che i personaggi conteggiano e accumulano ai fini della sfida. Dovrebbero essere le abilità che si collegano in modo più diretto ed evidente al raggiungimento dell'obiettivo della sfida. Le abilità secondarie sono utili ai fini della sfida, ma non sempre contano come successi. Vedi "Abilità primarie e secondarie" a pagina 85 per ulteriori informazioni.

Una buona sfida di abilità consente anche ai personaggi di eseguire altre azioni al di fuori della struttura del sistema delle abilità per condurre il gruppo al successo. Spendere denaro, usare poteri o punti azione, incontri di combattimento, rituali e il semplice passaggio del tempo possono essere fattori che contribuiscono al successo o svolgono qualsiasi effetto che le abilità secondarie potrebbero ottenere.

Conseguenze

Che i personaggi vincano o perdano la sfida di abilità, l'avventura deve continuare. Naturalmente, ci saranno delle conseguenze a causa del fallimento della sfida, ma queste conseguenze non dovrebbero portare l'avventura a un arresto. Alcune penalità per aver perso una sfida di abilità possono essere la perdita di impulsi curativi o altre penalità persistenti, o l'incremento di difficoltà dell'incontro successivo. Vedi "Prepararsi al fallimento," pagina 86, per ulteriori informazioni sulle conseguenze di un fallimento.

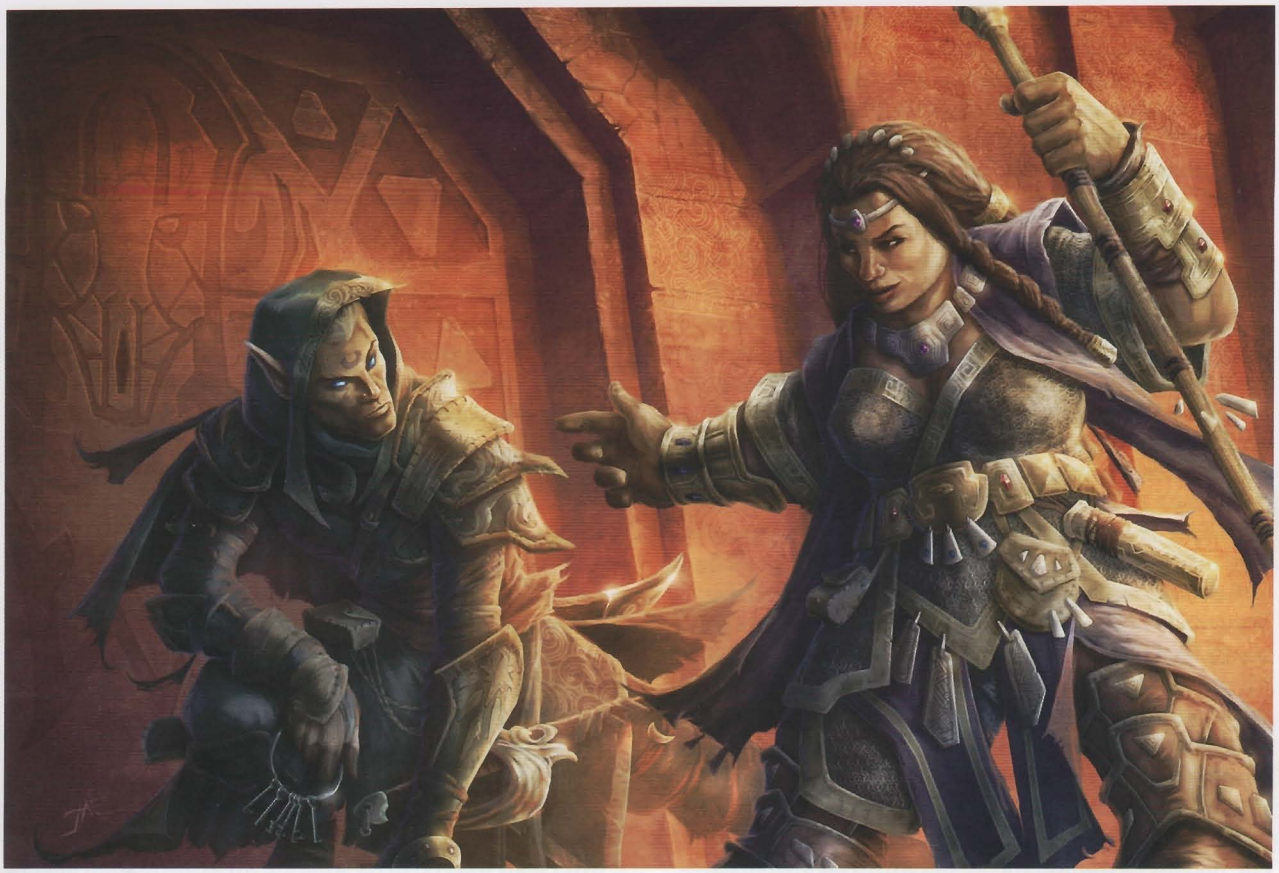
Quando i personaggi vincono una sfida di abilità, ottengono un ammontare di punti esperienza pari a quello che otterrebbero sconfiggendo un numero di mostri pari alla complessità della sfida e di livello pari al livello della sfida. Ad esempio, se i personaggi vincono una sfida di 7° livello con complessità 1, ricevono 300 PE (la ricompensa prevista per un singolo mostro di 7° livello). Se completano una sfida di 7° livello con complessità 5, ricevono 1.500 PE (la ricompensa per cinque mostri di quel tipo).

In aggiunta ai PE, i personaggi possono ottenere delle ricompense specifiche per quella sfida (che potrebbero anche consistere nella semplice prosecuzione dell'avventura senza intoppi). Potrebbero anche ottenere uno o più pacchetti del tesoro, bonus o vantaggi di vario tipo negli incontri futuri, o informazioni che risulteranno utili successivamente nella campagna.

Esempio di gioco

In questo esempio un DM conduce "Caccia al mandante" (pagina 90) per cinque PG: Aelar (un elfo ranger), Baredd (un paladino umano), Chenna (un halfling bardo), Donn (un invocatore umano) e Eglath (un goliath guardiano).

DM: Vi rimangono gli ultimi rimasugli nebulosi del cadavere della creatura demoniaca e una



JASON A. ENGLE

manciata di testimoni spaventati. "Cos'era quella creatura," chiede qualcuno, "e da dove veniva?"

Donn: Posso effettuare una prova di Arcano per vedere se ne so qualcosa?

DM: Certo.

Donn: Ho fatto 14.

DM (segna un successo per i personaggi): OK, sai che la creatura era un demone di qualche tipo e che non era originaria di questo mondo. Probabilmente era stata evocata quaggiù.

Aelar: Posso dare un'occhiata in giro e vedere se riesco a capire da che parte è venuta?

DM: Certo, fa' una prova di Percezione.

Aelar: Con i miei acuti occhi elfici, ottengo un 17.

DM (segna un secondo successo): Sì, vedi uno strano ciuffo di pelliccia che la creatura aveva lasciato cadere, ma quando ti avvicini, si dissolve anch'esso nell'aria.

Chenna: Vorrei parlare con i passanti e vedere se qualcuno di loro ha notato da dove è venuto. Che ne dici di una prova di Diplomazia? Un 13.

DM (Segna un terzo successo): Beh, la gente nelle vicinanze ne sa quanto voi sulla provenienza della creatura: vi indicano la porta da cui è uscita. Ma una donna che si trovava nei pressi della porta quando la creatura è arrivata, la prima a dare l'allarme, dice che l'ha sentita sussurrare qualcosa mentre si avvicinava. Qualcosa come "dare la caccia ai cinque."

Baredd: I cinque? Vuoi dire che dava la caccia a noi?

DM: Forse. Fa' una prova di Intuizione.

Baredd: Ugh, solo un 10.

DM (segna un quarto successo): È sufficiente. Sembra che qualcuno abbia evocato questa creatura per dare la caccia a voi, e forse potere seguire una pista per risalire a chiunque l'abbia evocata.

Aelar: Beh, continuo a cercare per vedere se trovo questa pista.

Eglath: Anch'io ho una buona percezione. Gli do una mano.

DM: OK, un'altra prova di Percezione?

Aelar: Solo un 13.

Eglath: Io ti do un +2.

DM (segna un quinto successo): OK, scendete per le scale nella direzione da cui è giunta la creatura, ma sembra che la pista svanisca dopo pochi metri. Ma poi Eglath indica un paio di piedi che spuntano da un angolo buio... forse un'altra vittima del demone.

Chenna: Allora qualcuno tra la gente deve averlo visto passare da queste parti. Posso usare Bassifondi per scoprire qualcosa?

DM: Certo.

Chenna: Oh no! Un 1! Beh, in totale ottengo 9.

DM (segna il primo fallimento del gruppo): Dunque, riesci a trovare qualcuno a cui fare delle domande... purtroppo si tratta di un gruppo di ladri nel bel mezzo di un colpo, e non gradiscono troppo il fatto di essere stati interrotti. Perché non tirate tutti quanti per l'iniziativa?

Un rapido incontro di combattimento con un gruppo di halfling ladri interrompe per un breve lasso di tempo la sfida, ma quando il combattimento è finito la sfida riprende e tutti i personaggi contribuiscono con le abilità in cui sono più ferrati a giungere a compimento.

Regole d'oro

Una sfida di abilità è in pratica una specie di incontro, molto simile a un incontro di combattimento. Il DM può seguire queste indicazioni per creare una sfida di abilità che appaia agli occhi dei personaggi emozio-

nante, coinvolgente e pericolosa come un incontro di combattimento.

1. Come gli incontri di combattimento, le sfide di abilità funzionano meglio quando sia il DM che i giocatori vogliono che essa abbia luogo.

Si prenda ad esempio il caso in cui il DM ha progettato l'incontro di combattimento per la sua avventura successiva. I personaggi devono attraversare un ponte e c'è un grosso troll affamato proprio sul loro cammino. È ora di combattere!

O lo sarebbe, a meno che i giocatori non decidano di aggirare il troll muovendosi furtivamente o corrompendolo con un fiasco di ottima birra. Un buon DM sa che a volte è meglio assecondare il piano folle del gruppo e fare buon viso a cattivo gioco, specialmente se i giocatori portano a sostegno della loro idea qualche tiro di 20 alle prove di Diplomazia o Furtività. Un buon DM sa riflettere rapidamente e ricompensa le idee intelligenti e interessanti.

La stessa logica va applicata alle sfide di abilità. Si presenta la possibilità che un'idea davvero geniale possa sconvolgere totalmente la sfida di abilità in questione? Niente panico! Questa è un'ottima cosa. D&D è innanzitutto un gioco di creatività e di immaginazione. Se esiste soltanto un percorso specifico e prestabilito per arrivare al successo, si perde tutto il succo del divertimento di D&D. Quando il DM costruisce una sfida di abilità, deve sempre tenersi pronto a svilupparla in direzioni che non aveva minimamente previsto o ad affrontare un fiasco totale da parte del gruppo. In questo modo il gioco va avanti a prescindere da ciò che accade nel corso della sfida.

2. Come nel caso di un incontro di combattimento, se il piano migliore dei personaggi è rimanere fissi nello stesso posto e ripetere le stesse azioni in continuazione, è meglio rivedere il progetto.

Una sfida di abilità è ben più di una complicata prova di abilità prolungata nel tempo. Le sfide migliori accettano volentieri le azioni improvvisate e coprono una vasta gamma di abilità e di capacità. Si prenda ad esempio il caso in cui i personaggi restano intrappolati nel dungeon quando l'uscita crolla. Farsi strada scavando verso l'uscita può essere considerato una sfida di abilità?

A prima vista, la risposta sembra un sì. I membri del gruppo devono collaborare assieme per sgombrare i detriti. Le prove di Atletica e di Dungeon sembrano abilità perfette per misurare il successo dei PG. Eppure, nel corso del gioco, una sfida del genere risulta noiosa. I personaggi più portati a usare queste abilità effettuano le loro prove mentre tutti gli altri stanno a guardare, evitando di fare delle prove a loro volta perché non vogliono essere i responsabili del fallimento della sfida. Se una potenziale sfida di abilità si concretizza in un collo di bottiglia simile (in cui soltanto un'abilità è utile per il grosso della sfida) è meglio riprogettare l'intera sfida.

3. Come in un incontro di combattimento, una vasta gamma di azioni rende la sfida di abilità più avvincente.

La *GDM* fornisce indicazioni precise su come mescolare artiglieri, soldati e gli altri ruoli dei mostri per comporre degli incontri di combattimento. un buon assortimento di bestie rende il combattimento divertente in quanto offre vari tipi di sfida e consente al DM di utilizzare una vasta gamma di capacità contro i PG. Ogni personaggio ha l'opportunità di distinguersi e il gruppo deve lavorare come una vera squadra per reagire in modo efficace alle minacce dei mostri. Ognuno ha lo stesso obiettivo base (distruggere i mostri), ma ogni personaggio persegue quell'obiettivo in modi diversi.

Questo consiglio è simile alla seconda regola, ma con una distinzione importante. Compilare un'ampia lista di abilità non è sufficiente. È necessario creare anche una vasta gamma di sottosfide e di ostacoli all'interno della sfida. Una buona sfida di abilità è composta da numerose imprese di difficoltà crescente combinate tutte assieme per formare un incontro divertente. Tirare in ballo abilità diverse all'interno della sfida non è sufficiente. I giocatori dovrebbero avere l'impressione che i loro personaggi abbiano a disposizione numerose opzioni e che possano prendere decisioni importanti. In caso contrario, una sfida di abilità si trasforma in una noiosa serie di tiri del dado.

4. A differenza di un incontro di combattimento, una sfida di abilità può richiedere ore, o perfino giorni per giungere al termine.

Il DM dovrebbe chiedersi quanto tempo impiegherà il gruppo a risolvere la sfida di abilità. Se la risposta è misurata in minuti, forse è sufficiente usare una semplice prova di abilità per risolvere la situazione. Quando invece il DM progetta una sfida di abilità destinata a rappresentare gli sforzi di un giorno o di una settimana intera, apre la porta a una vasta gamma di ostacoli diversi all'interno della sfida e a un assortimento ancora più vasto di abilità.

Nell'esempio della pagina precedente, il dialogo è stato compresso per esigenze di brevità. Quando questa sfida di abilità viene giocata nel contesto più grande dell'avventura di cui fa parte, ogni personaggio che prende parte alla sfida potrebbe essere separato dagli altri per varie ore di tempo di gioco. Soltanto dopo uno sforzo prolungato che copre un considerevole periodo di tempo (alternato ad altre attività) i personaggi riescono a fare quello che si erano preposti di fare; il resto dell'azione all'interno del mondo di gioco non viene posto in stasi finché la sfida non si conclude.

È facile dimenticarsi del fattore tempo quando si progetta una sfida di abilità, e questo errore può trasformare una sfida appassionante in una noiosa serie di tiri del dado. Il DM può capire facilmente che il gruppo ha smarrito la retta via e il progetto non è andato a buon fine quando i giocatori fanno di tutto tranne che partecipare al gioco. La migliore garanzia per ovviare a questo problema consiste nel diluire la sfida tra varie scene, ognuna delle quali permette di usare un approccio generico diverso al problema. Cambiando ambienti e situazioni, il DM può riuscire a mantenere le cose interessanti anche quando il gruppo finisce per usare le stesse abilità. C'è un mondo di differenza tra una prova di Diplomazia effettuata con una guardia ubriaca che scambia il guerriero mezzorco del gruppo per il suo migliore amico e la stessa prova effettuata contro un negoziante impiccione che tenta di spremere i PG per ottenere una cospicua ricompensa. Se il DM sostiene ognuna di queste scene con una buona interpretazione e delle descrizioni vivide, anche la più semplice delle sfide di abilità può diventare un'esperienza interessante e originale.

Prolungare la sfida di abilità in un arco di tempo più vasto comporta anche un altro beneficio importante: consente al DM di mettere in atto dei cambiamenti

radicali alla sfida in modo plausibile senza mettere a dura prova la sospensione d'incredulità dei giocatori. Ad esempio, è ridicolo che il gruppo si imbatta in una lunga fila di PNG, ognuno dei quali richiede una prova di abilità diversa, durante una visita di 15 minuti alla taverna locale. Tuttavia, se i personaggi incontrano quei PNG nell'arco di un'intera giornata passata a esplorare la città in cerca di informazioni, il gioco avrà molto più senso.

Le due regole che seguono sono collegate alla regola quattro. Entrano in gioco quando il DM mette in atto l'idea di giocare la sua sfida di abilità su una scala di tempo diversa rispetto a quella di un combattimento.

4a. Ogni prova di abilità all'interno di una sfida dovrebbe conseguire uno dei seguenti obiettivi:

- Presentare una nuova opzione che i PG possono esplorare, una strada verso il successo di cui prima non conoscevano l'esistenza.
- Cambiare la situazione, ad esempio inviando i PG in un nuovo luogo, introducendo un nuovo PNG o aggiungendo una complicazione
- Concedere ai giocatori una conseguenza tangibile a seguito del successo o del fallimento della prova (come più appropriato), una conseguenza che influenzerà le loro decisioni successive.

A pensarci bene, la stessa situazione è valida anche in una battaglia. Se il mago incenerisce gli orchi combattenti con la sua *palla di fuoco*, allora il ladro può insinuarsi alle spalle dell'orco sciamano e attaccarlo, invece di correre ad aiutare il guerriero. Durante un incontro di combattimento, le azioni eseguite da ciascun personaggio e da ciascun mostro aprono la strada al turno del personaggio successivo. In un buon incontro di combattimento, la situazione è in costante mutamento. Lo stesso vale per le sfide di abilità. Le sfide migliori sono quelle che il DM può modificare mano a mano che reagisce alle decisioni dei giocatori.

4b. I personaggi dovrebbero essere sempre il gruppo attivo nel corso della sfida di abilità.

Questo è un punto molto sottile, ma può fare la differenza tra successo e fallimento. Assegnando ai personaggi il ruolo degli aggressori, il DM spinge i PNG nel ruolo passivo di ostacoli, individui che si frappongono tra i PG e il successo, costringendo i personaggi a fungere sempre da catalizzatori dell'azione. Come accade con tanti consigli di gioco, questo è facile a dirsi, ma metterlo in atto può essere molto più difficile. Vale la pena di illustrare questa regola con un esempio.

I personaggi devono scappare da un gruppo di inseguitori. Come sfida di base, è facile chiedere ai PG di effettuare delle prove di Atletica o di Tenacia per vedere se riescono a distanziare i loro inseguitori, ma questa situazione li relega in un ruolo passivo. Le guardie sono il gruppo attivo: sono loro che inseguono i PG e i PG effettuano delle prove per evitare la cattura.

È meglio invece preparare la sfida in modo che i PG siano gli aggressori. Dovrebbero effettuare delle prove per ostacolare l'inseguimento, come ad esempio lanciare ostacoli sul cammino delle guardie, scegliere un percorso che scoraggi gli inseguitori (ad esempio scalando un edificio e correndo sui tetti), fomentando una rissa tra due bande o appiccando un incendio che possa fungere da diversivo.

In questo esempio, il DM può consentire ai PG di effettuare delle prove per seminare le guardie, ma questa dovrebbe essere soltanto un'opzione tra le tante. E anche in questo caso, è meglio presentare questa azione dando ai giocatori l'impressione che i PG siano quelli che creano gli ostacoli e che le guardie debbano tentare di superarli. Una prova di Atletica non significa semplicemente che il PG sta correndo molto velocemente. Sta invece a rappresentare che il personaggio schiva la gente in mezzo a una strada affollata con facilità mentre le guardie fanno fatica a passare.Porre i personaggi nel ruolo attivo ha un effetto importante sul progetto della sfida, sulla sua presentazione e sul coinvolgimento dei giocatori. Costringe i personaggi a farsi avanti e a mettere in atto dei piani piuttosto che stare seduti e aspettare di reagire a ciò che fanno i PNG. Inoltre, induce il DM a creare una serie più ampia di percorsi e di opzioni. Quando i PG sono il gruppo passivo della sfida, è troppo facile lasciare che sia la logica a prendere il sopravvento e a concludere che ripetere all'infinito la stessa prova di abilità è il modo migliore per arrivare in fondo alla sfida.

ALTERNATIVE ALLE SFIDE DI ABILITÀ

Se una sfida di abilità non è lo strumento giusto per l'occasione, il DM può usare altre meccaniche per incentrare la risoluzione di una determinata situazione sull'uso delle abilità.

Una prova di gruppo, in cui tutti effettuano le loro prove usando la stessa abilità, può essere un modo efficace di risolvere una situazione. Ad esempio, se il gruppo vuole assalire dei banditi di nascosto, il loro approccio furtivo non ha nulla a che vedere con una sfida di abilità. Tutto ciò che conta è una singola abilità e la cornice temporale della situazione è limitata a una manciata di minuti passati in movimento. Il DM può giocare questa scena chiedendo una semplice sequenza di prove individuali, in cui un singolo tiro malriuscito priverà il gruppo dell'opportunità di cogliere i banditi di sorpresa. Come alternativa, tuttavia, è possibile risolvere la situazione con una prova di abilità di gruppo: tutti effettuano una prova, e se almeno la metà del gruppo supera il punteggio di Percezione passiva dei banditi, il gruppo coglie i nemici di sorpresa.

Anche una semplice prova di abilità che richieda un certo numero di successi ma non implichi nessuna penalità nel caso si falliscano 3 prove può essere un buon modo per risolvere certe situazioni all'interno del gioco. Ad esempio, le trappole possono costituire una sfida più significativa se richiedono più di una singola prova di Manolesta per disattivarle. Il DM potrebbe decidere che per disattivare una trappola saranno necessarie 2, 3 o 4 prove superate. Per evitare di tenere occupato il ladro o il warlock per vari round mentre il resto del gruppo lotta contro i mostri, tuttavia, il DM dovrà assicurarsi che anche gli altri personaggi possano contribuire al tentativo di disattivare la trappola. Può bastare anche la più semplice delle soluzioni, ad esempio decidere che colpire la trappola con un attacco conta come una prova superata.

La sezione seguente illustra alcuni punti chiave relativi alla progettazione e alla gestione delle sfide di abilità e comprende un breve esempio per illustrare meglio ogni punto.

Cornice temporale

La regola d'oro numero 4 afferma che le sfide di abilità possono richiedere varie ore o anche giorni di tempo di gioco. Non è detto che sia sempre così: a volte una sfida di abilità ha luogo nel bel mezzo di un incontro di combattimento e sulla sua stessa scala di tempo (vedi "Sfide all'interno dei combattimenti," sotto). Ma una sfida che mostri profondità e che preveda una vasta gamma di opzioni funziona meglio se è diluita all'interno di un lungo periodo di tempo. Anzi, una sfida di abilità può essere un ottimo modo per trasformare quelli che per i personaggi altrimenti sarebbero soltanto lunghi o noiosi giorni di esplorazione, indagini, o marce forzate all'interno della palude in un incontro che vivacizzerà le cose al tavolo di gioco, fornirà vere ricompense in caso di successo e vere penalità in caso di fallimento e ravviverà la sessione.

Sfide all'interno dei combattimenti

Quando una sfida di abilità ha luogo in un ambientazione di combattimento, a tutti gli effetti si sostituisce a uno o più mostri dell'incontro. (In termini di PE, equivale a un numero di mostri pari alla complessità della sfida e di livello pari a quello dell'incontro). Il DM non dovrebbe creare una sfida di complessità pari o superiore a 3 da inserire in mezzo a un combattimento: o non ci saranno abbastanza mostri da tenere i personaggi occupati, oppure la sfida reclamerà quasi tutta l'attenzione del gruppo. È sufficiente pensare a una sfida semplice (complessità 1 o 2) come un tipo di obiettivo da utilizzare per rendere l'incontro di combattimento più interessante, come descritto nel Capitolo 2. A dire la verità, molti degli esempi descritti a pagina 40-41 potrebbero essere rappresentati da una sfida di abilità.

- **Raggiugere la pace:** I personaggi devono usare le loro abilità di interazione per convincere i loro avversari a smettere di combattere.
- **Recuperare un oggetto:** I personaggi devono aprire un forziere chiuso a chiave, disattivare un'interdizione o attivare il potere di un oggetto attraverso una semplice sfida di abilità.
- **Intrufolarsi:** Il DM potrebbe strutturare questo incontro come una sfida di abilità usando Furtività, Raggirare e altre abilità, facendo partire un incontro di combattimento quando i personaggi falliscono una prova. Se perdono l'intera sfida, scatta l'allarme.

In una sfida di abilità all'interno di un incontro, ogni prova di abilità deve essere associata a un tipo di azione specifico: standard, di movimento o minore. Se per usare le abilità sono richieste azioni minori o di movimento, per i personaggi sarà più facile combattere e cercare di risolvere la sfida allo stesso tempo.

Prima di usare una sfida di abilità all'interno di un combattimento, il DM dovrebbe chiedersi se non sia meglio risolvere la situazione con una singola prova di abilità. Una sfida di abilità rischia di tenere bloccato un singolo personaggio per vari round, mentre tutti gli altri "si divertono" a combattere. Il DM non dovrebbe costringere il ladro a passare tutto l'incontro a disattivare trappole nel corso di una sfida di abilità dove soltanto Manolesta può servire a qualcosa. L'obiettivo è quello di coinvolgere più possibile ogni membro del gruppo; se questo non è possibile, tanto vale ripiegare su una singola prova di abilità.

"Chiudere il portale," a pagina 89, è un buon esempio di sfida all'interno di un combattimento.

Sfide a incontro

Un'udienza con la duchessa, una camera piena di trappole o una porta protetta magicamente sono sfide che hanno il sapore di un incontro: presentano un ostacolo immediato che i personaggi devono superare e potrebbero perfino comparire all'interno di un dungeon proprio come un tipico incontro di combattimento. Queste sfide possono essere considerate incontri a sé stanti, il che significa che probabilmente hanno una complessità pari a 4 o a 5. Devono coinvolgere il gruppo intero, altrimenti certi personaggi non avranno nulla da fare per l'intero incontro. Vedi "Coinvolgere tutti," a pagina 86.

Il tempo richiesto ai personaggi all'interno del gioco per completare una sfida a incontro dipende dal DM. Una prova di abilità all'interno della sfida potrebbe rappresentare l'equivalente di un'azione standard, un minuto di lavoro o vari minuti di attività concentrata. "Aprire la nona interdizione," a pagina 90, è un esempio di sfida a incontro.

Sfide di struttura

Quando una sfida di abilità ha luogo tra vari incontri di altro tipo, costituisce la struttura di una parte del gioco che altrimenti sarebbe riservata all'esplorazione. Una sfida di questo tipo è palesemente un'astrazione: distilla una vasta quantità di attività non strutturate all'interno di una serie di prove di abilità.

Il DM potrebbe prendere in considerazione l'uso di una sfida di abilità per questi tipi di attività:

- **Investigazione:** Quando i personaggi cercano di risolvere un mistero, la raccolta degli indizi può concretizzarsi nei risultati di una serie di prove di abilità. "Caccia al mandante," a pagina 90, è un esempio di questa tecnica.
- **Viaggi via terra:** Si usa una sfida di abilità per rappresentare gli ostacoli e i pericoli che i personaggi affrontano quando attraversano un deserto o una palude, navigano sulle acque di un fiume o pilotano un *veliero planare* sul Mare Astrale. Vedi "Il fiume fluente" a pagina 94 per un esempio di questo tipo.
- **Raccogliere informazioni:** Quando i personaggi si aggirano per il paese in cerca di voci di corridoio o interrogano gli spiriti degli antichi per scoprire i pericoli che li attendono, il DM può costruire una sfida di abilità in cui il numero di successi che

ottengono determina l'ammontare di informazioni che ottengono. Vedi "I morti senza pace" a pagina 92 per un esempio di questo tipo di sfide.

È possibile usare una sfida di struttura perfino come base portante di un'intera sezione di un'avventura, o addirittura dell'intera avventura. Invece di usare uno schema degli eventi per determinare il corso di un'avventura basata sugli eventi (vedi la *Guida del Dungeon Master*, pagina 115), il DM può usare una sfida di abilità a più fasi, in cui i personaggi accumulano successi e i fallimenti quando ha luogo un evento, in base all'esito dell'evento in questione. Come nel caso delle sfide a incontro, spetta al DM determinare la cornice temporale di una sfida di struttura. Una prova potrebbe rappresentare un qualsiasi lasso di tempo, da pochi minuti a un giorno o una settimana di attività.

Vedi "Attraversare Suderham" a pagina 98 per un esempio di sfida di struttura.

Disponibilità di una vasta gamma di opzioni

Non bisogna dimenticare la regola d'oro numero 3. Così come un incontro di combattimento con un buon assortimento di ruoli dei mostri è più interessante di un combattimento contro cinque mostri dello stesso tipo, una vasta gamma di abilità, di sottosfide e di ostacoli e una serie di diversi compiti a difficoltà gradualmente crescente può rendere una sfida di abilità assai più interessante. Inoltre, cosa ancora più importante, questo assortimento di abilità e di ostacoli aiuta ogni giocatore a credere che il suo personaggio abbia a disposizione molte opzioni e possa prendere delle decisioni importanti.

Come prima cosa, il DM deve compilare una lunga e diversificata lista di abilità rilevanti per una sfida. Innanzi tutto (come menzionato in precedenza) deve mirare a ottenere un numero di abilità pari al numero di personaggi del gruppo più due. Se ci sono più giocatori che abilità utili, c'è il rischio che alcuni personaggi non abbiano alcun modo per contribuire in modo significativo, se non tramite l'azione di aiutare un altro.

Atletica è un'ottima sfida da usare nelle sfide di abilità a causa della sua natura: può avere un effetto su quasi ogni forma di attività fisica, e dodici delle diciotto classi del gioco finora uscite la possiedono come abilità di classe. Natura e Percezione sembrano scelte quasi ovvie per molte sfide, ma le classi che possono accedervi facilmente sono poche (soltanto sei su diciotto). Almeno metà delle abilità rilevanti dovrebbero appartenere alla seguente selezione di abilità, che sei o più classi possiedono nelle loro liste di classe:

Arcano	Intuizione
Atletica	Natura
Diplomazia	Percezione
Dungeon	Religione
Guarire	Storia
Intimidire	Tenacia

Ecco invece una lista delle abilità "rare," quelle offerte soltanto a tre-cinque classi:

Acrobazia	Manolesta
Bassifondi	Raggirare
Furtività	

Naturalmente, un'abilità non è rara per la campagna in corso se la maggior parte dei personaggi del gruppo la possiede, mentre un'abilità comune rischia di non essere di nessun aiuto al gruppo se nessuno l'ha scelta come abilità con addestramento. Se ogni giocatore del gruppo appartiene a una classe descritta nel *Manuale del Giocatore 2*, ci saranno molti PG dotati di Natura come abilità con addestramento, ma nessuno sarà in grado di superare in modo decente una prova di Bassifondi. Il DM deve tenere a mente in cosa se la cavano meglio i personaggi dei suoi giocatori e adattare le sfide che crea a quelle abilità.

Un modo per assicurarsi che chiunque nel gruppo abbia l'opportunità di partecipare a una sfida di abilità è scegliere delle abilità comuni ai personaggi di ognuno dei quattro ruoli. La lista sottostante elenca le abilità comuni alla maggior parte delle classi appartenenti a ogni ruolo.

Assalitore: Acrobazia, Atletica, Intimidire, Percezione, Tenacia

Controllore: Arcano, Diplomazia, Intuizione, Storia

Difensore: Atletica, Intimidire, Guarire, Tenacia

Guida: Arcano, Diplomazia, Guarire, Storia

Abilità primarie e secondarie

Una volta stilata una lista delle abilità che ritiene rilevanti ai fini della sfida, il DM le suddivide in abilità primarie e secondarie. Dovrebbe definire almeno due o tre abilità secondarie e lasciare che quelle restanti costituiscano le abilità primarie. Le abilità primarie forniscono successi (e fallimenti) ai fini dell'obiettivo finale della sfida. Le abilità secondarie non sempre contribuiscono al successo diretto del gruppo, ma possono avere altri effetti importanti. Ad esempio, una prova superata di un'abilità secondaria può produrre uno dei seguenti effetti:

- Annullare un fallimento ottenuto con un'altra abilità.
- Fornire a uno o più personaggi un bonus a una prova di abilità primaria.
- Consentire a un personaggio di ripetere un'altra prova di abilità.
- Sbloccare l'uso di un'altra abilità all'interno della sfida.
- Incrementare il numero massimo di successi con cui un'abilità primaria può contribuire al totale del gruppo.

Prove di gruppo

Un modo per assicurarsi che ogni personaggio prenda parte a una sfida di abilità è richiedere delle prove di gruppo. In una prova di gruppo, ognuno effettua una prova di abilità specifica e il gruppo ottiene un successo se almeno un certo numero di personaggi supera la CD stabilita. Ad esempio, il DM potrebbe richiedere una prova di gruppo di Tenacia in cui il gruppo ha successo se almeno metà dei personaggi supera la prova, presupponendo che chi supera la propria prova aiuti chi non ce l'ha fatta. Oppure il DM potrebbe richiedere una prova di Percezione di gruppo, ma basterà che un personaggio ottenga un successo per assicurare il

successo al gruppo, grazie alle buone orecchie di quel personaggio.

"Viaggio attraverso Gorgimrith" a pagina 92 e "Attraversare Suderham" a pagina 98 sono esempi di come usare le prove di gruppo nel contesto di una sfida di abilità.

Consentire altre opzioni oltre le abilità

Il DM deve anche pensare a cosa potrebbero fare i personaggi oltre a usare le abilità, e tenersi pronto durante la conduzione della sfida di abilità a gestire tutto ciò che i giocatori potrebbero cercare di fare e che era impossibile da prevedere. I personaggi possono usare i loro poteri e a volte perfino dei rituali nel mezzo di una sfida di abilità, oltre a numerose altre tattiche (come ad esempio i tentativi di corruzione e il combattimento) che potrebbero alterare le circostanze di una sfida di abilità, a volte in modo anche drastico.

Come regola generale, il DM dovrebbe trattare queste opzioni come se fossero abilità secondarie all'interno della sfida. Ad esempio, potrebbe consentire a un personaggio di negare una prova di Diplomazia fallita allungando una bustarella a un PNG. L'uso di un potere a incontro che non sia direttamente rilevante ai fini della sfida potrebbe fornire al personaggio un bonus alla prova di abilità successiva. Oppure il DM potrebbe consentire a un personaggio di spendere un punto azione per ripetere una prova di abilità fallita.

Alcune categorie di azioni, tuttavia, sono sufficientemente rilevanti da procurare un successo automatico nella sfida. Un personaggio che celebra un rituale rilevante o usa un potere giornaliero si merita di riportare almeno un successo automatico ai fini della sfida.

Ecco alcune opzioni che il DM dovrebbe prendere in considerazione al momento di progettare una sfida di abilità.

- Spendere denaro (almeno un decimo del prezzo di acquisto di un oggetto magico del livello del personaggio).
- Infliggere danni a una creatura o a un oggetto.
- Subire volontariamente danni (in una situazione di combattimento) o sacrificare un impulso curativo.

Coinvolgere tutti

Certi giocatori possono essere tentati dall'idea di lasciare che sia il resto del gruppo a prendersi la briga di risolvere una sfida di abilità. Anzi, a volte non ha nemmeno senso, statisticamente parlando, che un personaggio si cimenti in una prova, dal momento che le possibilità di successo sono talmente poche e un fallimento ha conseguenze talmente gravi sul resto del gruppo.

Se il DM comprende una vasta gamma di abilità, e soprattutto seleziona quelle abilità in cui sa che i membri del suo gruppo sono ferrati, questo non sarà un grosso problema. Come in un incontro di combattimento, ogni membro del gruppo dovrebbe avere un modo significativo di contribuire al successo del gruppo ai fini della sfida, anche se si tratta di effettuare la stessa prova di abilità cinque volte di fila.

Numero massimo di successi: Anche se il DM si assicura che ogni personaggio possa dare il suo contributo a una sfida di abilità, alcuni giocatori potrebbero ritrarsi dal partecipare, a meno che non siano costretti a collaborare affinché il successo del gruppo diventi possibile. Se il mago può far superare la sfida al gruppo con una serie di prove di Arcano, è inutile che gli altri personaggi partecipino. Il DM può costringere il resto del gruppo a partecipare limitando il numero di successi che una qualsiasi abilità può fornire ai fini della sfida. Un buon numero massimo è un valore equivalente alla complessità della sfida. Quando il mago ha raggiunto 3 successi tramite Arcano, ha fatto tutto quello che poteva fare ed è ora che qualcun altro si faccia avanti per completare l'opera.

Aiutare un altro: Non è il caso che un guerriero con un modificatore di Intelligenza +0 e privo di addestramento in Arcano pensi che il migliore contributo che può dare alla sfida di abilità sia aiutare il mago nella sua prova di Arcano. Se un'abilità che il guerriero possiede come abilità con addestramento è rilevante ai fini della sfida e l'uso di Arcano da parte del mago è limitato a un numero massimo di successi, il guerriero quasi sicuramente darà il suo contributo in modi migliori.

Se il DM ritiene che la situazione lo giustifichi, può limitare l'ammontare di aiuto che i personaggi possono ricevere dai loro alleati nel mezzo di una sfida. Ad esempio, un personaggio che effettui una prova di Diplomazia potrebbe ricevere aiuto soltanto entro certi limiti; magari la persona con cui il gruppo è impegnato a trattare grida "Ora basta chiacchiere! Fatemi parlare soltanto con uno di voi." Inoltre, una sfida di abilità potrebbe obbligare i membri del gruppo a separarsi in modo che i personaggi, situati in luoghi diversi, non possano aiutarsi a vicenda. Il DM può consentire un uso ragionevole dell'azione di aiutare un altro nelle sfide di abilità, ma può sempre porre un limite se nota che i personaggi iniziano ad abusare di quel privilegio.

Prepararsi al fallimento

Il risultato di una sfida di abilità dovrebbe sempre mantenere il gioco in movimento. Il fallimento dovrebbe essere sempre un'opzione possibile per i personaggi, ma l'avventura dovrebbe continuare comunque: i personaggi dovranno soltanto affrontare le conseguenze della sfida perduta oltre alle altre minacce che l'avventura potrebbe avere in serbo per loro. Il DM deve assicurarsi di essere pronto ad affrontare le conseguenze del fallimento quando progetta una sfida di abilità. Non deve preparare una sfida in cui una vittoria significa che i personaggi riescono ad aprire la porta e un fallimento significa che la porta rimane chiusa. Piuttosto, se i personaggi perdono la sfida, riusciranno a sbloccare la porta soltanto quando le guardie arrivano sul posto.

In altre parole, il DM dovrebbe assicurarsi che in caso di sfida perduta, i personaggi abbiano comunque qualcosa da fare. Se i personaggi devono

oltrepassare la nona interdizione prima di poter passare alla parte successiva dell'avventura, allora la sfida dovrà presumere che i personaggi riescano a oltrepassare l'interdizione. Se il DM ha creato una sfida di abilità per condurre i PG oltre questa fase della storia, lo scopo della sfida sarà determinare con quanta rapidità i personaggi riescono a oltrepassare l'interdizione, oppure se mettono in allarme i mostri situati sull'altro lato dell'interdizione, oppure se riescono a oltrepassarla conservando tutti i loro impulsi curativi. In breve, la sfida di abilità non serve a determinare il loro successo o il loro fallimento; serve soltanto a determinare quanto se la cavano bene.

Inoltre, il DM dovrebbe assicurarsi di distinguere tra ciò che i personaggi possono desiderare e ciò che i giocatori trovano divertente. Ai personaggi probabilmente non piace essere attaccati da un gruppo di assassini drow nel cuore della notte, mentre i giocatori probabilmente si divertiranno a prendere parte all'incontro. Fallire una sfida di abilità può creare vari problemi ai PG, ma i migliori problemi sono quelli che conducono ad altri incontri divertenti.

Ecco alcune opzioni da prendere in considerazione in caso di fallimento di una sfida di abilità:

- La difficoltà dell'incontro successivo dei personaggi aumenta, oppure i personaggi devono prendere parte a un incontro aggiuntivo che è un ovvio risultato del loro fallimento.
- Privare ogni personaggio di uno o due impulsi curativi.
- Imporre un effetto persistente, come ad esempio una malattia o una maledizione che funziona come una malattia, che sia di ostacolo ai personaggi per qualche tempo.
- Imporre conseguenze in termini di trama. I personaggi arrivano troppo tardi per salvare i prigionieri, perdono il favore del duca o non riescono a ottenere alcune informazioni chiave che li avrebbero aiutati nel resto dell'avventura.
- I personaggi devono sottoporsi di nuovo alla sfida di abilità.

Gradi di fallimento

Un modo efficace di vivacizzare una sfida di abilità è fornire delle conseguenze immediate per ogni prova fallita nella sfida, come ad esempio un breve incontro di combattimento, o altri avversari che compaiono nel mezzo di un combattimento già in corso. Ogni volta che i personaggi falliscono, le conseguenze peggiorano gradualmente, arrivando al culmine quando la sfida di abilità si conclude con 3 fallimenti. Vedi "Caccia al mandante" a pagina 90 per un esempio di questa tecnica.

Oltre agli incontri di combattimento e ai combattenti, ecco alcune penalità che il DM può assegnare a seguito di una prova fallita nel corso di una sfida.

- Il personaggio che ha fallito una prova perde un impulso curativo o (in un contesto di combattimento) subisce danni.
- I personaggi devono spendere denaro o tempo prezioso per rimediare al fallimento.
- Per il resto della sfida, nessun personaggio può più ottenere un successo usando la stessa abilità che è stata usata per la prova fallita.

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

- Se la sfida ha luogo in una situazione di combattimento, il personaggio che ha fallito la prova è frastornato o perfino stordito fino alla fine del suo turno successivo. Oppure, un avversario è infuriato e ottiene un bonus di +2 al suo tiro per colpire successivo.
- La prova successiva che fa uso di una determinata abilità subisce una penalità. Ad esempio, se un personaggio fallisce una prova di Intimidire nel mezzo di un complicato negoziato, il personaggio successivo che tenta una prova di Diplomazia subisce una penalità di -2.

Gradi di successo

Un modo per gestire l'eventuale fallimento è costruire una sfida di abilità in cui ogni successo fa progredire i personaggi verso il loro obiettivo; in questo modo, anche se perdono la sfida, mantengono comunque una parte di ciò di cui hanno bisogno. Questo metodo funziona bene, ad esempio, in una sfida il cui obiettivo è strappare informazioni a un PNG ostile o diffidente: ad ogni successo, i personaggi ottengono alcuni frammenti di informazione. L'informazione più preziosa arriva per ultima (quando i personaggi raggiungono il numero bersaglio di successi indicato dalla complessità della sfida), ma anche 1 successo seguito da 3 fallimenti fornisce ai personaggi alcuni frammenti che possono consentire all'avventura di proseguire. Vedi "I morti senza pace" a pagina 92 per un esempio di questa tecnica.

Forse i personaggi si sottopongono a una sfida di abilità per indebolire un signore dei vampiri prima di poterlo finalmente affrontare in combattimento. Ad ogni successo (o a ogni tre successi) il signore dei vampiri viene privato di un'interdizione protettiva o di una difesa speciale tra quelle che possiede, quindi anche se i personaggi perdono la sfida (e finiscono per scontrarsi con il vampiro in combattimento) lo hanno comunque indebolito parzialmente e il combattimento risulterà comunque più facile di come sarebbe stato se non avessero ottenuto alcun successo.

Sfide progressive

Come un incontro di combattimento, una sfida di abilità è molto più interessante se cambia ed evolve mano a mano che i personaggi vi prendono parte. Un buon modo di immaginarsi il progresso del gruppo nel corso della sfida è ripartirla in tre sezioni. Nel caso di una sfida di abilità con complessità 5 (12 successi) ogni fase può durare per 4 successi. Nel caso di una sfida con complessità 1 (4 successi) la fase intermedia può iniziare dopo che i personaggi hanno ottenuto il loro primo successo e durare finché non raggiungono il terzo (oppure il DM potrebbe semplicemente dividere la sfida in due sole fasi).

Le tre fasi di una sfida di abilità non sono troppo diverse dalle parti di una storia (vedi pagina 8), con la differenza che l'epilogo ha luogo dopo che la sfida di abilità è stata completata. La prima fase, l'introduzione, definisce la sfida di abilità, mette in chiaro qual è l'obiettivo e pone le basi per le prime abilità o opzioni a disposizione dei personaggi. Poi si passa all'azione in crescendo, in cui la sfida si fa più complicata e urgente. Infine si giunge al culmine, in cui i personaggi vincono la sfida (o la perdono) e l'incontro si conclude.

In ogni fase potrebbero risultare utili delle abilità diverse ai fini della sfida. Ad esempio, nella prima fase di una sfida che riguarda un viaggio via terra, i personaggi si fanno strada tra i boschi usando abilità come Atletica, Natura e Tenacia. Nella seconda fase si uniscono a una carovana come guardie, e altre abilità come Percezione e Intuizione diventano più importanti.

Il DM dovrebbe cercare di assicurarsi che le azioni, i successi e i fallimenti dei personaggi in ogni fase della sfida abbiano delle conseguenze nella fase successiva. Se i personaggi decidono di affidarsi quasi interamente a Intimidire durante il loro primo incontro con un PNG importante, quell'individuo potrebbe porre altri ostacoli sul loro cammino nelle fasi successive. Oppure, se i personaggi falliscono due prove di Storia nel mezzo di una sfida, potrebbero perdere l'opportunità di parlare con uno studioso che li avrebbe aiutati nella fase finale. Una sfida progressiva è per sua stessa natura una sfida lunga e complessa. Vedi "Il fiume fluente" a pagina 94 per l'esempio di questo tipo di sfida.

Attivatori: Contare il numero di successi che i personaggi hanno ottenuto è un modo per misurare il loro progresso attraverso le fasi di una sfida. In

Trasparenza e sfide di abilità

A volte ha senso avvertire gli altri giocatori che stanno per prendere parte a una sfida di abilità. In altri casi, annunciare che si farà uso di questa meccanica di gioco rovina l'immedesimazione dei giocatori, in quanto ricorda loro che stanno giocando a un gioco invece di trattare con un drago verde per salvarsi la vita. Una sfida di abilità impartisce una struttura al gioco. Quando il DM decide di comunicare ai giocatori che ha inizio una sfida di abilità, in realtà decide di far loro sapere che si trovano all'interno di quella struttura.

Il DM dovrebbe avvertire i giocatori che ha inizio una sfida di abilità quando quella struttura li aiuta a gestire la situazione e a capire cosa succede. Se non sanno cosa fare o sono bloccati di fronte a una gamma troppo vasta di opzioni, allora una sfida di abilità è un buon modo per consentire loro di concentrare l'attenzione su qualcosa di specifico. Vedranno quali abilità possono usare e capiranno che hanno bisogno di accumulare successi e di evitare i fallimenti. Mano a mano che i giocatori effettuano le loro prove di abilità, capiranno meglio la situazione in cui si trovano e otterranno nuove informazioni su come interpretare i loro personaggi, riuscendo a immergersi nel vivo dell'azione.

Il DM dovrebbe tenere la sfida di abilità dal proprio lato dello schermo del DM e non annunciare ai giocatori che ne è iniziata una quando i giocatori hanno ben chiaro il loro obiettivo e le opzioni a loro disposizione. In tal caso, i giocatori possono impegnarsi a risolvere la situazione proprio come farebbero i loro personaggi. I PG sanno cosa fare. Ricordare ai giocatori che il tutto è gestito tramite una sfida di abilità introdurrebbe uno strato artificiale alla situazione che ne comprometterebbe il pathos e rovinerebbe l'immedesimazione dei giocatori nella scena.

– Mike Mearls

effetti, in questo modo ogni fase può essere considerata una sfida di abilità in miniatura che per essere completata richiede un numero minore di successi, ma il cui conteggio di tre fallimenti rimane comune a tutte e tre le fasi. Come alternativa, tuttavia, si possono usare attivatori più specifici per passare da una fase all'altra.

Quando si verifica un evento di attivazione specifico, nel contesto della sfida di abilità accade qualcosa che cambia la sfida in modi rilevanti e interessanti. Il DM può prendere in considerazione le seguenti idee di attivazione:

- I personaggi ottengono un successo (o un fallimento) con una particolare abilità.
- I personaggi accumulano un certo numero di fallimenti.
- I personaggi vanno in cerca di un personaggio specifico con cui parlare, di un luogo da visitare o danno il via di loro iniziativa a un cambio di scena.
- Ogni giocatore ha avuto l'opportunità di effettuare un turno all'interno della sfida di abilità.
- È passato un certo ammontare di tempo.

Una situazione che cambia all'interno di una sfida di abilità introduce nuove opportunità per i personaggi e offre loro l'occasione di usare nuove abilità o di presentare nuovi modi di usare quelle che possiedono. Ad esempio, se un personaggio supera una prova di Intuizione quando parla con la duchessa, potrebbe notare che la donna alza le sopracciglia in segno di interesse ogni volta che qualcuno fa menzione di un evento storico, attivando per i PG l'opzione di effettuare delle prove di Storia per impressionarla.

Sfide con diramazioni

A volte il DM desidera costruire una sfida di abilità che i personaggi possono superare in due modi, utilizzando abilità diverse o seguendo approcci diversi per giungere alla sua soluzione. Quando gli esiti possibili prevedono vari successi di diversa natura, il DM crea una sfida con diramazioni.

Ad esempio, durante un colloquio diplomatico, la perdita della sfida potrebbe condurre alla cessazione dei negoziati e sfociare nella violenza (vale a dire in una serie di incontri di combattimento). Un successo, tuttavia, può portare a due esiti possibili diversi: ognuno dei quali favorisce una delle fazioni che hanno partecipato ai negoziati. Nel corso della sfida di abilità, i singoli personaggi potrebbero contribuire a far vincere una fazione o l'altra, oppure il gruppo potrebbe coordinarsi con efficacia per garantire la vittoria di una fazione.

In una sfida con diramazioni, ogni possibile esito di vittoria ha un numero bersaglio di successi che dipende dalla complessità della sfida. Ogni volta che un personaggio ottiene un successo con un'abilità, quel successo conta ai fini di uno dei due possibili esiti. Il bersaglio che viene raggiunto per primo determina l'esito della sfida.

Una sfida con diramazioni può essere un ottimo modo per sollecitare un minimo di conflitto all'interno del gruppo di personaggi giocanti, purché quel conflitto non degeneri. I personaggi potrebbero trovarsi in disaccordo sull'approccio da seguire o sull'obiettivo da raggiungere, pur continuando a collaborare per evitare il fallimento globale della sfida. Tuttavia, se il DM pensa che i personaggi possano ripartire i loro tentativi tra due risultati diversi, farà bene a non scegliere una complessità superiore a 3 per la sfida. Altrimenti i personaggi si ritroverebbero a dover ottenere troppi successi, presumendo che cerchino di ottenere più o meno lo stesso numero di successi verso ciascun obiettivo. "Inseguire i banditi" a pagina 91 e "Guerra tramite altri mezzi" a pagina 96 sono esempi di sfide con diramazioni.

Esempi di sfide di abilità

Il resto di questo capitolo contiene degli esempi (solitamente tratti da avventure pubblicate) che illustrano le tecniche più raffinate di progettazione delle sfide di abilità.

Chiudere il portale

- Shawn Merwin, da *Antro del Dungeon*

Nel mezzo di un incontro di combattimento contro un mostro demoniaco solitario, i PG devono chiudere un portale abissale per evitare che un'intera armata di demoni si riversi nel mondo. Possono tentare di completare questa sfida di abilità durante il combattimento (vedi pagina 84) prima o dopo avere sconfitto il mostro. Se tentano di farlo dopo, la sfida è più facile in quanto il mostro non è più presente, ma se tentano di farlo prima rendono la creatura meno potente.

Il DM sceglie una creatura appropriata per l'incontro. La versione della sfida di abilità comparsa nel supplemento *Antro del Dungeon* faceva uso di uno sputatore abissale, una creatura simile all'idra corrosiva del *Manuale dei Mostri*. Il DM può applicare il tema del cultista di Demogorgon o del cultista del sangue di Orcus (vedi Capitolo 4) a un drago adulto o a un'idra delle paludi, oppure usare un gruppo di demoni di livello appropriato. Ogni mostro dell'incontro ottiene questo potere aggiuntivo:

Energia del portale

Fintanto che il portale rimane aperto, il mostro infligge 2 danni extra a ciascuno dei suoi attacchi.

Livello: 11 (PE 600).

Complessità: 1 (richiede 4 successi prima di 3 fallimenti).

Abilità primarie: Arcano, Manolesta, Storia

Arcano (CD 16, azione standard): Il PG piega la magia del portale alla propria volontà, richiudendolo lentamente. Un personaggio deve trovarsi entro 5 quadretti dal portale per effettuare questa prova.

Manolesta (CD 21, azione standard): Il personaggio riesce a indebolire l'energia magica che alimenta il portale. Un personaggio deve trovarsi in posizione adiacente al portale per effettuare questa prova.

Storia (CD 16, azione minore): Il personaggio riconosce la serie di rune tracciate sul portale come qualcosa che ha già visto in precedenza. Ciò che ricorda gli è utile per identificare meglio le energie che alimentano il portale.

Questa abilità può essere usata per ottenere 1 successo a questa sfida. Nessun personaggio può effettuare questa prova più di una volta, né ritentare la prova se i PG perdono la sfida di abilità al primo tentativo.

Successo: Se i PG ottengono 4 successi, il portale si chiude permanentemente. I mostri perdono il beneficio del loro potere di *energia del portale.*

Fallimento: Se i personaggi accumulano 3 fallimenti e c'è ancora un qualsiasi demone in vita entro 10 quadretti dal portale, un barlgura (*MM* 59) appare all'interno del portale e attacca i PG. I PG devono ricominciare da capo la sfida di abilità; ogni ulteriore sfida fallita fa comparire un barlgura in più rispetto alla sfida precedente fallita (due alla seconda sfida, tre alla terza e così via).

Anche se i PG non riescono a chiudere il portale, fintanto che tutti i demoni nelle vicinanze vengono sconfitti, il portale non può rafforzarsi ulteriormente, quindi non può riversare la sua armata di demoni nel mondo. Tuttavia, di tanto in tanto qualche singola creatura abissale potrebbe giungere nel mondo attraverso questo varco.

Aprire la nona interdizione

Per raggiungere il santuario del nemico o la camera interna del dungeon dove è custodito un possente artefatto magico, i personaggi devono oltrepassare una potente interdizione magica che tiene sigillate le porte.

Questa sfida a incontro (vedi pagina 84) si svolge in turni da 10 minuti ciascuno. Ogni personaggio del gruppo può effettuare una prova di abilità ad ogni turno e ogni personaggio deve anche effettuare una prova di Tenacia a ogni turno.

Livello: Qualsiasi.

Complessità: 4 (richiede 10 successi prima di 3 fallimenti).

Abilità primarie: Arcano, Percezione, Storia, Tenacia.

Arcano (CD moderate per livello, 10 minuti): Un personaggio può usare Arcano per avvertire la presenza della magia e identificare la natura dell'interdizione. Gli ulteriori successi indicano che l'uso di energia arcana riesce ad aprire dei varchi nell'interdizione. Questa abilità può fornire fino a 4 successi in questa sfida.

Percezione (CD moderate per livello, 10 minuti): Se un personaggio usa Percezione nota delle linee molto sottili tracciate sulla soglia e sente una debolissima vibrazione quando qualcuno fa scorrere la mano sulla porta in un certo modo. Questa abilità può essere usata per ottenere 4 successi a questa sfida.

Storia (CD moderate per livello, 10 minuti): Un personaggio può usare Storia per ricordare che l'interdizione veniva menzionata in un testo antico e indicare un passo utile per riuscire a oltrepassarla. Dal momento che l'interdizione gode di una certa fama, questa abilità può essere usata per ottenere 4 successi a questa sfida.

Tenacia (CD moderate per livello, nessuna azione, prova di gruppo): Non appena i personaggi iniziano a esaminare l'interdizione, questa proietta un flusso di energia necrotica. Ogni 10 minuti, i personaggi devono effettuare una prova di Tenacia per stabilire in che misura riescono a reggere al risucchio di energia vitale. Se almeno metà del gruppo supera la prova, il gruppo ottiene 1 successo.

Abilità secondarie: Dungeon, Manolesta, Religione, speciale.

Dungeon (CD difficili per livello, 10 minuti): Il personaggio ha sentito parlare di interdizioni come questa e può scegliere se conferire a un personaggio un bonus di +2 alla prova successiva di Percezione che quel personaggio effettuerà o se cambiare la prova fallita di Tenacia effettuata da un personaggio come parte della prova di gruppo in una prova riuscita.

Manolesta (CD moderate per livello, 10 minuti): L'abilità del personaggio nel manipolare gli oggetti con precisione è di aiuto a un personaggio che usa Arcano e che tenta di disfare l'interdizione e conferisce a tale personaggio un bonus di +2 da applicare alla sua prova successiva di Arcano.

Religione (CD moderate per livello, 10 minuti): Il personaggio conosce vari testi religiosi in cui si fa menzione fugacemente dell'interdizione; il personaggio può fornire a un altro personaggio un bonus di +2 alla successiva prova di Arcano o di Storia che quel personaggio effettuerà.

Speciale: Celebrando il rituale Scassinare, i personaggi ottengono 1 successo automatico. Il rituale può essere usato soltanto una volta a tale scopo.

Successo: Se i personaggi accumulano 10 successi, l'interdizione si apre senza pericoli e il gruppo può procedere nella stanza successiva del dungeon.

Fallimento: Se i personaggi ottengono 3 fallimenti, l'interdizione esplode rilasciando un'onda di energia necrotica che risucchia due impulsi curativi a ciascun personaggio. I personaggi possono comunque passare, ma le creature della stanza successiva saranno state messe in allarme o potenziate dall'esplosione dell'interdizione.

Caccia al mandante

- James Wyatt,
adattamento dall'*Ambientazione di* Eberron

Una creatura demoniaca richiamata tramite un misterioso rituale ha attaccato i personaggi e ora il gruppo deve scoprire da dove è venuta questa creatura. In questa sfida di abilità, i personaggi fanno uso dei loro poteri deduttivi (Intuizione e Percezione), delle loro capacità di muoversi tra le strade e gli abitanti cittadini (Bassifondi, Diplomazia e Intimidire) e delle loro conoscenze o ricerche riguardo al demone stesso (Arcano). I personaggi devono mettere assieme gli indizi che hanno per formare un quadro coerente della minaccia che affrontano, mano a mano che scendono fino ai livelli più bassi della città per scoprire la fonte di quella minaccia.

Livello: 1 (PE 500).

Complessità: 4 (richiede 10 successi prima di 3 fallimenti).

Abilità primarie: Arcano, Bassifondi, Diplomazia, Intimidire, Intuizione, Percezione.

Arcano (CD 10): Se un personaggio supera una prova di Arcano identifica la creatura come un

demone che deve essere stato evocato nel mondo. Una seconda prova superata rivela che non c'è nessun rimasuglio di energia magica nell'area dell'attacco del demone, il che significa che è stato evocato direttamente in quel luogo. Questa abilità non può fornire altri successi finché i personaggi non accumulano 9 successi, ma a quel punto consente a un personaggio che superi una prova di Arcano di individuare con precisione l'energia magica emanata dalla base del nemico. Questa abilità può essere usata per ottenere un massimo di 3 successi a questa sfida.

Bassifondi o Diplomazia (CD 10): Il personaggio strappa delle informazioni utili a un testimone presente sulla scena dell'attacco o nei pressi; forse la direzione da cui il demone è venuto, oppure la descrizione dei suoi sussurri ossessivi mentre si spostava per la città, in cui ripeteva che il suo compito era quello di attaccare i personaggi.

Dopo che i personaggi hanno ottenuto 5 successi, sono abbastanza vicini alla base del nemico da poterne sapere di più sulle sue attività nell'area. I testimoni nell'area descrivono le attività sospette del nemico e il suo aspetto fisico, e parlano anche di strane luci e suoni che provengono da un'abitazione dell'isolato.

Intimidire (CD 15): Un personaggio può usare Intimidire al posto di Diplomazia per ricavare delle informazioni dai testimoni. Intimidire svolge a tutti gli effetti le stesse funzioni di Diplomazia, ma a una CD più alta.

Intuizione (CD 10): Il personaggio mette assieme alcune delle informazioni scoperte dal resto del gruppo. I personaggi non possono tentare di effettuare due prove di Intuizione in fila; dopo avere ottenuto un successo a una prova di Intuizione, il gruppo dovrà ottenere un successo con un'abilità diversa prima che qualcuno possa effettuare una nuova prova di Intuizione. Superando la prova, il personaggio sintetizza le informazioni accumulate finora e forma un quadro più coerente della minaccia che incombe sul gruppo: il demone si è fatto strada provenendo da un punto imprecisato di un isolato specifico, era in cerca dei personaggi esplicitamente e a quanto pare sapeva dove trovarli con un certo grado di precisione.

Percezione (CD 15): Il demone ha lasciato alcune tracce del suo passaggio mentre si spostava dalla base del nemico al luogo dell'attacco. Il personaggio può usare Percezione per seguire questa pista. Con un successo, un personaggio potrebbe trovare un ciuffo di pelo che si dissolve nell'aria quando viene toccata, un cadavere buttato in un angolo buio o un testimone che descrive il passaggio della creatura. Questi testimoni possono poi essere soggetti a prove di Diplomazia o Intimidire.

Successo: Se i personaggi ottengono 10 successi, riescono a farsi strada fino alla base del loro nemico. Quando entrano nella torre, ha inizio un incontro di combattimento con il nemico o con i suoi gregari.

Fallimento: Questa sfida di abilità utilizza il principio dei gradi di fallimento (vedi pagina 87). Ogni volta che i personaggi falliscono una prova di abilità devono prendere parte a un breve incontro di combattimento. La città può essere pericolosa e fare le domande sbagliate o andare a ficcare il naso negli angoli più malfamati può essere fonte di guai. Ogni volta che i personaggi falliscono una prova di abilità come parte di questa sfida, devono partecipare a un incontro di combattimento minore. Il DM assembla dei piccoli incontri di un valore tra i 300 e i 400 PE (nemmeno il valore di un incontro completo di livello 1). L'incontro si risolverà rapidamente e i personaggi potranno tornare alla sfida di abilità.

Se i personaggi falliscono le loro prime prove di abilità, il DM può decidere di aspettare che si allontanino dalla scena dell'ultimo incontro prima di sottoporli a questi incontri di complicazione.

Se falliscono tre prove, possono comunque proseguire finché non accumulano 10 successi; si imbatteranno comunque in un incontro di combattimento a ogni prova fallita. Oppure, il DM può semplicemente farli arrivare alla base del nemico immediatamente. Tuttavia, gli agenti del nemico saranno consapevoli del loro arrivo e l'incontro alla torre risulterà più impegnativo.

Inseguire i banditi

- Robert Donoghue e James Wyatt

I personaggi inseguono un piccolo gruppo di banditi attraverso le campagne. In questa sfida con diramazioni (vedi pagina 89), i personaggi possono scegliere due percorsi verso il successo. Possono decidere di muoversi più velocemente possibile, nella speranza di catturare i banditi prima che raggiungano dei rinforzi, oppure possono prediligere la furtività, nella speranza di coglierli alla sprovvista quando li raggiungeranno. Ogni personaggio può effettuare una prova di abilità per ogni giorno di sfida e l'abilità scelta determina per quale obiettivo il successo viene conteggiato.

Anche se alcune delle prove di abilità di questa sfida rappresentano lo sforzo individuale che un particolare personaggio compie per ottenere un vantaggio di cui i suoi compagni non beneficiano, è necessario per consentire alla sfida di svilupparsi. Ad esempio, un PG che supera la sua prova di Tenacia per correre veloce in realtà non distanzia i suoi amici; il gruppo rimane comunque insieme, affinché tutti siano presenti quando la sfida giunge a conclusione.

Livello: Qualsiasi.

Complessità: 2 (richiede 6 successi di qualsiasi tipo prima di 3 fallimenti).

Abilità primarie: Atletica, Bassifondi, Furtività, Natura, Tenacia.

Atletica (CD moderate per livello): Il personaggio si fa strada attraverso gli ostacoli tramite la forza fisica, saltando oltre i fossi e scalando i pendii rocciosi nel tentativo di raggiungere i banditi prima possibile. Un successo ottenuto con questa abilità conta ai fini dell'obiettivo di velocità.

Bassifondi (CD moderate per livello): Mano a mano che il gruppo passa nei pressi delle fattorie e dei villaggi, il personaggio si assicura che nessuno li preceda per correre ad avvertire i banditi. Un successo ottenuto con questa abilità conta ai fini dell'obiettivo di furtività.

Furtività (CD moderate per livello): Il personaggio opta per un approccio più lento ma più discreto; si nasconde nei tratti di terreno boschivo, affinché i banditi non si accorgano di essere seguiti. Un

successo ottenuto con questa abilità conta ai fini dell'obiettivo di furtività.

Natura (CD moderate per livello): Il personaggio ricorre alle sue conoscenze della geografia e del terreno della regione per scegliere il percorso migliore: o la via più rapida per intercettare i banditi, oppure quella meno battuta, che fornirà ai personaggi una buona copertura quando si avvicineranno ai banditi. Un successo ottenuto con questa abilità conta ai fini dell'obiettivo scelto dal personaggio.

Tenacia (CD moderate per livello): Il personaggio concentra tutti i suoi sforzi per correre più veloce e più a lungo possibile. Un successo ottenuto con questa abilità conta ai fini dell'obiettivo di velocità.

Successo (Velocità): I personaggi intercettano i banditi prima che questi si ricongiungano ai rinforzi, quindi l'incontro di combattimento risultante è più facile rispetto al normale.

Successo (Furtività): I personaggi assalgono i banditi alla sprovvista e ottengono un round di sorpresa nell'incontro di combattimento contro di essi. Tuttavia i banditi possono contare su dei rinforzi, quindi l'incontro è un po' più impegnativo.

Fallimento: I personaggi riescono comunque a raggiungere i banditi, ma i banditi si sono già incontrati con i loro rinforzi. A peggiorare le cose, si sono anche accorti dell'arrivo dei personaggi e hanno teso un'imboscata, quindi i banditi hanno diritto a un round di sorpresa nell'incontro.

Viaggio attraverso Gorgimrith

- Bruce Cordell, Chris Tulach, e Bill Slavicsek, tratto da *Il Regno dei Ghoul*

In questa sfida, gli avventurieri devono attraversare i tunnel tortuosi che si snodano all'interno di una vasta fortezza di montagna per almeno sei ore prima di giungere all'uscita sul lato opposto. Questa è una sfida di struttura (vedi pagina 84) che condensa il viaggio sotterrano in una serie di sei-otto prove che rappresentano la capacità del gruppo di oltrepassare o aggirare gli ostacoli che trova sul suo cammino. La sfida fa uso di attivatori (vedi pagina 88) per indicare i cambiamenti dell'ambiente mano a mano che il gruppo procede; ogni fase della sfida richiede una prova di gruppo.

A ogni ora di viaggio, ciascun personaggio deve effettuare una prova di abilità usando un'abilità specifica. Se almeno metà dei personaggi supera la prova, il gruppo avanza di 1 successo verso l'obiettivo. Altrimenti, ottiene 1 fallimento. Se i personaggi ottengono 6 successi in fila, arrivano all'uscita sul lato opposto in sole 6 ore, mentre ogni fallimento allunga il viaggio di un'ora. Alla fine del viaggio, il gruppo affronta un incontro di combattimento.

Dal momento che buona parte della sfida ha come scopo evitare i mostri che infestano questi tunnel, ogni prova di gruppo fallita dà adito a un incontro di combattimento (vedi "Gradi di fallimento" a pagina 87). Il DM dovrà allestire degli incontri appropriati all'ambientazione, tenendosi a 2 o 3 livelli in meno rispetto al gruppo. Se il gruppo fallisce una prova di Tenacia (alla ora 4 o alla ora 7), ogni personaggio perde anche un impulso curativo.

Livello: 25 (PE 14.000).

Complessità: 2 (richiede 6 successi prima di 3 fallimenti).

Abilità usate in questa sfida: Atletica, Dungeon, Furtività, Percezione, Religione, Tenacia.

Ora 1, Dungeon (CD 26, prova di gruppo): I personaggi trovano un sentiero sicuro tra i tunnel e capiscono che la direzione giusta è data dai tunnel che scendono verso il basso e si tengono lontani dalla cima della montagna.

Ora 2, Furtività (CD 26, prova di gruppo): I personaggi si fanno silenziosamente strada oltre un gruppo di mostri senza farsi notare.

Ora 3, Atletica (CD 17, prova di gruppo): I personaggi riescono facilmente a scalare i tratti più pericolosi dei tunnel e a saltare oltre orride eruzioni di fetido liquido nero mano a mano che avanzano nel cuore della montagna.

Ora 4, Tenacia (CD 17, prova di gruppo): I personaggi resistono agli effetti dell'odore nauseante, alla difficoltà di camminare su un terreno spugnoso, all'aria calda e umida e ai miasmi soffocanti che aleggiano nei tunnel.

Se il gruppo fallisce questa prova, ogni personaggio perde un impulso curativo.

Ora 5, Percezione (CD 26, prova di gruppo): I personaggi notano un branco vagante di mostri ed evitano una battaglia.

Ora 6, Religione (CD 31, prova di gruppo): I personaggi tengono gli occhi aperti durante la traversata dei tunnel e usano le loro conoscenze di Gorgimrith e dei non morti per evitare un'area particolarmente pericolosa di superfici instabili e cisti necrotiche. Il DM può rimpiazzare questa prova con un'abilità diversa se l'ambiente o le creature che lo popolano suggeriscono un'opzione migliore.

Ora 7, Tenacia (CD 26, prova di gruppo): Durante la settima ora di viaggio, i personaggi resistono agli effetti dell'odore nauseante, alla difficoltà di camminare su un terreno spugnoso, all'aria calda e umida e ai miasmi soffocanti che aleggiano nei tunnel.

Se il gruppo fallisce questa prova, ogni personaggio perde un impulso curativo.

Ora 8, Atletica (CD 26, prova di gruppo): I personaggi riescono facilmente a scalare i tratti più pericolosi dei tunnel e a saltare oltre orride eruzioni di fetido liquido nero mano a mano che avanzano nel cuore della montagna.

Successo: Se i personaggi ottengono 6 successi, trovano l'uscita finale dai tunnel in poco tempo e senza ulteriori intoppi.

Fallimento: Se i personaggi ottengono 3 fallimenti, il viaggio attraverso i tunnel richiede più tempo del previsto. Arrivano comunque all'uscita finale, ma ogni personaggio perde un impulso curativo lungo il percorso.

I morti senza pace

- Richard Baker e Mike Mearls, tratto da *Labirinto della Guglia Tonante*

In questa sfida di struttura (vedi pagina 84) i personaggi devono raccogliere informazioni dagli spiriti di un terzetto di avventurieri rimasti uccisi molti anni fa quando tentarono di purificare un'antica

roccaforte da un influsso demoniaco. Riuscirono a recuperare i quattro oggetti necessari per aprire il santuario interno, ma poi furono uccisi dal drago verde (chiamato il Guardiano) che funge da sentinella per il santuario.

Gli spiriti possono parlare, ma non sono in grado di interagire in nessun altro modo con il mondo. Quando i personaggi entrano nell'area, gli spiriti si manifestano, salutano i personaggi in Comune e chiedono cosa stiano mai cercando degli avventurieri in questo posto. Nel corso della sfida, gli spiriti tentano di determinare le intenzioni dei personaggi. Se i personaggi riescono a convincere gli spiriti di essere degni della loro fiducia e che la loro causa è giusta, gli spiriti descrivono ciò che i personaggi devono fare per entrare nel santuario interno. Altrimenti, i personaggi dovranno farsi strada attraverso le sfide degli incontri successivi senza nessun tipo di aiuto.

Livello: 5 (PE 1.000).

Complessità: 5 (richiede 12 successi prima di 3 fallimenti), sebbene i PG possano ottenere qualche informazione anche se falliscono questa sfida.

Abilità primarie: Arcano, Atletica, Diplomazia, Dungeon.

Arcano o Dungeon (CD 12): I personaggi possono impressionare Mendara con la loro conoscenza delle arti mistiche e dell'ambiente dei dungeon.

Atletica (CD 12): Essendo un chierico di Kord, Valdrog approva le dimostrazioni di forza o di prestanza atletica. Questa abilità può fornire un massimo di 2 successi.

Diplomazia (CD 17): I PG possono usare l'abilità di Diplomazia per convincere i PNG delle loro buone intenzioni. Tuttavia, gli spiriti credono che le azioni contino più delle parole, quindi questa sarà una prova difficile.

Abilità secondarie: Intimidire, Intuizione, Raggirare.

Intimidire: Gli spiriti non possono essere intimiditi, perché nulla può nuocere loro. Utilizzare questa abilità comporta un fallimento automatico, e il PG che effettua la prova di Intimidire subisce una penalità di -2 a tutte le altre prove di questa sfida.

Intuizione (CD 17): Durante la conversazione, Mendara fa alcune dichiarazioni inverosimili riguardo le prodezze del trio. Se un personaggio supera una prova di Intuizione, si rende conto che la maga sta mentendo. Se il personaggio le fa delle domande e tenta di scoprire perché mente, quel PG ottiene un successo. Solo 1 successo può essere guadagnato in questo modo.

Raggirare (CD 17): Un personaggio che abbia cattive intenzioni può ricorrere a Raggirare al posto di Diplomazia per tentare di convincere gli spiriti che le sue intenzioni sono buone.

Conclusione: I PG ricevono informazioni sulla base del numero totale di successi che hanno accumulato; che i personaggi riescano o meno a ottenerle, gli avventurieri uccisi possono finalmente riposare in pace. Hanno tentato di aiutare un gruppo a vendicare la loro morte. Quando la sfida finisce, i PNG dicono addio (o scherniscono i PG e li avvertono della loro morte imminente, se l'incontro è andato male) e svaniscono alla vista.

Successo: Se i PG totalizzano dodici successi, gli avventurieri li considerano alleati, e forniscono tutte le informazioni indicate di seguito.

Fallimento: Se i PG accumulano 3 fallimenti, determinare il numero di successi che hanno totalizzato fino a quel punto. Gli spiriti forniscono informazioni sulla base di questi successi, come indicato di seguito (vedi anche "Gradi di successo" a pagina 88).

Le seguenti informazioni vengono fornite sotto forma di testo da leggere ad alta voce, così come le pronunciano gli spiriti alla conclusione della sfida di abilità. In alternativa, il DM può rivelare queste informazioni gradualmente nel corso della sfida, ogni volta che i personaggi raggiungono una nuova soglia di successo.

0-1 Successi: *Questo luogo è il Terreno di Prova, dove si cimentavano i seguaci del signore demoniaco Baphomet. Dovete trovare quattro oggetti: un pugnale, una maschera, una campana e un libro. Dovete collocare ognuno degli oggetti in uno dei quattro cerchi di rune che si trovano in questo complesso. Gli oggetti devono essere collocati sulle rune esattamente nello stesso istante.*

2-3 Successi: *Il pugnale, la maschera e la campana si trovano all'interno di camere costruite per mettere alla prova gli adoratori di Baphomet. Potete trovarle a nord, ovest e sud di dove ci troviamo adesso, oltre la doppia porta a est e poi attraverso un'altra doppia porta a ovest.*

4-5 Successi: *Il quarto oggetto, il libro, si trova su un altare in un piccolo santuario a est.*

6-7 Successi: *A est del Terreno di Prova si trova il santuario interno. La sua porta si apre solo quando viene completata la cerimonia appropriata. Gli oggetti usati per la cerimonia scompaiono se si tenta di portarli fuori dal Pozzo dei Demoni, e non appena completata la cerimonia ritornano nelle loro posizioni originali.*

8-9 Successi: *Il completamento della cerimonia evoca il terribile Guardiano del santuario, e attiva diverse*

GLI AVVENTURIERI UCCISI

Valdrog il Bruto: Valdrog ha l'aspetto di un umano con una folta barba nera, e indossa una cotta di maglia. La sua armatura spettrale è lacerata, perché il Guardiano lo ha ucciso spezzandolo in due. Valdrog era un chierico di Kord, e parla con una voce tonante. È volgare, aggressivo e lesto a sfidare il coraggio dei PG; rispetta le dimostrazioni di forza e desidera aiutare un gruppo meritevole.

Sir Terris: Questo nano era un paladino di Pelor e ha servito il suo gruppo come valoroso difensore. Terris indossa una corazza di piastre, e tiene chiusa la visiera del suo elmo. È rimasto ucciso quando il Guardiano ha frantumato il suo cranio con un solo morso. Sir Terris è saggio e premuroso, sebbene sia anche pronto a giudicare il prossimo. Fa molte domande, tentando di cogliere i PG in una contraddizione o in una menzogna. È rapido nel lanciare accuse, e lento nel fidarsi di qualcuno. Per guadagnare il suo appoggio, i PG devono dimostrargli le loro buone intenzioni.

Mendara la Mistica: La maga del gruppo, Mendara è un'elfa rimasta uccisa dal soffio micidiale del drago. indossa una veste verde e porta un bastone. Mendara è ansiosa di reclutare qualcuno che possieda l'intelligenza e l'acume necessari per superare le sfide successive. Mente ai PG, nella speranza di smascherare la loro avidità. È altezzosa e ciarliera.

trappole nell'area. Il Guardiano è un drago verde imprigionato qui da molto tempo. Può volare sopra le sue prede e attaccare. Esce fuori da una grande fossa al centro del complesso.

10-11 Successi: *Ognuna delle camere in questo complesso è dotata di una trappola magica concepita per tormentare gli intrusi. Il corridoio centrale è il modo più veloce per spostarsi, ma anch'esso ha la sua trappola: una sfera frantumante di energia magica che percorre tutta la sua lunghezza.*

12 Successi: *Nel complesso è nascosto un tesoro. Si trova dietro l'altare nella camera a sud di dove ci troviamo.*

Il fiume fluente

- Logan Bonner, dall'avventura *Viaggio attraverso le caverne d'argento* del World D&D Game Day.

All'uscita della caverna, vi imbattete in un torrente che con una piccola cascata si riversa in un fiume più grande che si snoda fin dove arriva l'occhio.

Nei pressi del torrente c'è una zattera. Vedete i segni di colpi d'ascia menati sommariamente sulla zattera. A quanto pare l'orco che avete visto scappare ha fatto un frettoloso tentativo di sabotarla prima di darsi alla fuga.

Questa sfida di abilità è una sfida di struttura (vedi pagina 84) che descrive i tentativi dei personaggi di navigare lungo un fiume strano e tortuoso... un'impresa difficile, specialmente per coloro che non hanno mai fatto questo viaggio prima. La sfida utilizza i gradi di successo (vedi pagina 88) per riflettere l'avanzata dei personaggi lungo il corso del fiume, misurata dal numero totale di successi accumulati fino ad ora. Alcune abilità risultano molto utili in tutte le fasi, mentre altre risultano utili soltanto in circostanze specifiche o in certe fasi del viaggio.

La sfida presume che i personaggi inseguano un orco scappato a bordo di una canoa, e che l'orco abbia danneggiato la zattera che i personaggi utilizzano.

Livello: 5 (PE 1.000).

Complessità: 5 (richiede 12 successi prima di 3 fallimenti).

Volete nuotare? Davvero?

Questa sfida presume che i personaggi usino la zattera trovata all'interno della caverna. Se non lo fanno, ogni personaggio deve prendere parte a una prova di Atletica di gruppo con CD 15 all'inizio della sfida. Se almeno metà dei personaggi la supera, il gruppo ottiene 1 successo; altrimenti, ottiene 1 fallimento. Il DM offre ai personaggi una seconda possibilità di ottenere un'imbarcazione alla fine della fase 1, come ad esempio una canoa abbandonata sulle rive del fiume di cui possono impossessarsi. Se continuano a nuotare, dovranno superare delle prove di Atletica di gruppo per nuotare a ogni sezione (la CD è 20 nelle fasi 2 e 5). I personaggi non ottengono ulteriori successi per nuotare, ma possono invece ottenere ulteriori fallimenti.

Sfida intera

Salvo alcune eccezioni specifiche, è possibile utilizzare queste abilità in qualsiasi punto della sfida.

Abilità primarie: Manolesta, Natura, Percezione.

Manolesta (CD 12): Il personaggio cerca di effettuare delle riparazioni di fortuna per rimediare ai danni che l'orco ha inferto alla zattera. Questa abilità può essere usata per ottenere 1 successo nella sfida.

Natura (CD 12): Il personaggio collabora durante la navigazione del corso tortuoso del fiume e delle sue diramazioni. Dopo che i personaggi hanno ottenuto un totale di 7 successi, è troppo tardi per usare questa abilità.

Percezione (CD 17): I personaggi scorgono la canoa dell'orco davanti a loro e riescono a seguirne il corso. Questa abilità può essere usata per ottenere 1 successo in ogni fase. Ogni singolo personaggio può usare Percezione per fornire soltanto 1 successo nell'arco dell'intera sfida.

Abilità secondaria: Tenacia.

Tenacia (CD 12): Il personaggio rimane allerta nonostante i rigori del viaggio. Questa prova non fornisce successi, ma il personaggio può ripetere una prova di abilità fallita successivamente nel corso della sfida. Un personaggio può usare questa abilità in questo modo soltanto una volta nell'arco di tutta la sfida.

Fase 1: Terre selvagge

Questo primo segmento del viaggio ha luogo immediatamente dopo che i personaggi sono usciti dalla caverna.

Abilità primarie: Natura, Storia

Natura (CD 7): Navigare lungo il fiume è più facile in questo tratto, in cui i personaggi possono vedere il cielo. Si usa questa CD al posto della CD riportata nella sezione "Sfida intera".

Storia (CD 17): Il personaggio ricorda di avere visto una mappa di questo tratto del fiume, cosa che consente ai personaggi di scegliere un percorso tra le sue sinuose diramazioni. Se il gruppo ottiene 2 successi con questa abilità, i personaggi ricordano che più avanti ci sono delle rapide e ogni personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Acrobazia o di Atletica per evitare di cadere dalla zattera all'inizio della fase 2.

Fase 2: Rapide

Dopo 3 successi, i personaggi entrano in un canale fiancheggiato da imponenti scogliere rocciose e presto il fiume si trasforma in un contorto tratto di rapide. Il DM deve leggere:

Tutt'intorno a voi, l'acqua inizia ribollire e a diventare bianca di schiuma. Poi, all'improvviso, è l'inferno: non siete nemmeno riusciti a scorgere le rapide finché non vi ci siete ritrovati dentro. Onde spumeggianti di acqua bianca si infrangono sulle rocce aguzze circostanti mentre un coro di voci effimere echeggia nell'aria e urla di collera. È come se l'acqua stessa volesse trascinarvi in una tomba sul fondo del fiume.

Quando i personaggi entrano in questa area, ognuno effettua una prova di Acrobazia o di Atletica (CD 17 o CD 22 se la zattera non è stata riparata). In caso di prova fallita, il personaggio cade in acqua. Questa

prova non conta come successo o fallimento ai fini della sfida, ma prepara le abilità da usare in questa fase della sfida.

Abilità primarie: Acrobazia, Atletica, Tenacia.

Acrobazia (CD 12): Un personaggio sulla zattera può effettuare una prova di Acrobazia per mantenere la rotta ed evitare i pericoli. Questa prova può essere usata per ottenere 2 successi a questa sfida.

Atletica (CD 17): Un personaggio caduto in acqua può nuotare per risalire sulla zattera o per tenersi a galla tra le rapide. Ogni personaggio caduto in acqua può ottenere al massimo 1 successo relativo alla sfida in questo modo.

Tenacia (CD 17): Qualsiasi personaggio può effettuare una prova di Tenacia per resistere alla violenza delle rapide e ogni personaggio può ottenere al massimo 1 successo in questo modo.

Abilità secondaria: Diplomazia.

Diplomazia (CD 12): Il personaggio parla con le voci furiose che echeggiano lungo il fiume, cercando di calmarle. Questa prova non fornisce successi o fallimenti ai fini della sfida di abilità, ma abbassa le CD di Atletica e di Tenacia di questa fase della sfida di 5 punti.

Fase 3: Un momento di respiro

Dopo 6 successi, il fiume torna a scorrere normalmente. I personaggi possono usare le abilità elencate nella sezione "Sfida intera" durante questa fase, ma il momento di riposo è breve: non appena ottengono 1 nuovo successo, passano alla fase successiva della sfida.

Durante questa fase, i personaggi trovano anche una vecchia barca naufragata alla fine delle rapide. Potrebbe contenere un pacchetto del tesoro, un incontro di combattimento o entrambe le cose.

Fase 4: Fantasmi guardiani

Questa fase ha luogo dopo che i personaggi hanno ottenuto un totale di 7 successi. Due spiriti guardiani, entrambi ex-arcanisti dell'impero di Nerath, bloccano la strada al gruppo subito prima che il fiume entri in una serie di tunnel di pietra e si rituffi sottoterra. Il DM deve leggere:

La zattera si ferma in mezzo alla corrente e avete l'impressione di essere stati trasportati in un luogo diverso. L'aria attorno a voi si fa sfocata e in fondo al fiume vedete i corpi senza vita di numerosi viaggiatori. Davanti a voi compaiono due umani spettrali che indossano una tunica. "Noi siamo i guardiani del fiume. Offrite un omaggio per garantirvi il passaggio, o dimostrate che siete degni di attraversare queste acque."

Interpretare i guardiani

I guardiani del fiume sono figure stoiche e imperscrutabili. Se viene mostrato loro un simbolo di salvacondotto di Nerath, consentiranno alla zattera di passare. Altrimenti, insisteranno affinché i PG dimostrino di non essere pericolosi. Ai guardiani non interessa se i viaggiatori sono nobili e altruisti, si accontentano di sapere che non provocheranno guai al loro impero (ormai scomparso). I guardiani non sanno della caduta di Nerath e respingono ogni argomentazione o prova al riguardo.

Navigare è inutile nel reame arcano in cui personaggi sono finiti, quindi non è possibile usare l'abilità Natura per ottenere altri successi da questo punto in poi.

Abilità primarie: Arcano, Diplomazia, Intimidire, Raggirare.

Arcano (CD 12): Il personaggio placa i guardiani dimostrando dedizione e rispetto per le arti arcane.

Diplomazia (CD 12): Il personaggio dimostra con delle prove che il gruppo è nobile e degno di fiducia.

Intimidire (CD 17): I guardiani non si lasciano intimidire facilmente e soltanto quei personaggi dotati di evidenti poteri magici in grado di esiliarli possono ottenere un successo a questa abilità.

Raggirare (CD 17): Il personaggio descrive un nobile proposito che i personaggi in realtà non perseguono affatto.

Abilità secondarie: Intuizione, Manolesta, Storia.

Intuizione (CD 12): Il PG capisce che i guardiani sono praticanti di magia arcana dell'impero di Nerath. L'uso di questa abilità non fornisce successi, ma conferisce un bonus di +2 a tutte le successive prove di abilità che riguardano i guardiani.

Manolesta (CD 17): Quando un personaggio ha superato una prova di Storia, lo stesso personaggio o un altro può usare Manolesta per fabbricare rapidamente il finto simbolo di salvacondotto (vedi "Storia," sotto) che i guardiani richiedono. Una prova superata consente ai personaggi di procedere immediatamente alla fase successiva della sfida, se lo desiderano, ma un fallimento imporrà sui personaggi una penalità di -2 a tutte le ulteriori prove effettuate in questo segmento.

Storia (CD 12): Il personaggio si ricorda che il perduto impero di Nerath a volte usava dei simboli di salvacondotto che rappresentavano l'autorizzazione a percorrere certe strade o corsi d'acqua.

Fase 5: Sottoterra

Quando i personaggi arrivano a 10 successi, i guardiani del fiume consentono loro di proseguire verso i tunnel di pietra nei pressi della destinazione. Il DM deve leggere:

Il fiume scende sottoterra e presto giungete a un lago sotterraneo che si dirama in sette canali diversi. Non c'è alcun segno che indichi quale sentiero sia quello giusto.

I PG non possono usare Natura per orientarsi in questa occasione.

Abilità primarie: Arcano, Dungeon, Percezione, Religione.

Arcano (CD 12): Individuando la presenza di energie arcane residue, il personaggio restringe il numero di sentieri possibili. Questa abilità può essere utilizzata per ottenere 1 successo a questa sfida.

Dungeon (CD 12): Il personaggio osserva la corrente per determinare dove l'acqua scorre più veloce, al fine di escludere almeno qualche vicolo cieco.

Percezione (DC 17): Il personaggio nota la canoa dell'orco che si allontana lungo uno dei passaggi. Questa abilità fornisce 2 successi (e quindi pone termine alla sfida).

Religione (CD 12): Il personaggio cerca di farsi guidare da una divinità. Se si appella esplicitamente a Avandra o Melora, la CD scende a 7 e una prova superata fornisce 2 successi invece di 1.

Concludere l'incontro

Dopo che la sfida di abilità è finita, il gruppo segue un tunnel lungo e tortuoso (ma tranquillo) che alla fine deposita i personaggi all'interno di una vasta caverna sotterranea dove ha luogo il loro incontro successivo.

Successo: I personaggi riescono a giungere a destinazione.

Fallimento: I personaggi prendono la strada sbagliata, si schiantano, rimangono separati o subiscono altri intoppi, in base alla prova che hanno fallito. Viaggiando a piedi o sul relitto della zattera, arrivano all'incontro successivo in ritardo e indeboliti. Se i personaggi stavano parlando con i guardiani quando hanno perso la sfida, dovranno anche schermarsi dai poteri arcani dei guardiani. In qualunque modo abbiano perso la sfida, ogni personaggio perde un impulso curativo.

Guerra tramite altri mezzi

- Robert Donoghue

Il paese di Parsain è stato per molto tempo un territorio conteso tra il Ducato di Hallber e quello di Yranes; ogni ducato vanta una lunga lista di motivi storici per reclamarne il controllo. Fino a poco tempo fa, il paese era minacciato dai mostri che infestano le vicinanze e nessuno aveva troppa fretta di far valere i propri diritti e di rimanere invischiato nei problemi locali. Tuttavia, dopo che un gruppo di eroi (magari i personaggi giocanti) ha liberato il paese dalla minaccia incombente, in entrambi i ducati si è risvegliato l'interesse a far valere gli antichi proclami. Ogni ducato ha inviato un rappresentante e un distaccamento della milizia con l'intenzione di far valere la propria opinione e un negoziato assai teso ha avuto inizio.

Questa sfida di abilità rappresenta gli sforzi dei personaggi giocanti di vigilare sui negoziati e magari di influenzarne l'esito, cercando di impedire che la discussione degeneri nella violenza. La sfida funziona meglio se i personaggi hanno un forte interesse nei confronti del destino del paese (magari perché sono quelli che l'hanno liberato dal giogo dei mostri), ma hanno anche delle buone ragioni per sostenere entrambi i lati del conflitto. In questa sfida con diramazioni (vedi pagina 89), i personaggi possono dare il loro contributo per far vincere l'una o l'altra fazione all'interno dei negoziati se hanno intenzione di aiutare una fazione a raggiungere il suo obiettivo, oppure per trovare una soluzione equidistante e neutrale.

I negoziati si protraggono per diverse giornate. Ogni giorno, ciascun personaggio giocante può tentare di effettuare una prova di abilità come parte della sfida.

Rappresentante di Hallber: Hallber è rappresentato da Sir Anders Petrus, un soldato al servizio del duca. È un uomo grosso e robusto, dalla folta barba nera, una voce tonante e un carattere irruento che induce molti a sottovalutare la scaltra mente tattica che si nasconde dietro i suoi occhi vivaci. Considera Parsain una buona postazione militare, un luogo che può proteggere un punto debole lungo i confini del ducato.

Prima che i negoziati abbiano inizio, o in un qualsiasi momento del primo giorno di trattative, Anders contatta uno o più dei personaggi che sembrano neutrali o disposti a sostenere Hallber e tenta di assicurarsi il loro sostegno. L'offerta è la seguente: sostenere Hallber nel corso di tutti i negoziati, e se Hallber esce vincitore dalla sfida (vale a dire se Hallber vince e Yranes ottiene meno di 3 successi), il personaggio otterrà una ricompensa: un'arma magica o uno strumento di livello pari al proprio. Se l'offerta di Anders viene esposta pubblicamente, ovviamente Anders negherà di aver mai detto qualcosa del genere, e se il personaggio agisce in modo contrario ad Hallber, il patto è nullo.

Rappresentante di Yranes: Yranes è rappresentato da Dama Venna Las, una mezzelfa maga che ha le maniere cortesi di un diplomatico esperto e l'abilità di un rettile nel nascondere le sue emozioni. Ha degli interessi commerciali nei confronti di Parsain e ha intenzione di costruire alcune strade che conducano al paese e lo attraversino.

Prima che i negoziati abbiano inizio, o in un qualsiasi momento della prima giornata, Venna contatta uno o più personaggi che sembrano neutrali o disposti a sostenere Yranes e cerca di assicurarsi il loro sostegno. sostenere Yranes nel corso di tutti i negoziati, e se Yranes esce vincitore dalla sfida (vale a dire se Yranes vince e Hallber ottiene meno di 3 successi), il personaggio otterrà una ricompensa: un oggetto magico della zona del collo o delle braccia di livello pari al proprio. Se l'offerta di Venna viene esposta pubblicamente, ovviamente Venna negherà di aver mai detto qualcosa del genere, e se il personaggio agisce in modo contrario ad Yranes, il patto è nullo.

Livello: Qualsiasi.

Complessità: 2 (richiede 6 successi prima di 3 fallimenti).

Abilità primarie: Diplomazia, Dungeon, Furtività, Intimidire, Storia.

Diplomazia (CD moderate per livello): Un personaggio può intervenire per perorare la causa di una qualsiasi delle fazioni ed esprimersi a sostegno di quella fazione. Una prova fallita fa pensare che il personaggio non sia riuscito troppo bene nel suo intento. In alternativa, un personaggio può usare Diplomazia per cercare di tenere i negoziati in situazione paritaria. Se il personaggio ottiene un successo con questo uso dell'abilità, può tenerlo da parte piuttosto che applicarlo immediatamente alla sfida di abilità. Alla fine della giornata di trattative, il personaggio può assegnarlo alla fazione che ha meno successi. Se le due fazioni sono pari, il personaggio può decidere di assegnare il successo alla fazione che preferisce o di non assegnarlo affatto.

Dungeon (CD moderate per livello): Una delle principali argomentazioni di Hallber consiste nell'affermare che Parsain ha bisogno di migliori difese. Il personaggio può impiegare la giornata per pianificare dei sistemi di difesa e dimostrare che i rinforzi di

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Hallber sono superflui, oppure usare i suoi studi per appoggiare le affermazioni di Hallber. Una prova fallita significa che le teorie del personaggio non combaciano con quelle degli altri esperti, l'argomento resta confuso e il nervosismo sale.

Furtività (CD moderate per livello): Il personaggio passa del tempo a origliare le conversazioni di una fazione e riferisce ciò che sente all'altra fazione. Una prova fallita significa che il personaggio trasmette delle informazioni inesatte.

Intimidire (CD difficili per livello): Minacciare apertamente i diplomatici potrebbe non essere l'approccio migliore, ma esistono modi più sottili di usare questa abilità. Il personaggio può sussurrare qualcosa nell'orecchio dei diplomatici di una fazione, ricordandogli dei recenti pericoli affrontati da questo paese e del fatto che potrebbero ripresentarsi, rendendo il paese un boccone meno appetibile. Una prova fallita significa che i diplomatici capiscono il gioco del personaggio.

Storia (CD moderate per livello): Il personaggio perora la causa dell'una o dell'altra fazione con argomentazioni di carattere storico. Queste argomentazioni sono ben note a tutti, ma una prova superata significa che il personaggio le presenta aggiungendo dei dettagli illuminanti. Una prova fallita significa che il punto di vista del personaggio non regge a un esame più attento e porge il fianco a una controargomentazione devastante. Ogni volta che questa abilità procura un successo a una delle due fazioni, la CD di Storia per ottenere un altro successo per quella fazione aumenta di 5.

Abilità secondarie: Natura, Religione, Tenacia.

Natura (CD moderate per livello): Contrattando su ipotetiche discrepanze nelle loro rispettive mappe, entrambe le fazioni, al terzo giorno dei negoziati, acconsentono a inviare una squadra di esplorazione neutrale a chiarire la questione. Se un personaggio che possiede Natura come abilità con addestramento non si è dichiarato contrario a nessuna delle due fazioni, a quel personaggio viene offerta l'opportunità di guidare la spedizione. Se quel personaggio supera una prova di Natura, può sottilmente influenzare il resoconto per favorire l'una o l'altra fazione e concedere a quella fazione un successo. Se il personaggio non si schiera con nessuna fazione, la fazione con meno successi ottiene un successo. In caso di fallimento, la missione non ottiene consensi e la situazione si fa ancora più tesa. Il gruppo può effettuare soltanto una prova di Natura nel corso della sfida.

Religione (CD moderate per livello): Nella seconda giornata di negoziati, in paese si celebra una festività e gli abitanti chiedono a uno dei personaggi dotato di Religione come abilità con addestramento di dire qualche parola alla cerimonia. Superando una prova di Religione, il personaggio può assegnare 1 successo a una delle due fazioni inserendo sottili allusioni alla posizione di quella fazione durante un discorso, oppure, inneggiando alle virtù della comprensione e dell'amicizia, può negare 1 fallimento accumulato da una qualsiasi fazione. Il gruppo può effettuare soltanto una prova di Religione nel corso della sfida.

Tenacia (CD moderate per livello): La posta in gioco è alta e quando la discussione si fa accanita

i negoziati possono prolungarsi fino a tarda notte. Quando una giornata di negoziati si conclude con lo stesso numero di successi per le due fazioni o con 2 fallimenti accumulati, i personaggi devono effettuare una prova di Tenacia di gruppo. Se almeno metà del gruppo supera la prova, la capacità del personaggio di mantenere il controllo delle proprie facoltà gli è di grande aiuto mentre la stanchezza rende tutti nervosi e di cattivo umore, e i personaggi possono negare 1 fallimento di quelli accumulati. Se meno della metà del gruppo supera la prova, qualcuno ha uno scatto di nervi, forse perfino uno dei personaggi, e la fazione rappresentata dalla maggior parte dei personaggi che ha fallito la prova accumula un altro fallimento.

Successo: Se Hallber accumula 4 successi i negoziati si concludono in favore di quel ducato, che reclama il controllo del paese. D'altro canto, se è Yranes a accumulare 4 successi per primo, è il ducato di Yranes a ottenere il paese.

Il vincitore ottiene il controllo del paese, ma più sono i successi ottenuti dal perdente, più concessioni quest'ultimo può reclamare. Se Hallber ha ottenuto almeno 3 successi, ottiene il diritto di lasciare una guarnigione in paese. Se Yranes ottiene almeno 3 successi, allestisce dei magazzini e un avamposto mercantile in paese. Alla fine, il paese trarrà maggiore beneficio dagli accordi più corretti.

Se gli accordi sono particolarmente equi (vale a dire se la fazione perdente ottiene la sua concessione), il paese prospera nell'immediato futuro e i personaggi possono considerarlo un rifugio sicuro. Se l'accordo è squilibrato, allora col tempo il ducato che ha vinto ingloba la città completamente e i cittadini non avranno molti motivi per ricordare questi eventi con simpatia.

Fallimento: Se i negoziati si interrompono, la guerra è l'unica opzione che rimane sul tavolo. Se una delle due fazioni possiede meno di 3 successi quando la sfida si conclude, la guerra scoppia immediatamente. Altrimenti i diplomatici si ritirano e le ostilità hanno inizio in modo più formale. In entrambi i casi, il paese di Parsain si ritroverà a soffrire, essendo il campo di battaglia del conflitto.

Attraversare Suderham

- Mike Mearls

Livello: 9 (PE 2.000).
Complessità: Speciale.

Questa elaborata sfida di abilità porta la definizione stessa di sfida di abilità all'estremo, per dimostrare come è possibile usare lo schema base di una sfida di abilità per strutturare un'intera avventura. Questa sfida di struttura (pagina 84) utilizza le scelte dei personaggi come attivatori (pagina 88) per passare a fasi diverse della sfida. Tuttavia, sovverte completamente certi assunti di base delle sfide di abilità e fa uso anche di una serie di eventi casuali che si verificano in occasione dei fallimenti dei personaggi mano a mano che la sfida si snoda.

La sfida rappresenta le difficoltà che i personaggi affrontano spostandosi per Suderham, una città retta da una banda di sordidi schiavisti noti come i Signori degli Schiavi. I personaggi potrebbero essere costretti a entrare in città per liberare qualcuno dalle grinfie dei Signori degli Schiavi, uccidere un nemico particolarmente potente o intervenire in altri modi per sventare un piano malvagio. Si usa questa sfida di abilità quando i personaggi hanno bisogno di spostarsi attraverso la città.

La città è divisa in quattro quartieri: il quartiere militare, il quartiere alto, il quartiere dei ladri e il quartiere dei funzionari. A prescindere da dove si trovino, i personaggi possono svolgere quattro tipi di attività base: spostarsi all'interno del quartiere attuale, recarsi in un quartiere diverso, ottenere indicazioni o raccogliere informazioni. Inoltre, se si ritrovano inseguiti dalle guardie o devono affrontare un conflitto che preferirebbero evitare, possono cercare di sfuggire a un inseguimento.

Qualunque sia l'attività in cui i personaggi decidano di cimentarsi, ogni membro del gruppo deve effettuare uno sforzo per tenere un basso profilo e contribuire al successo del gruppo. Quando i personaggi si cimentano in una di queste attività o in altre attività definite parte di un evento casuale, ogni personaggio effettua una prova usando una delle abilità consentite dall'attività. Il DM può anche consentire a un PG di migliorare l'uso di un'abilità. Si usano delle CD di 14, 19 o 24 in base all'astuzia e alla fattibilità dell'idea.

Oltre a effettuare la sua prova, ogni personaggio può aiutare un altro personaggio con la sua prova. Se almeno metà dei personaggi supera la prova, il gruppo ha successo. Una prova fallita viene conteggiata come fallimento del gruppo ai fini della sfida, ma la sfida non si conclude dopo 3 fallimenti.

Spostarsi all'interno del quartiere attuale: I personaggi possono spostarsi attraverso un quartiere effettuando una prova di gruppo tramite Atletica, Bassifondi o Furtività. La loro posizione attuale determina le CD delle prove di abilità (vedi la tabella "Spostarsi attraverso Suderham," sotto). L'uso di questa opzione richiede 2d10 minuti. Un successo a questa prova significa che i personaggi arrivano a destinazione (presumendo che sappiano dove stanno andando).

Recarsi in un quartiere diverso: Spostarsi da un quartiere all'altro è rischioso, in quanto i confini tra i quartieri sono pesantemente pattugliati e i lunghi e ampi viali che separano i quartieri rendono difficile ogni tentativo di sgattaiolare o di saltare da un tetto all'altro. Per passare da un quartiere all'altro è necessaria una prova di gruppo tramite Bassifondi, Diplomazia e Intimidire, usando le CD più alte tra quelle dei due quartieri tra cui avviene lo spostamento. Recarsi da un quartiere all'altro richiede 1d10 minuti di tempo aggiuntivi (per un totale di 3d10 minuti). Fallire questa prova comporta 2 fallimenti ai fini della sfida.

Ottenere indicazioni: I personaggi possono correre qualche rischio per ottenere delle indicazioni utili. Passano 2d10 minuti a fare domande in giro (o a trovare qualcuno che sappia dove si trova la loro destinazione). Effettuano una prova di gruppo usando Bassifondi o Diplomazia. Se la superano, scoprono come giungere a destinazione e ci arrivano, se la destinazione si trova nel loro quartiere attuale. Altrimenti, dovranno chiedere a qualcun altro.

Raccogliere informazioni: I personaggi possono passare un po' di tempo ad ascoltare ciò che si dice in giro, effettuando una prova di gruppo tramite Bassifondi, Diplomazia o Raggirare. Un successo consente al gruppo di ottenere una notizia. Serve un'ora per recarsi in un locale cittadino e scambiare qualche chiacchiera.

Sfuggire a un inseguimento: I personaggi effettuano una prova di gruppo usando Atletica (per seminare i loro inseguitori), Bassifondi (per trovare una scorciatoia o un altro percorso difficile da seguire), Furtività (per nascondersi) o Raggirare (per travestirsi) usando la CD appropriata al quartiere in cui si trovano. Se superano la prova, fuggono. Altrimenti finiscono con le spalle al muro e devono combattere contro i loro inseguitori. Un fallimento a questa prova non conta come fallimento ai fini della sfida di abilità. Si usano le indicazioni sottostanti relative all'incontro con le guardie per determinare le ripercussioni di un combattimento.

Quartieri di Suderham

Ognuno dei quattro quartieri è caratterizzato da un'atmosfera diversa, frutto delle attività locali e del tipo di cittadini che vi abitano. Il quartiere in cui i personaggi si muovono determina le CD delle prove di abilità che effettuano in quel quartiere.

Quartiere militare: Il quartiere militare è occupato da caserme, armerie e alloggi degli schiavi. È privo di qualsiasi taverna, locanda e altri locali del genere. È popolato soltanto da manovali al lavoro e da guardie, in servizio o fuori servizio che siano. I PG rischiano di cacciarsi nei guai molto in fretta in questo quartiere, ma la maggior parte della gente li lascia stare.

Le guardie in questa zona in genere sono fuori servizio e cercano di evitare guai. Un approccio cortese tramite Diplomazia è il metodo migliore da seguire. Le prove di Intimidire rischiano di essere interpretate come una sfida.

Quartiere dei funzionari: Il quartiere dei funzionari ospita i palazzi governativi, i templi e i magazzini in cui vengono custodite le merci. Le guardie pattugliano fittamente questa area e sono sempre allerta, il che rende l'uso di abilità come Furtività e Raggirare piuttosto complicate. L'uso di Atletica è relativamente semplice, dal momento che gli edifici più alti e decorati della città si trovano in questa zona.

Quartiere dei ladri: È raro che le guardie entrino nello squallido quartiere dei ladri. Questo quartiere è composto da vecchi edifici in rovina, ostelli, taverne malfamate e altri locali fatiscenti, oltre che a grosse abitazioni sovraffollate e usate come dormitori. Gli attaccabrighe e i criminali di questo quartiere non sanno che farsene delle buone maniere, quindi la Diplomazia quaggiù non serve a molto. L'abilità Bassifondi consente di accedere facilmente a quei locali da cui le guardie si tengono alla larga e ad altre zone in cui è facile far perdere le proprie tracce.

Quartiere alto: I signori degli schiavi e gli altri ricchi mercanti della città vivono in questo quartiere. Dopo il quartiere dei funzionari, il quartiere alto è l'area più fittamente pattugliata. Il quartiere alto è comporto da vaste tenute dotate di giardini ben curati, locande e taverne di lusso e altri servizi adatti alla crema cittadina. Gli ampi viali di questo quartiere sfoggiano alberi, giardini, statue e altre decorazioni in abbondanza.

Bassifondi serve a poco quaggiù, dal momento che gli ampi viali e le vaste tenute della zona rendono il quartiere assai poco mondano. Per contro, se un gruppo fa uso di Furtività quaggiù, se la caverà piuttosto bene. Le pattuglie delle guardie sono frequenti, ma le ville offrono molti angoli dove nascondersi. Molte sono protette da mura, circondate da giardini rigogliosi e decorate con altri elementi architettonici che offrono occasioni in abbondanza per evitare di farsi notare.

	Quartiere militare	Quartiere dei funzionari	Quartiere dei ladri	Quartiere alto
Atletica	CD 19	CD 14	CD 19	CD 19
Bassifondi	CD 19	CD 19	CD 14	CD 24
Diplomazia	CD 14	CD 19	CD 24	CD 19
Furtività	CD 19	CD 24	CD 19	CD 14
Intimidire	CD 24	CD 19	CD 19	CD 19
Intuizione	CD 19	CD 19	CD 19	CD 19
Raggirare	CD 19	CD 24	CD 19	CD 19
Storia	CD 24	CD 19	CD 19	CD 19

Successo e fallimento

Questa sfida non segue le regole normalmente associate alle sfide di abilità. Le prove di abilità superate consentono ai personaggi di conseguire degli obiettivi minori ma non si accumulano nel tentativo di raggiungere un obiettivo finale di tutta la sfida. Analogamente, i fallimenti non comportano la fine della sfida; servono semplicemente a misurare quanta attenzione i personaggi attirano su di loro nell'arco della loro permanenza in città. La sfida ha termine quando i personaggi hanno raggiunto gli obiettivi che li avevano portati in città, che potrebbero essere gli obiettivi di una o più imprese. La sfida si limita soltanto a definire il contesto delle altre attività dei personaggi in città.

Quando i personaggi falliscono le loro prove di abilità attirano su di loro l'attenzione e portano la città a un livello di allarme più alto. La forza e la frequenza delle pattuglie armate aumenta. La polizia segreta invia i suoi agenti a dare la caccia ai personaggi. Prima o poi, se i personaggi si comportano in modo sciocco o sono sfortunati, Suderham diventa un accampamento militare in cui è impossibile per loro spostarsi senza rischi.

Il DM tiene il conto dei fallimenti che i personaggi accumulano nel corso della sfida. Ogni volta che falliscono una prova, il DM consulta la sezione "Effetti del fallimento," sotto. I personaggi subiscono tutte le conseguenze riportate al numero di fallimenti che hanno accumulato e ai numeri inferiori. Ad esempio, se i personaggi hanno fallito cinque prove, in città saranno attivi gli effetti indicati alle voci di 5 fallimenti, di 4 fallimenti e di 3 fallimenti.

Inoltre, nella grande rete sociale interconnessa di una città, un fallimento ne genera un altro. Ogni volta che i personaggi ottengono un fallimento, il DM effettua anche un tiro usando la lista degli eventi casuali. Se i personaggi si tengono bassi, tenendo un basso profilo o anche lasciando la città, la situazione torna lentamente alla normalità. Ogni giorno in cui i personaggi non accumulano nessun nuovo fallimento (o

perché superano tutte le loro prove o perché non tentano di fare nulla), il DM tira un d20. Se il risultato è 10 o più, i personaggi rimuovono 1 fallimento dal totale di quelli accumulati.

Alla fine dell'avventura, quando i personaggi hanno fatto quello che dovevano fare, ottengono 400 PE ciascuno per aver superato questa sfida di 9° livello.

Effetti del fallimento

Tre o più fallimenti: La guardia cittadina intensifica le pattuglie. Le CD di tutte le prove di Atletica e di Furtività aumentano di 2.

Quattro o più fallimenti: La polizia segreta conduce indagini più serrate tra la popolazione. Le CD di tutte le prove di Bassifondi e di Diplomazia aumentano di 2.

Cinque o più fallimenti: Le guardie di riserva vengono richiamate in servizio. I risultati di 6-10 degli incontri casuali diventano pattuglie delle guardie nel quartiere militare, nel quartiere alto e nel quartiere dei funzionari (come se il risultato del tiro fosse stato 15-20).

Sei o più fallimenti: Le guardie e la polizia segreta intensificano la sorveglianza. Tutte le CD delle prove incrementano ulteriormente di 2.

Sette o più fallimenti: La città ha raggiunto un alto stato d'allarme e le guardie conducono ricerche di casa in casa. Ogni volta che i personaggi cercano di concedersi un riposo breve in un edificio o in un vicolo cittadino, il DM tira un d20. Se ottiene 16 o più, i personaggi incontrano una pattuglia di guardie (come nel caso di un risultato di 15-20 sulla lista degli incontri casuali). Se cercano di concedersi un riposo esteso, l'incontro con la pattuglia di guardia si verifica con un risultato di 10 o più al tiro.

Otto o più fallimenti: La città è in pieno stato d'allerta e di combattimento. Tutte le CD aumentano di altri 4 punti e tutti gli eventi casuali forniscono come risultato un incontro con le guardie.

Eventi casuali

La vita in una grande città è piena di sorprese e Suderham non fa eccezione. Quando i PG eseguono un'azione come parte di questa sfida di abilità (fatta eccezione per eludere un inseguimento), il DM tira un dado e consulta la seguente lista degli eventi. Se i personaggi si trovano nel quartiere dei funzionari, il DM aggiunge 5 al risultato del tiro. I personaggi potrebbero evitare le complicazioni, potrebbero subire una penalità (o un bonus) da applicare alla prova effettuata ai fini della sfida o potrebbero essere costretti ad effettuare qualche prova aggiuntiva per evitare una situazione potenzialmente pericolosa.

Se i PG falliscono una prova effettuata come parte di un evento casuale, non subiscono un fallimento ai fini della sfida di abilità a meno che l'evento non specifichi altrimenti.

1-5: Nessun evento.

6: I PG incontrano un mercante che offre loro 2 mo a testa se lo aiuteranno a scaricare la merce dal suo carro. Per farlo, i PG devono effettuare una prova di gruppo di Atletica (CD 19) per scaricare la merce fragile. Se superano la prova, il mercante offre loro un passaggio. In un momento di loro scelta, e per una volta sola, potranno sfruttare il mercante per passare da questo quartiere a un altro senza effettuare delle prove di abilità.

7: Una spia che cerca di liberare uno schiavo nota i personaggi. Se il gruppo supera una prova

ZOLTAN BORÓS & GÁBOR SZIKSZAI

di Diplomazia (CD 24), il gruppo fa la conoscenza con un movimento di liberazione cittadino. Le CD di Bassifondi in questo quartiere scendono a 5. Se i personaggi falliscono la prova, la spia sospetta che possano trattarsi di infiltrati. Quando il DM deve determinare gli eventi casuali in questo quartiere, tira il d20 due volte e usa il risultato più alto.

8: Un gruppo di schiavi cerca di scappare. I personaggi possono aiutarli con una prova di gruppo di Furtività (CD 19) per evitare di essere individuati, aiutare gli inseguitori a catturarli con una prova di gruppo di Atletica (CD 19), o non fare nulla. Se i personaggi aiutano gli schiavi e superano la prova, la prossima volta che falliscono una prova per spostarsi in città, un gruppo di schiavi che ha sentito parlare del valore dei personaggi inscena una diversivo e cancella il fallimento. Se i personaggi non riescono ad aiutare gli schiavi in fuga, accumulano un fallimento. Se i personaggi decidono di catturare gli schiavi e superano la prova, ottengono un bonus di +2 a tutte le prove di abilità che riguardano le pattuglie di guardie ma subiscono una penalità di -5 a tutte le prove che riguardano gli schiavi e coloro che sostengono la causa degli schiavi, che la prova sia superata o meno.

9: Una banda di hobgoblin mercenari cerca la rissa con una pattuglia di guardie nella strada di fronte ai personaggi. I personaggi possono tuffarsi nella mischia o non fare niente. Se aiutano una fazione o l'altra, allora per la settimana successiva, qualsiasi pattuglia di guardie composta dai soggetti che i personaggi hanno aiutato li ignora qualora il tiro del d20 dia come risultato un 15 o più. Tuttavia, i personaggi subiscono una penalità di -5 alle prove di abilità contro le pattuglie della fazione opposta per la settimana che segue. Se un qualsiasi combattente resta ucciso, i personaggi accumulano 2 fallimenti ai fini della sfida di abilità.

10: Un gruppo di soldati ubriachi fuori servizio ha voglia di menare le mani con i personaggi. Superando una prova di gruppo di Intimidire o Raggirare (CD 19), i personaggi mettono in fuga gli attaccabrighe. Se falliscono la prova, i soldati attaccano. Se i personaggi sconfiggono le guardie, ottengono un bonus di +2 a tutte le prove di Intimidire effettuate in questo quartiere. Se i personaggi uccidono una qualsiasi guardia, accumulano immediatamente 3 fallimenti ai fini della sfida. Picchiare le guardie per farle svenire non comporta nessuna conseguenza negativa (le risse scoppiano in continuazione quaggiù; le guardie finiscono in gattabuia).

11: Un carro carico di merci si rovescia e blocca la strada. I personaggi devono effettuare un'altra prova per spostarsi attraverso questo quartiere.

12: Un ladro oltrepassa i personaggi correndo e un negoziante gli sta alle calcagna. I personaggi possono fermare il ladro con una prova di gruppo di Atletica (CD 19) o ignorarlo. Se lo ignorano, il negoziante copre i personaggi di insulti e attira l'attenzione di una pattuglia di guardia. Se prendono il ladro, il negoziante si profonde in elogi e la volta successiva in cui i personaggi vengono inseguiti dalle guardie in questo quartiere possono nascondersi nella bottega del negoziante e sfuggire automaticamente agli inseguitori.

13: I personaggi si imbattono in un vecchio edificio. Superando una prova di gruppo usando Religione o Storia (CD 19) capiscono che questo un tempo doveva essere un tempio dedicato a Tiamat, la dea dell'avidità, e che dovrebbe esserci una sala di incontro segreta sul retro. Se i personaggi vengono inseguiti in questo quartiere, possono effettuare prove di Furtività con un bonus di +5 nascondendosi in quella camera.

14: Un'orda di topi esce da un tombino fognario vicino, seminando il caos per la strada. Ogni personaggio deve effettuare una prova di Atletica individuale (CD 19) per evitare i topi. Se un personaggio fallisce questa prova subisce 1d10 + 5 danni. Se un personaggio ispeziona il tombino nota che, pur essendo troppo stretto perché un umanoide possa passarci attraverso, il tunnel sottostante è molto largo. Superando una prova di gruppo di Bassifondi o Storia (CD 19), i personaggi riescono a trovare nei paraggi un ingresso alla rete fognaria. Da allora in poi, i personaggi possono usare i tunnel per spostarsi all'interno di questo quartiere senza effettuare prove di abilità. Ogni volta che i personaggi usano il tunnel, tuttavia, un personaggio dovrà effettuare una prova di Storia senza aiuti (CD 19) per tracciare un percorso fattibile fino alla destinazione desiderata. Se la prova fallisce, i personaggi incontrano dei mostri in agguato all'interno delle fogne.

15-20: I personaggi si imbattono in una pattuglia di guardie e devono effettuare una prova di gruppo per evitarle. Il DM tira un d20 per determinare che tipo di pattuglia incontrano e quali abilità possono usare per sfuggire alla pattuglia.

1-9: 1d6+1 hobgoblin soldati (*Manuale dei Mostri*, pagina 139). La prova di gruppo può essere effettuata con Atletica (CD 14), Diplomazia (CD 24), Furtività (CD 14), Intimidire (CD 19) o Raggirare (CD 19), Questi mercenari hobgoblin sono sottopagati e indisciplinati. Non vedono l'ora di menare le mani (per questo la CD di Diplomazia è alta) ma non mettono troppo impegno nelle loro pattuglie (quindi le CD di Atletica e di Furtività sono basse).

10-20: 2d4 umani guardiani (*Manuale dei Mostri*, pagina 162). La prova di gruppo può essere effettuata con Atletica (CD 19), Diplomazia (CD 19), Furtività (CD 19), Intimidire (CD 24) o Raggirare (CD 14). Superando una prova di Intuizione (CD 19) la CD delle prove di Diplomazia o Intimidire (il DM ne sceglie una a caso) è ridotta di 5, in quanto il personaggio nota l'umore delle guardie, che forse non vedono l'ora di passare oltre o si lasciano intimidire facilmente. Le guardie umane sono scrupolose nelle loro pattuglie, ma cercano ogni scusa che consenta loro di evitare un combattimento. Sono ben pagate, e i morti non possono spendere l'oro che guadagnano alla taverna locale.

Fallimento: Se i PG falliscono la loro prova di gruppo per evitare le guardie, accumulano un fallimento ai fini della sfida e le guardie cercano di arrestarli. I personaggi possono fuggire o combattere. Se i PG combattono, accumulano 3 fallimenti aggiuntivi se uccidono anche una sola guardia. Alla fine di ogni round di combattimento, il DM tira un d20. Con un risultato di 16 o più, un'altra pattuglia di guardia arriva sulla scena. A ogni round dopo il primo, il DM applica un modificatore cumulativo di +2 a questo tiro.

CAPITOLO 4

Personalizzare i mostri

I MANUALI *dei Mostri* offrono centinaia di nemici che il DM può includere negli incontri, ma è anche possibile personalizzare ulteriormente quei mostri per adattarli meglio al sapore e all'atmosfera della propria campagna. Questo capitolo aggiunge altri elementi alla scatola degli attrezzi del DM ampliando le opzioni presentate nella *Guida del Dungeon Master* e aggiungendo un nuovo strumento: i temi dei mostri.

Questo capitolo comprende le sezioni seguenti:

- **Temi dei mostri:** Ogni tema dei mostri fornisce una serie di poteri a cui il DM può attingere per assegnarli a dei mostri già esistenti o per costruire dei nuovi mostri. In tal modo può creare dei legami tematici tra un incontro e l'altro anche quando usa dei mostri che normalmente non sarebbero associabili tra loro. Questa sezione descrive in dettaglio nove temi tratti dalla cosmologia di D&D.
- **Archetipi:** Gli archetipi sono comparsi per la prima volta nella *Guida del Dungeon Master* e questa sezione di archetipi comprende oltre una dozzina di nuovi archetipi dei mostri, nonché gli archetipi di classe relativi alle nove classi comparse nel *Manuale del Giocatore 2* e nella *Guida del Giocatore a Forgotten Realms®*.
- **Creare mostri:** Indicazioni aggiornate su come creare i propri mostri d'elite, solitari e gregari.

GEORGI SIMEONOV "CALADER"

Temi dei mostri

Molti dei mostri più famosi di D&D fanno parte di gruppi o varietà accomunati da un tema portante, dai branchi di gnoll sbavanti ai subdoli rakshasa. Queste creature condividono non solo gli stessi tratti fisici, ma anche le stesse tattiche e a volte perfino gli stessi poteri. Gli incontri con queste creature hanno un sapore particolare proprio grazie a queste caratteristiche condivise.

Usando i temi dei mostri presentati in questa sezione, il DM può aggiungere lo stesso sapore speciale a qualsiasi assortimento di creature. Ogni tema fornisce dei cambiamenti di tipo narrativo e di meccaniche di gioco che modificano i mostri esistenti per adattarli meglio all'atmosfera scelta dal DM. Ad esempio:

- Un troglodita cantore maledetto intona una blasfema preghiera a Demogorgon e semina la follia tra i suoi nemici.
- La prossimità della Valle di Telven alla Selva Fatata infonde in molti dei suoi abitanti (tra cui anche una tribù di ogre) poteri affini alla furtività e all'inganno.
- I coboldi devoti a Tiamat ignorano i getti d'acido che colano dal soffitto del loro tempio maledetto... e scatenano il loro soffio acido personale contro gli intrusi imprudenti.

Ogni tema dei mostri inizia con una spiegazione del tema in questione e poi offre una serie di opzioni per personalizzare i mostri. Queste opzioni comprendono sia cambiamenti a livello narrativo (come ad esempio le possibili alterazioni dell'aspetto o del comportamento del mostro), sia le modifiche alle meccaniche di gioco in forma di nuovi poteri e di modifiche alle abilità. Infine, ogni tema comprende una scheda delle statistiche di esempio che illustra come è possibile personalizzare un mostro già esistente usando quel tema.

Il DM può usare questi temi per modificare le creature esistenti, per affinare le proprie creazioni o per farne il nucleo di un mostro nuovo di zecca. Molti dei consigli di questa sezione riguardano le modifiche dei mostri esistenti. Vedi il paragrafo "Come creare i propri temi" per usare questo concetto unitamente alla procedura di creazione di nuovi mostri.

Come usare i temi

L'applicazione di un tema a un mostro è una procedura semplice e lineare. Non c'è bisogno di riscrivere la scheda delle statistiche del mostro: è possibile gestire il mostro usando soltanto alcune note aggiunte a margine che descrivono i suoi nuovi poteri.

Passo 1. Scegliere un tema: Se il DM sta giocherellando con questa idea, probabilmente ha già in mente un tema adatto alla sua campagna. Ma se non ne trova nessuno che funzioni, può facilmente creare un nuovo tema da zero. Vedi "Come creare i propri temi" per ulteriori dettagli.

Passo 2. Scegliere un mostro: Dopo aver selezionato il tema, il DM sceglie il mostro che desidera modificare.

Alcuni temi funzionano meglio con certi tipi di ruoli dei mostri, quindi all'interno del tema, ogni potere indica il ruolo a cui è più adatto. Ad esempio, il tema di Demogorgon funziona bene con i bruti, dal momento che molti dei nuovi poteri descritti in quel tema sono stati concepiti per adattarsi a quei mostri. Il DM può sempre decidere di modificare un appostato o un soldato con uno di questi poteri, ma dovrebbe tenere presente che il mostro modificato tenderà comunque ad assomigliare a un bruto. Queste modifiche non alterano il mostro a tal punto da non consentirgli più di svolgere il suo ruolo, quindi nemmeno il DM non dovrebbe cercare di alterare il ruolo del mostro in questione.

C'è un'unica eccezione: se il DM assegna a un mostro un potere di guida, il mostro ottiene il ruolo di guida.

Passo 3. Scegliere i cambiamenti narrativi: Un tema non è soltanto una lista di nuovi poteri. Comprende anche un archetipo narrativo che il DM può usare per trasformare una creatura comune in un avversario unico.

È facile dimenticarsi della descrizione e degli elementi narrativi quando si mettono assieme i poteri e le statistiche di un mostro, ma la storia svolge un ruolo importante nel funzionamento del mostro durante il gioco. Un mostro senza una buona storia è semplicemente un ammasso di numeri, che in genere conduce a incontri o avventure alquanto anonimi.

Quando il DM applica un tema a un mostro, deve anche tenere in considerazione come cambiano il suo aspetto e il suo comportamento. Questi cambiamenti non dovrebbero riflettere soltanto i poteri alterati del mostro, ma anche la sua nuova affiliazione a una specifica divinità, a un primordiale o a un altro malefico padrone.

Questo passo può essere applicato con altrettanta facilità dopo aver scelto i nuovi poteri. Anzi, alcuni poteri potrebbero offrire al DM suggerimenti su una particolare alterazione narrativa e viceversa, quindi è possibile portare avanti questi due passi simultaneamente.

Passo 4. Scegliere i poteri: Dopo aver selezionato il tema, il mostro e i cambiamenti narrativi, il DM deve scegliere i poteri da aggiungere.

Si scelgono un potere di attacco e un potere di utilità tra quelli del tema e si applicano alla scheda delle statistiche del mostro. È possibile applicare anche una parte o la totalità delle modifiche alle abilità elencate nella descrizione di un tema, ma non è necessario farlo.

Poteri di attacco: Ogni tema comprende vari poteri di attacco. Alcuni sono nuovi poteri di attacco a volontà, mentre altri sono potenziamenti per incontro o a ricarica da applicare agli attacchi basilari già esistenti del mostro. In alcuni casi, i poteri di questa categoria non comprendono un attacco, ma potenziano invece le prestazioni offensive del mostro in altri modi.

Poteri di utilità: In aggiunta ai poteri di attacco, ogni tema comprende anche delle opzioni che non riguardano direttamente i tiri per colpire o i danni inferti, bensì altre opzioni come ad esempio un'aura benefica, un potere curativo, un'opzione speciale di movimento e così via.

Nella maggior parte dei casi, l'aggiunta di un potere di utilità non altera l'identità essenziale di un mostro o delle sue tattiche drasticamente quanto l'aggiunta di un nuovo potere di attacco.

GRUPPI A TEMA

Quando il DM fa i suoi primi esperimenti con i temi dovrebbe cercare di limitarsi a un massimo di uno o due mostri a tema all'interno di un qualsiasi gruppo. In questo modo imparerà gradualmente a gestire la complessità aggiuntiva e potrà anche puntare i riflettori su questi "nuovi" mostri come si deve quando li presenta ai giocatori.

Ad esempio, esordire con una tribù intera di trogloditi a tema Demogorgon può essere emozionante, ma consentendo ai giocatori di incontrare questi trogloditi poco per volta, la natura speciale di questi mostri acquista maggior risalto. I giocatori possono diventare cinici nei confronti dei mostri speciali se il DM ne fa un uso eccessivo, quindi è consigliabile dosarli con cura... finché non giungerà il momento di scatenare un branco intero di zombi a tema Demogorgon dotati di *tentacoli sferzanti* e *carneficina* in un grande incontro al culmine dell'avventura!

All'interno di un gruppo a tema è necessario trovare un equilibrio tra uniformità e diversità. Non c'è niente di male se tutti i mostri a tema di un incontro sfoggiano lo stesso potere a volontà "nuovo," ma in quel caso i loro poteri a incontro e di utilità dovrebbero essere più variegati.

Quando i mostri a tema appaiono a ripetizione in un incontro (il che, per inciso, è una buona cosa, in quanto focalizza l'attenzione sull'importanza del tema), il DM dovrebbe mantenere la stessa combinazione di mostri e cambiamenti, in modo che i giocatori inizino a fare dei collegamenti.

Ad esempio, se l'incontro di un'avventura fa uso di un paio di nani martellatori della Legione di Avernus dotati di *morte ispiratrice*, il DM dovrebbe assicurarsi che i nani martellatori del quarto incontro facciano uso dello stesso potere. I giocatori si sentono gratificati quando risolvono anche il più semplice degli enigmi, e anche se "nano martellatore più *morte ispiratrice*" può sembrare un enigma ben misero agli occhi del DM, a chi sta al di là dello schermo del Dungeon Master questa intuizione può apparire come una vera e propria epifania.

COME CREARE I PROPRI TEMI

Se la campagna in corso fa uso di un nemico supremo, di un culto o di un elemento tematico veramente speciale, il DM potrebbe prendere in considerazione la possibilità di creare un tema di mostri collegato a quell'elemento narrativo. Questa operazione è più facile della creazione da zero dei nuovi mostri, ma l'effetto è analogo: si ottengono dei nemici dal sapore unico che si distinguono dagli avversari di tutti i giorni.

Un tema è composto da due parti principali: gli elementi narrativi e gli elementi meccanici (i poteri). Quando queste due parti funzionano bene assieme, sia il DM che i giocatori troveranno gli incontri dotati di mostri a tema degli eventi memorabili.

Si parte dalla storia che sta alla base del tema per tracciare un'idea di dove il tema vuole arrivare. Rispondendo a queste due domande, il DM può procedere nella direzione giusta.

Qual è il concetto base? Questo primo passo definisce tutto il resto del cammino. Ad esempio, il DM intende forse modellare i mostri ispirandosi all'arcinemico della campagna, a un'organizzazione, o a un influsso regionale che potrebbe avere alterato i mostri?

In che modo il tema compare visibilmente sui mostri? Questi indizi visibili aiutano i giocatori a capire cosa devono affrontare. I mostri a tema indossano forse degli abiti diversi? Sono fisicamente deformi? Che effetto hanno i loro poteri quando li usano?

Dopo avere definito gli elementi narrativi di base, si passa a definire gli elementi meccanici dei poteri di attacco e di utilità. In molti casi, le scelte narrative del DM conducono già da sole a certi poteri in particolare. Ad esempio, se il DM intende creare un tema di mostri basato sul Principe del Gelo e le sue Fate dell'Inverno (vedi il *Manuale dei Piani*), sa già che i poteri incentrati sul tema del freddo sono una buona scelta.

Il DM dovrebbe attestarsi su due-cinque nuovi poteri in ogni nuova categoria. Se ne usa troppo pochi, tutti i mostri a tema finiranno per assomigliarsi. Ma se ne usa troppi, diventerà difficile per i giocatori riconoscere il tema in questione quando si imbatteranno nei suoi effetti.

I poteri devono essere collegati a un tema forte, evitando quegli effetti generici che qualsiasi altro mostro dovrebbe avere. In teoria, quando un personaggio incontra uno di questi mostri, dovrebbe riconoscerlo come un mostro appartenente al tema: "Ehi, quegli zombi hanno dei tentacoli al posto delle braccia... occhi aperti, deve esserci in giro un sacerdote di Demogorgon!"

Inoltre, com'è possibile anche vedere dai temi presentati in questa sezione, è consentito anche riutilizzare (o adattare) i poteri dei mostri già esistenti, specialmente se il tema creato dal DM è collegato o basato su quel mostro.

I poteri di attacco possono includere ogni potere che infligga danni o che conferisca maggiore impeto offensivo a un attacco. Un'aura danneggiante, condizioni nocive ed effetti condizionali diversi dai danni sono tutti esempi di poteri di attacco.

I poteri di utilità comprendono tutto ciò che non è un attacco. Effetti di guarigione, potenziamento degli alleati, movimenti speciali e benefici difensivi sono tutti esempi che rientrano in questa categoria.

Quando il DM crea un potere, forse dovrebbe regolare i suoi effetti in base al livello o al rango. Vedi gli esempi contenuti in questo capitolo per ulteriori indicazioni.

TEMI DEI GREGARI

Usare un tema con un gruppo di gregari può essere un ottimo modo per mettere in evidenza il tema in questione, dal momento che i suoi effetti vengono applicati a un nutrito numero di mostri. Tuttavia, quando il potere di un tema specifica un ammontare di danni o un ammontare di guarigione, il DM dovrà dimezzare quel valore (arrotondando per difetto) quando assegna quel potere a un gregario.

Nel caso di dadi di danni o di guarigione, il valore va convertito a metà del risultato medio. Ad esempio, un coboldo gregario dotato di *soffio del drago* infliggerebbe 2 danni ai nemici entro la propagazione (invece di 4,5 che è il risultato medio del tiro di 1d8).

Questo metodo impedisce a un grosso gruppo di gregari di avere un impatto eccessivo sullo scontro.

ABITANTE DELLA SELVA FATATA

Gli abitanti della Selva Fatata sono noti per la loro furtività e i loro inganni. Dall'astuto gnomo all'aggraziato eladrin, queste creature sfoggiano abilità che consentono loro di eludere gli attacchi e di sfuggire agli inseguimenti.

Il tema dell'Abitante della Selva Fatata consente al DM di applicare gli elementi di queste classiche creature anche ad altri mostri. Forse desidera creare l'animale da compagnia perfetto per un gruppo di cacciatori eladrin, oppure vuole costruire una squadra di nemici speciali particolarmente sfuggenti per snervare i personaggi; in ogni caso, questo tema offre una vasta gamma di opzioni che soddisferanno le sue esigenze.

Questo tema compare spesso presso le creature fatate e naturali. Qualsiasi tipo di creatura potrebbe appartenere al tema dell'Abitante della Selva Fatata, dagli umanoidi come gli elfi e gli gnoll agli animati come il cumulo strisciante. Le capacità degli schermagliatori, dei controllori e degli appostati ben si mescolano ai poteri forniti da questo tema.

In ogni caso, è possibile aggiungere questo tema anche alle creature che hanno poteri a tema fatato (come ad esempio gli eladrin o gli gnomi) per intensificare la loro natura fatata, o applicarlo ad altre creature (ragni balzoletale, orrori rampicanti o wight) per collegarli in qualche modo a quel piano. Tali creature potrebbero essere degli esseri insoliti originari di quel piano oppure potrebbero avere sviluppato delle proprietà fatate a causa dell'influsso della Selva Fatata sulla loro regione natia.

Le creature appartenenti al tema degli Abitanti della Selva Fatata appaiono più snelle e agili rispetto alle loro controparti normali. A volte hanno degli occhi luminosi privi di pupille, voci melodiche o emanano una debole aura luminosa.

Origine: L'origine della creatura diventa fatata.

Modifiche alle abilità: Bonus di +2 alle prove di Acrobazia, Furtività, Natura e Raggirare.

Poteri di attacco

Le creature appartenenti al tema degli Abitanti della Selva Fatata prediligono gli attacchi che confondono e innervosiscono gli avversari. I poteri disponibili per questo tema favoriscono i mostri a cui piace tenere alla larga i nemici o tendere delle imboscate.

Attacco a sorpresa

Questo potere va aggiunto a un artigliere o a un appostato dotato di un buon modificatore di Furtività o di un potere di invisibilità. Un elfo arciere dotato di *attacco a sorpresa* diventa qualcosa di molto affine a un appostato, usando la sua abilità di Furtività per tornare nascosto prima di attaccare con il suo arco lungo.

† o ➳ Attacco a Sorpresa (standard; utilizzabile finché la creatura è nascosta; ricarica ⚄ ⚅)
Questa creatura effettua un attacco a volontà in mischia o a distanza che infligge 1d8 danni extra.
Livello 11: 2d8 danni extra.
Livello 21: 3d8 danni extra.

Colpo ammaliante

Ai controllori e agli appostati piace questo potere, in quanto spesso devono sferrare attacchi in mischia ma non amano essere attaccati a loro volta. Questo potere non va usato sui bruti o sui soldati, in quanto è loro preciso compito farsi attaccare. Un spettro che compare nel mezzo del gruppo e scatena il suo *colpo ammaliante* può provocare una pioggia di attacchi di opportunità contro il bersaglio.

† Colpo Ammaliante (standard; incontro) ✦ **Charme**
Questa creatura effettua un attacco basilare in mischia. Se l'attacco colpisce, il bersaglio è ammaliato (tiro salvezza termina). Finché il bersaglio è ammaliato, effettua un attacco di opportunità contro qualsiasi suo alleato che attacchi la creatura che ha usato *colpo ammaliante* su di lui.

Illusione distraente

Un attacco a volontà che può rallentare più personaggi è ottimo per qualsiasi mostro artigliere o controllore che prediliga gli attacchi a distanza e ad area, dal momento che tiene alla larga i personaggi. Impedisce anche ai personaggi di sganciarsi dal combattimento per inseguire un altro avversario. Un ciclope impalatore dotato di *illusione distraente* può usarla per impedire ai PG di sfuggire ai ciclopi combattenti suoi alleati.

✻ Illusione Distraente (standard; a volontà) ✦ **Illusione**
Emanazione ad area 2 entro 10; livello + 5 contro Volontà; il bersaglio è rallentato e non può scattare fino alla fine del turno successivo di questa creatura.

Tiro confondente

Questo potere conferisce agli alleati dei mostri artiglieri, controllori o appostati vantaggio in combattimento e la possibilità di allontanarsi dal bersaglio senza provocare attacchi di opportunità. Un ettercap tessiragnatele può usare *tiro confondente* con la sua *rete di ragnatela* affinché i suoi alleati guardiazanna possano sferrare i loro *morsi del ragno* beneficiando di vantaggio in combattimento.

➳ Tiro Confondente (standard; incontro)
Questa creatura effettua un attacco a volontà a distanza. Se l'attacco colpisce, il bersaglio è frastornato fino alla fine del suo turno successivo.

Poteri di utilità

Le creature della Selva Fatata sono note per la loro furtività e i loro inganni, e questi poteri riflettono tali qualità.

Cambiare forma

Questo potere è ottimo per impedire ai personaggi di capire cosa hanno di fronte finché non è troppo tardi. Soltanto i mostri umanoidi possono usare questo potere. La chioma serpentina di una medusa tradisce la vera identità della creatura... a meno che la medusa non sia dotata di *cambiare forma*.

Cambiare Forma (minore; a volontà) ✦ **Metamorfosi**
La creatura può alterare la sua forma fisica per apparire come un'umanoide attraente della sua taglia e di qualsiasi razza o sesso (vedi "Cambiare forma," *Manuale dei Mostri 2*, pagina 216).

Passo Fatato

Questo potere consente a un mostro artigliere un modo per sfuggire rapidamente e continuare a scagliare attacchi a distanza da una posizione sicura. Funziona bene anche per gli schermagliatori e i soldati, specialmente per quelli che traggono beneficio da una particolare posizione sul campo di battaglia (ad esempio attaccando ai fianchi). Un behemoth codamazza dotato di *passo fatato* può teletrasportarsi nel mezzo di un gruppo di nemici per usare *spazzata caudale*... molto più facile che muoversi normalmente!

Passo Fatato (movimento; incontro) ✦ **Teletrasporto**
Questa creatura si teletrasporta di 5 quadretti.

Posizionamento della Selva Fatata

Questo potere può alterare un combattimento in modo significativo, consentendo agli alleati di un controllore o di uno schermagliatore di passare da posizioni vulnerabili a posizioni superiori. Può essere usato per preparare attacchi ai fianchi (o per sfuggire a essi), convergere su un personaggio sanguinante o sgusciare via attraverso un tratto di terreno difficile. Uno gnoll artiglio lottatore può usare *posizionamento della Selva Fatata* per consentire ai suoi alleati di scattare in posizione adiacente a un nemico, in modo da poter infliggere danni extra con *attacco in branco* nel round successivo.

Posizionamento della Selva Fatata (minore; incontro)
Ogni alleato fatato entro 5 quadretti da questa creatura può scattare di 2 quadretti come azione gratuita. Le creature ignorano il terreno difficile durante lo scatto.

Svanire

Svanire svolge una doppia funzione: può essere usato sia come potere difensivo che come un modo per consentire a un mostro artigliere, appostato o schermagliatore di ottenere vantaggio in combattimento per la sua prossima salva di attacchi. Non va usato per quei mostri il cui compito è quello di attirare l'attenzione (tra cui i bruti e i soldati). Un uccello stigeo dotato di *svanire* che afferra un personaggio può diventare più difficile da uccidere, dal momento che è possibile colpirlo soltanto una volta prima che diventi invisibile per un round.

Svanire (reazione immediata, quando questa creatura subisce danni; incontro) ✦ **Illusione**
La creatura diventa invisibile finché non attacca o fino alla fine del suo turno successivo.

VINCENT DUTRAIT

Bodak Furtivo Fatato — **Livello 16 Appostato**
Umanoide ombra Medio (non morto) — PE 1.400

Iniziativa +16 — **Sensi** Percezione +10; scurovisione
Sguardo Agonizzante (Necrotico, Paura, Sguardo) aura 5; una creatura nell'aura che compie un attacco in mischia o a distanza contro il bodak furtivo subisce 5 danni necrotici prima di effettuare il tiro per colpire, e subisce una penalità di -2 allo stesso tiro.
PF 124; **Sanguinante** 62
CA 29; **Tempra** 29, **Riflessi** 27, **Volontà** 29
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 15 necrotico; **Vulnerabilità** 5 radioso; un bodak furtivo che subisce danni radiosi non può indebolire un bersaglio fino alla fine del suo turno successivo.
Velocità 6

⊕ **Schianto** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+21 contro CA; 1d6 + 5 danni più 2d6 danni necrotici, e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del bodak furtivo.

↓ **Attacco a Sorpresa** (standard; utilizzabile quando il bodak furtivo è nascosto; ricarica ⚄ ⚅)
Il bodak furtivo effettua un attacco a volontà in mischia che infligge 2d8 danni extra.

⚹ **Sguardo Mortale** (standard; incontro) ✦ **Necrotico, Sguardo**
Gittata 10; bersaglia una creatura vivente; +19 contro Tempra; se il bersaglio è indebolito, viene ridotto a 0 punti ferita; in caso contrario, subisce 1d6 + 6 danni necrotici e perde un impulso curativo.

Forma Spettrale (standard; a volontà)
Il bodak furtivo diventa invisibile e riceve le qualità speciali evanescente e intangibile. Mentre si trova in forma spettrale non può fare nient'altro se non muoversi, e può riprendere la sua forma normale come azione gratuita.

Cambiare Forma (minore; a volontà) ✦ **Metamorfosi**
Il bodak furtivo può alterare la sua forma fisica per apparire come un umanoide attraente della sua taglia e di qualsiasi razza o sesso (vedi "Cambiare forma," *Manuale dei Mostri 2*, pagina 216).

Abilità Furtività +14
Allineamento Malvagio — **Linguaggi** Comune

For 21 (+13)	**Des** 19 (+12)	**Sag** 15 (+10)
Cos 22 (+14)	**Int** 6 (+6)	**Car** 23 (+14)

Gruppo di incontro

Uno spietato eladrin utilizza una coppia di bodak furtivi in cui ha infuso dei poteri fatati come guardie del corpo o li invia a dare la caccia ai suoi nemici.

Incontro di livello 17 (PE 8.400)
- 2 bodak furtivi fatati (livello 16 appostato)
- 1 bralani dei venti d'autunno (livello 19 controllore; *Manuale dei Mostri*, pagina 104)
- 2 segugi infernali fiammeggianti (livello 17 bruto; *Manuale dei Mostri*, pagina 229)

ALLEATI DEI GOBLIN

Le prolifiche e malevole creature note come i goblin (compresi i loro cugini hobgoblin e bugbear) vivono in quasi ogni angolo del mondo. Per estensione, quindi, vivono anche nei pressi di quasi tutti i tipi di creature del mondo. Di tanto in tanto, le loro tribù adottano, schiavizzano o addomesticano qualche creatura delle altre razze. Alcune di queste creature servono i goblin, mentre altre vivono al loro fianco o ne assumono perfino il comando.

Qualunque sia il loro posto nella tribù, queste creature inevitabilmente imparano nuovi trucchi da goblin con cui vivono. Gli hobgoblin insegnano tattiche militari e disciplina, mentre i bugbear condividono con queste creature le loro tecniche aggressive e prepotenti. E, naturalmente, nessuno può vivere all'interno di una tribù di goblin senza imparare almeno i rudimenti delle forme più subdole di sopravvivenza.

Gli amici dei goblin più comuni comprendono lupi, worg e drachi. Gli ogre, gli ettin e gli altri umanoidi più grossi trovano da lavorare come guardie nella società dei goblin. Alcune tribù di hobgoblin accolgono anche i diavoli nei loro ranghi, e in qualche raro caso, una tregua tra una tribù di goblin e una tribù umanoide rivale (ad esempio di lucertoloidi) può dare origine a delle tradizioni comuni. Naturalmente, i goblin di tutti i tipi imparano anche dei trucchi l'uno dall'altro, quindi un bugbear che impara la disciplina degli hobgoblin o un goblin particolarmente robusto che impara a fare il prepotente con i più deboli sono viste tutt'altro che rare.

Anche se i cambiamenti fisici sono rari presso i mostri di questo tema, certe creature portano addosso i simboli particolari di una tribù. Potrebbe trattarsi di rozze icone disegnate sull'armatura, macabri tatuaggi o semplici marchi.

Se nella campagna compare più di una tribù di goblin di spicco, il DM può differenziarle scegliendo animali da compagnia e alleati (o poteri) diversi per ciascuna tribù. Ad esempio, se la possente tribù della Mano Rossa è nota per i suoi drachi e i suoi ogre, forse l'infimo clan della Lancia Spezzata predilige i lupi e gli schiavi coboldi.

Modifiche alle abilità: Bonus di +2 alle prove di Atletica o di Furtività. Il bonus di Atletica rappresenta lo stile di addestramento militaresco degli hobgoblin, mentre il bonus di Furtività proviene dalle influenze della compagnia dei goblin e dei bugbear.

POTERI DI ATTACCO

Questa selezione comprende opzioni adatte a tutti e tre i ceppi principali dei goblin.

OCCHIO PREDATORE

Questo potere va assegnato a un appostato, a un bruto o a uno schermagliatore che possono facilmente ottenere vantaggio in combattimento. Alcuni bugbear insegnano questo trucco ai lupi feroci che allevano.

Occhio Predatore (minore; incontro)
Questa creatura infligge 1d6 danni extra all'attacco successivo che effettua contro una creatura che gli concede vantaggio in combattimento. La creatura che colpisce deve applicare questo bonus prima della fine del suo turno successivo.
Livello 11: 2d6 danni extra.
Livello 21: 3d6 danni extra.

OPPORTUNITÀ TATTICA

Questo potere suscita attacchi in mischia sui bersagli adiacenti a un alleato goblin. Quindi, un mostro soldato dotato di questo potere lavora bene con qualsiasi goblin che non ami essere attaccato (vale a dire la maggior parte dei goblin). Grazie alla sua portata, l'umano guardiano può fare un uso eccellente di questo potere (dal momento che non deve essere adiacente all'attaccante che lo attiva).

Opportunità Tattica (reazione immediata, quando un nemico manca un alleato e quell'alleato usa *tattiche goblin*; a volontà)
Questa creatura effettua un attacco basilare in mischia contro il nemico che attiva il potere.

ORDINI TATTICI

Dagli infidi goblin ai tattici hobgoblin agli aggressivi bugbear, praticamente tutti i goblin bruti, controllori e soldati (soprattutto le guide) traggono beneficio da un buon posizionamento. Un hobgoblin comandante dotato di *ordini tattici* può trasformare un gruppuscolo di goblin tagliatori, lamanera e tiratori scelti in una micidiale minaccia potenziando i loro benefici già esistenti relativi al vantaggio in combattimento.

Ordini Tattici aura 5; qualsiasi alleato bugbear, hobgoblin, o goblin entro l'aura infligge 1d6 danni extra a una creatura che gli conceda vantaggio in combattimento (o 1 danno extra se l'alleato è un gregario).

SACRIFICIO DEL GREGARIO

Questo potere funziona in modo ottimale soprattutto nelle mani di un mostro artigliere, controllore o appostato che guida i suoi gregari da una certa distanza. A tutti gli effetti trasforma ogni gregario in un attacco a distanza monouso. Un goblin fattucchiere prova ben poco rimorso quando ordina ai suoi gregari goblin tagliatori di scagliarsi sulle spade dei suoi nemici. Grazie al suo potere di *stimolare coraggio* può perfino manovrarli per portarli in posizione ideale.

Sacrificio del Gregario (standard; a volontà)
Emanazione ad area 1 entro 10; bersaglia un nemico adiacente all'alleato gregario di questa creatura; livello + 7 contro CA; il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo della creatura. Un alleato gregario adiacente al bersaglio scende a 0 punti ferita.

Poteri di utilità

Molti di questi poteri sono concepiti per offrire benefici ai gruppi di alleati, dai grandi numeri che ottengono i favori di *comportamento tracotante* agli alleati hobgoblin richiesti da *soldato della falange* e *grido di adunata*.

Comportamento tracotante

Questo potere funziona meglio quando il DM lo assegna al bruto o al soldato che possiede il maggior numero di punti ferita nel gruppo e lo circonda di alleati di livello inferiore (o anche di gregari). Un bugbear combattente dotato di *comportamento tracotante* si porta dietro una dozzina di goblin tagliatori per sentirsi qualcuno.

Comportamento Tracotante

Questa creatura ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire degli attacchi in mischia fintanto che i suoi alleati (compreso se stesso) superano in numero i suoi nemici. Finché nessun alleato è presente in vista, questa creatura subisce una penalità di -2 a tutte le difese.

Grido di adunata

Grazie a *resilienza hobgoblin*, questo potere, che funziona bene con un bruto o un soldato, in genere si attiva nella maggior parte dei combattimenti, fintanto che la creatura rimane nei pressi dei suoi hobgoblin alleati. Un bugbear combattente (forse addestrato da qualche hobgoblin comandante) può fare buon uso di questo potere, specialmente se lo abbina a un branco di hobgoblin grugniti.

Grido di Adunata (reazione immediata, quando un alleato hobgoblin entro 2 quadretti da questa creatura supera un tiro salvezza; incontro)

Questa creatura ottiene punti ferita temporanei pari a 3 + il suo livello.

Soldato della falange

Un gregario o un soldato dotato di questo potere ha bisogno di avere degli hobgoblin attorno a sé per trarne beneficio, quindi il potere va usato con dei gruppi. Un bugbear combattente addestrato per combattere in modo ordinato accanto ai suoi alleati hobgoblin può diventare un nemico pericoloso.

Soldato della Falange

Questa creatura ottiene un bonus di +2 alla CA fintanto che è presente almeno un alleato hobgoblin in posizione a lui adiacente. Anche questa creatura conta come un hobgoblin ai fini delle capacità di *soldato della falange* delle altre creature.

Tattiche goblin

Questo potere funziona bene per i mostri appostati, artiglieri e schermagliatori sia come manovra di fuga che come trucco per posizionarsi meglio (per attaccare ai fianchi un avversario). Le tribù di goblin a volte addestrano dei lupi grigi a usare le *tattiche goblin*, consentendo alle bestie di assumere quelle posizioni per attaccare i fianchi che piacciono tanto sia a loro che ai goblin loro padroni.

Tattiche Goblin (reazione immediata, quando la creatura è mancata da un attacco in mischia; a volontà)

Questa creatura scatta di 1 quadretto.

Drago Blu Giovane — **Livello 6 Artigliere solitario**
Alleato dei Goblin
Bestia magica naturale Grande (drago) — PE 1.250

Iniziativa +5 — **Sensi** Percezione +10; scurovisione
Ordini Tattici aura 5; qualsiasi alleato bugbear, hobgoblin o goblin entro l'aura infligge 1d6 danni extra su una creatura che gli conceda vantaggio in combattimento (o 1 danno extra se l'alleato è un gregario).
PF 296; **Sanguinante** 148; vedi anche *soffio sanguinante*
CA 23; **Tempra** 24, **Riflessi** 21, **Volontà** 21
Resistenza 15 fulmine
Tiri salvezza +5
Velocità 8, volo 10 (fluttuare), volo esteso 15
Punti azione 2

Cornata (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Portata 2; +11 contro CA; 1d6 + 5 danni più 1d6 danni da fulmine.

Artiglio (standard; a volontà)
Portata 2; +9 contro CA; 1d4 + 5 danni.

Furia Draconica (standard; a volontà)
Il drago compie un attacco con il corno e due attacchi con gli artigli.

Arma a Soffio (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fulmine**
Il drago sceglie come bersagli fino a tre creature per il suo soffio di fulmini; il primo bersaglio deve trovarsi entro 10 quadretti dal drago, il secondo entro 10 quadretti dal primo, e il terzo entro 10 quadretti dal secondo; +11 contro Riflessi; 1d12 + 5 danni da fulmine. *Mancato:* Danni dimezzati. Questo attacco non provoca attacchi di opportunità.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Fulmine**
L'arma a soffio del drago si ricarica, e il drago la utilizza immediatamente.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +11 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del drago. *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Fulmine Esplosivo (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Emanazione ad area 2 entro 20; +11 contro Riflessi; 1d6 + 4 danni da fulmine. *Mancato:* Danni dimezzati.

Soldato della Falange
Il drago blu giovane ottiene un bonus di +2 alla CA finché c'è almeno un hobgoblin alleato in posizione a lui adiacente. Il drago è inoltre considerato un hobgoblin ai fini della capacità di *soldato della falange* delle altre creature.

Allineamento Malvagio — **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Atletica +20, Intuizione +10, Natura +10

For 20 (+8)	**Des** 15 (+5)	**Sag** 14 (+5)
Cos 18 (+7)	**Int** 12 (+4)	**Car** 13 (+4)

Gruppo di incontro

Agli hobgoblin piace addestrare degli animali da compagnia feroci, e quale creatura sia adatta meglio di un drago a questa descrizione?

Incontro di livello 9 (PE 2.066)

- 1 drago blu giovane alleato dei goblin (livello 6 artigliere solitario)
- 1 hobgoblin comandante (livello 5 soldato; *Manuale dei Mostri*, pagina 140)
- 7 hobgoblin combattenti (livello 8 gregario; *Manuale dei Mostri*, pagina 138)

COLORO CHE ASCOLTANO

Entità strane e aliene premono ai confini del cosmo. Le loro forme orrende e incomprensibili erodono senza tregua le mura della creazione, cercando disperatamente di farsi strada tra le interdizioni e le barriere che le tengono a bada, impazienti di distruggere tutto ciò che vive e di trasformare i piani nei loro territori di caccia personali. Questi esseri sono gli abitanti del Reame Remoto, un luogo oltre gli incubi e al di fuori di ogni forma di ragione umana o divina. Nel Reame Remoto, le regole e le leggi che tengono unito il cosmo si sgretolano per cedere il passo al caos totale.

Gli esseri alieni del Reame Remoto premono contro i confini del cosmo e proiettano le loro menti nel mondo per distorcere, sovvertire e controllare le creature che presto diventeranno le loro prede. Le entità del Reame Remoto usano i loro poteri per dilaniare le menti delle creature mortali. Le loro vittime, una volta corrotte, si fanno chiamare Coloro Che Ascoltano, dal momento che le entità del Reame Remoto compaiono nella loro mente in un primo tempo come voci premurose che le incoraggiano a trasformare in realtà i loro desideri personali. Presto le voci cambiano, spingendo Coloro Che Ascoltano a prendere parte a riti blasfemi che richiameranno le entità del Reame Remoto. I desideri della voce diventano i desideri della vittima e col tempo l'anima sventurata si riduce a un semplice fantoccio manovrato dai suoi padroni del Reame Remoto.

Una creatura contattata da un essere del Reame Remoto diventa membro di un culto incentrato sull'acquisizione di trame esoteriche e conoscenze proibite. La prima creatura contattata dal Reame Remoto funge da capo del culto. Il capo fa uso del suo carisma innato, di promesse di potere e di capacità magiche ottenute a prestito per radunare altri cultisti intorno a sé. Anche alcuni incantatori assetati di potere potrebbero unirsi alla causa, assieme a druidi e sacerdoti eretici disillusi dal mondo e altri soggetti assetati di potere. Coloro Che Ascoltano promettono non solo di concedere potere, ma anche un modo facile e rapido per ottenerlo. Questa promessa è come un canto di sirena che attira i più giovani, ambiziosi e avventati. La più grande tragedia di questi culti sta nel fatto che molti dei suoi membri scoprono la vera natura del gruppo soltanto quando ormai è troppo tardi per agire contro di esso.

Coloro Che Ascoltano solitamente si radunano nelle città e nei paesi, nascondendosi all'interno dei bastioni civilizzati. I segreti di cui vanno in cerca sono custoditi all'interno di templi e biblioteche, quindi Coloro Che Ascoltano reclutano i loro nuovi membri tra apprendisti giovani e impressionabili, giovani disillusi e nobili minori frustrati. A volte questi culti si radunano nei dungeon e negli angoli più dimenticati del mondo, specialmente se il dungeon in questione nasconde qualche segreto collegato al Reame Remoto.

I membri di un culto del Reame Remoto solitamente portano un tatuaggio impresso all'altezza del cuore per rappresentare la loro appartenenza al culto, oppure tengono un geroglifico o un altro strano simbolo nascosto sotto i loro abiti. Anche se i membri di un culto sono soprattutto umani, tiefling e dragonidi, a volte a questi affiliati vengono affiancati anche da alcune creature aberranti. Progenie aberranti, grick, grell e vermiiena fungono spesso da alleati dei cultisti.

L'allineamento dei cultisti varia da senza allineamento a caotico malvagio e scivola sempre più velocemente verso il caos e la follia mano a mano che essi si inoltrano nei misteri più profondi del culto.

Modifiche alle abilità: Bonus di +2 alle prove di Arcano, Percezione e Tenacia.

Poteri di attacco

I poteri di attacco di Coloro Che Ascoltano consentono loro di sovvertire e controllare i loro nemici. Alcune delle loro capacità possono trasformarli in esseri orrendi del Reame Remoto per brevi periodi di tempo.

Aura di follia

Questa aura è ottima per far scorrere i nemici in posizioni da cui possono essere attaccati ai fianchi o per spostare gli alleati in posizioni difensive. I controllori o le guide possono anche spingere i personaggi in aree di terreno difficile su cui non potranno scattare. Gli alleati di una progenie aberrante berserker usano questo potere per spingere i nemici nella sua *aura berserker.*

Aura di Follia (opportunità, quando una creatura inizia il suo turno entro 3 quadretti da questa creatura)
Questa creatura fa scorrere la creatura che attiva il potere di 1 quadretto.
Livello 11: 2 quadretti.
Livello 21: 3 quadretti.

Distorsione mentale

Questo potere è ottimo per una creatura già dotata di capacità che gli consentono di manipolare le posizioni dei suoi nemici. Un tiefling eretico può attirare i personaggi in mischia, usare *mantello della fuga* per sfuggirgli e scatenare questo potere sui personaggi raggruppati in posizione vicina gli uni agli altri.

Distorsione Mentale (standard; ricarica ⚁ ⚀) ✦ **Charme**
Gittata 10; livello + 3 contro Volontà; il bersaglio effettua un attacco a volontà contro uno dei suoi alleati. La creatura che usa *distorsione mentale* sceglie l'attacco e il suo bersaglio. Inoltre, il bersaglio effettua attacchi di opportunità contro i suoi alleati (tiro salvezza termina).

Manifestazione del Reame Remoto

Questo potere terrorizza i giocatori e tiene inchiodati al loro posto i personaggi. I soldati sono tra i maggiori beneficiari del potere. Un dragonide soldato adora la propria capacità di marchiare i nemici adiacenti. Quando questo potere è usato unitamente allo *spirito impetuoso* e al *recupero marziale* della creatura, i personaggi avranno grosse difficoltà a disimpegnarsi.

Manifestazione del Reame Remoto (minore 1/round; utilizzabile solo dopo che questa creatura diventa sanguinante per la prima volta; a volontà)
Emanazione ravvicinata 1; bersaglia solo i nemici; livello + 3 contro Riflessi; il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo di questa creatura. *Effetto:* Il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo di questa creatura.

Seme di follia

Questo potere trasforma i gregari in vere e proprie mine vagenti. Anche se dispone di un bonus di attacco basso, ogni gregario ucciso rimane comunque una possibilità in più per i cultisti di controllare un personaggio. Torme di umani canaglia dotati di questo attacco sono ottime dal punto di vista narrativo, in quanto rappresentano le vittime inermi reclutate nel culto e possono fungere da scudi viventi per proteggere i capi del culto.

Seme di Follia (quando un nemico riduce questa creatura a 0 punti ferita) ✦ **Charme**
Questa creatura effettua il seguente attacco contro il nemico che attiva il potere: Gittata 20; livello + 1 contro Volontà; il bersaglio è dominato fino alla fine del suo turno successivo. La creatura che ha usato *seme di follia* sceglie comunque l'azione della creatura dominata, anche se è morta o svenuta.

Urlo psichico

Un *urlo psichico* ben piazzato rovina i piani dei PG e li costringe ad affrontare quei nemici che invece preferirebbero evitare, come ad esempio dei gregari dotati di *seme di follia* (vedi sopra). Questo potere funziona bene per i controllori e i soldati. Le progenie aberranti berserker adorano usare questo potere per costringere i nemici a rimanere in posizione ravvicinata.

Urlo Psichico (standard; ricarica ⚅) ✦ **Psichico**
Propagazione ravvicinata 5; bersaglia solo i nemici; livello + 3 contro Volontà; 1d8 + metà livello danni psichici. Il bersaglio è frastornato e durante il suo turno deve attaccare il nemico a lui più vicino all'inizio del proprio turno (tiro salvezza termina).

Poteri di utilità

Questi poteri rappresentano i vari modi in cui le creature vengono trasformate dalla loro esposizione del Reame Remoto.

Azione del Reame Remoto

Un punto azione extra è una buona garanzia da usare a seguito di un attacco mancato, in quanto consente alla creatura di usare di nuovo un potere di attacco a volontà, o di usare un attacco in combinazione con le sue stesse capacità. Qualsiasi creatura che infligga danni grazie al vantaggio in combattimento, come ad esempio la progenie aberrante dilaniatrice, adora usare un punto azione. Trasforma un round di attacchi potenti in una raffica devastante.

Azione del Reame Remoto
Questa creatura ottiene 1 punto azione.

Contraccolpo psichico

Questo privilegio, un altro potere che potenzia i gregari, è un'ottima aggiunta per tutti i membri del culto, in quanto riesce a ricreare la sensazione di una mente alveare. Le creature di basso livello rispetto ai PG e ai gregari sono quelle che sfruttano meglio il *contraccolpo psichico*.

Contraccolpo Psichico (quando questa creatura scende a 0 punti ferita) ✦ **Psichico**
Ogni nemico adiacente a una o più creature dotate di *contraccolpo psichico* subisce 2 danni psichici.

Mente del movimento

I mostri artiglieri, controllori e guide possono fare ottimo uso di questo potere. Vanno abbinati ai gregari e alle creature che possono trarre beneficio dagli attacchi ai fianchi. Ad esempio, uno gnomo arcanista adora usare questa capacità per attirare i suoi alleati nella sua aura di illusione.

Mente del Movimento (minore; ricarica ⚄ ⚅)
Ogni alleato entro 5 quadretti da questa creatura può scattare di 2 quadretti come azione gratuita.

Umano Canaglia Impazzito — **Livello 2 Gregario**
Umanoide naturale Medio — PE 31

Iniziativa +1 — **Sensi** Percezione +1
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 15; **Tempra** 13, **Riflessi** 11, **Volontà** 11; vedi anche *supremazia di massa*
Velocità 6

(+) **Randello** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+6 contro CA; 4 danni.

Aura di Follia (opportunità, quando una creatura inizia il suo turno entro 3 quadretti dall'umano canaglia)
L'umano canaglia fa scorrere la creatura che attiva il potere di 1 quadretto.

Contraccolpo Psichico (quando l'umano canaglia scende a 0 punti ferita) ✦ **Psichico**
Ogni nemico adiacente a uno o più umani canaglia subiscono 2 danni psichici.

Supremazia di Massa
L'umano canaglia riceve un bonus di potere +2 a tutte le difese finché almeno altri due umani canaglia si trovano entro 5 quadretti da lui.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Comune

For 14 (+3)	**Des** 10 (+1)	**Sag** 10 (+1)
Cos 12 (+2)	**Int** 9 (+0)	**Car** 11 (+1)

Equipaggiamento randello

Gruppo di incontro

Una torma di cultisti insegna ai PG che la forza dei numeri a volte può essere superiore all'abilità nelle armi, specialmente di fronte al potere del Reame Remoto. Lo gnomo e l'incantatore sono i sacerdoti del culto, i guardiani e le guardie del corpo sono protette da elaborate armature e l'esploratore è una spia che lavora per il culto.

Incontro di livello 4 (PE 967)

- ✦ 1 elfo esploratore (livello 2 schermagliatore; *Manuale dei Mostri*, pagina 108)
- ✦ 1 gnomo arcanista (livello 3 controllore; *Manuale dei Mostri*, pagina 134)
- ✦ 2 umani guardiani (livello 3 soldato; *Manuale dei Mostri*, pagina 255)
- ✦ 1 umano incantatore (livello 4 artigliere; *Manuale dei Mostri*, pagina 256)
- ✦ 7 umani canaglia impazziti (livello 2 gregario)

CULTISTA DI DEMOGORGON

Demogorgon, uno dei più potenti signori dei demoni, è un immondo a due teste che incarna la follia e la distruzione assoluta. Il Principe dei Demoni ordina ai suoi seguaci di seminare la distruzione gratuitamente e di ridurre in rovina tutto ciò che trovano.

Buona parte dei seguaci di Demogorgon è composta da trogloditi, kuo-toa, ogre e altri umanoidi selvaggi propensi agli atti di violenza distruttivi e immotivati. I suoi culti umani affiorano nei periodi di caos, quando la forza bruta e la sete di sangue consentono anche al più debole dei contadini di sopravvivere e di prosperare in mezzo alla follia della battaglia. Altre creature che potrebbero affiliarsi alla causa di Demogorgon comprendono ettin, troll, giganti, titani, qualche sporadico mostro aberrante, e naturalmente i demoni. Gli adoratori di Demogorgon usano gli otyugh e i drachi come animali da compagnia, ma anche le bestie magiche particolarmente nefaste (e perfino qualche raro drago) potrebbero affiliarsi a un culto dedicato al principe dei demoni.

I bruti, i controllori e gli schermagliatori sono i migliori mostri a tema Demogorgon. Alcuni poteri di questo tema incrementano la potenza dei mostri in mischia, mentre altri estrinsecano la follia che anima tutti i cultisti del Principe dei Demoni.

Le creature appartenenti a questo tema sfoggiano caratteristiche bestiali, anche inumane, come ad esempio una coda biforcuta o dei tentacoli al posto delle braccia (o in aggiunta alle braccia). I seguaci particolarmente zelanti a volte sviluppano due teste.

Demogorgon compare nel *Manuale dei Mostri 2*, assieme a numerosi mostri correlati.

Modifiche alle abilità: Bonus di +2 bonus alle prove di Intimidire.

Poteri di attacco

I cultisti di Demogorgon prediligono la forza schiacciante, possibilmente usata in tutta fretta per sbarazzarsi rapidamente dei loro nemici. I sacerdoti di Demogorgon prediligono invece la magia che distorce e altera le menti dei nemici.

Colpo della follia

Colpo della follia funziona meglio con i bruti e con quei controllori che potrebbero ritrovarsi nel fitto della mischia. Un immolith può usare la sua portata per sferrare un *colpo della follia* contro un personaggio adiacente a un altro.

† Colpo della Follia (standard; incontro)
Questa creatura effettua un attacco basilare in mischia. Se l'attacco colpisce, il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro un'altra creatura scelta dalla creatura che ha usato *colpo della follia*.

Furia mortale

Furia mortale trasforma i mostri da mischia in terrori famelici che dispensano danni a non finire. Questo potere è l'ideale per un bruto o un soldato ed è particolarmente adatto a quei mostri che hanno pochi altri poteri di attacco. Il DM può provare ad assegnarlo a un troglodita devastatore affinché possa marchiare più personaggi a ogni round quando è sanguinante, pur accelerando la sua stessa dipartita quando sferra più attacchi.

Furia Mortale (minore; utilizzabile solo quando il mostro è sanguinante; incontro)
Fino alla fine dell'incontro, questa creatura può effettuare due attacchi basilari in mischia come azione standard, ognuno con una penalità di -2 al tiro per colpire. Dopo avere usato *furia mortale*, gli unici poteri di attacco che la creatura può usare fino alla fine dell'incontro sono attacchi basilari.

Sguardo dominante

Questo potere è l'ideale per un controllore o una creatura a cui piaccia essere circondata dai nemici. Un oni infestatore notturno, ad esempio, potrebbe tuffarsi in battaglia e poi usare *sguardo dominante*.

Sguardo Dominante (standard; ricarica ⚅) ✦ **Psichico**
Propagazione ravvicinata 3; bersaglia solo i nemici; livello + 3 contro Volontà; il bersaglio è dominato fino alla fine del turno successivo di questa creatura.

Tentacoli sferzanti

Se aggiunta a un mostro che combatte in mischia, questa aura incrementa leggermente i danni che esso è in grado di sferrare. Nel caso di un mostro che predilige gli attacchi a distanza, *tentacoli sferzanti* funge da incentivo per mantenere i nemici a distanza. Questo potere è particolarmente adatto agli artiglieri, ai bruti e ai controllori. Un ogre brutale dotato di *tentacoli sferzanti* che spuntano dalle sue spalle può rivelarsi un nemico spaventoso e possente, specialmente se si tuffa in mezzo al gruppo dei personaggi, assoggettando molti di essi alla sua aura.

Tentacoli Sferzanti (**Fuoco**) aura 1; ogni nemico che entra nell'aura o vi inizia il proprio turno subisce 2 danni da fuoco.
Livello 11: 4 danni da fuoco.
Livello 21: 6 danni da fuoco.

Poteri di utilità

Questi poteri sono adatti ai grossi gruppi di combattenti in mischia.

Carneficina

Questo potere va assegnato a quei bruti, schermagliatori o soldati che combattono in squadra, cosa che consente loro di conferirsi un bonus a vicenda. I kuo-toa guardiani dotati di *carneficina* possono reclamare l'attenzione dei PG con violenza quando attaccano in gruppo i personaggi.

Carneficina
Questa creatura ottiene un bonus di +1 agli attacchi in mischia se uno o più dei suoi alleati si trovano in posizione adiacente al bersaglio.

Duplice cervello

Sebbene risulti utile per qualsiasi mostro, *duplice cervello* è particolarmente utile ai mostri d'elite o solitari (o a qualsiasi mostro dotato di una bassa Volontà) dal momento che impedisce loro di rimanere tagliati

fuori dal combattimento troppo a lungo a causa di qualche effetto mentale. Questo privilegio si manifesta fisicamente come una seconda testa, quasi del tutto atrofizzata, che spunta dalle spalle del mostro. Dei barlgura a due teste dotati di *duplice cervello* risulteranno molto duri da rallentare tramite effetti mentali.

Duplice Cervello
Alla fine del proprio turno, questa creatura supera automaticamente i tiri salvezza contro le condizioni di frastornato e stordito e gli effetti di charme.

Frenesia demoniaca

Un mostro dotato di *frenesia demoniaca* dovrebbe passare buona parte del suo tempo nel cuore del combattimento. Se abbinato a vari bruti o soldati (specialmente guide), questo potere dà il massimo dell'effetto. Un ogre brutale dotato di *frenesia demoniaca* circondato da un branco di ogre selvaggi costituisce un incontro impegnativo.

Frenesia Demoniaca aura 5; ogni alleato sanguinante entro l'aura ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire.

Minaccia con portata

Un bruto o un soldato di taglia Grande o Enorme può influenzare una parte molto più ampia del campo di battaglia con questo potere. Questa capacità solitamente si manifesta come lunghi arti nervosi serpeggianti, simili a tentacoli. Una squadra di ogre picchiatori dotati di *minaccia con portata* può creare un muro efficace tra i personaggi e un nemico.

Minaccia con Portata
Questa creatura può effettuare attacchi di opportunità contro qualsiasi nemico che si trovi entro la portata del suo attacco basilare in mischia.

Ettin Conversatore Livello 12 Controllore d'elite (Guida)
Spiritico di Demogorgon
Umanoide naturale Grande (gigante) PE 1.400

Iniziativa +6 **Sensi** Percezione +17
Frenesia Demoniaca aura 5; ogni alleato sanguinante entro l'aura ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire.
Tentacoli Sferzanti (Fuoco) aura 1; ogni nemico che entri nell'area o vi inizi il proprio turno subisce 4 danni da fuoco.
PF 252; **Sanguinante** 126
CA 28; **Tempra** 27, **Riflessi** 21, **Volontà** 26
Tiri salvezza +2
Velocità 6
Punti azione 1

Randello (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +17 contro CA; 1d8 + 7 danni, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto.

Maledizione delle Ossa Rotte (standard; a volontà)
Gittata 10; +15 contro Volontà; la prossima volta che il conversatore spiritico colpisce un avversario con un attacco in mischia, l'attacco è considerato un colpo critico che infligge 1d12 danni extra. La maledizione dura fino alla fine del turno successivo dell'ettin.

Richiamo degli Spiriti (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Necrotico**
Emanazione ravvicinata 5; +15 contro Tempra; 2d6 + 6 danni necrotici, e il bersaglio scorre di 3 quadretti.

Doppie Azioni
All'inizio di ogni combattimento, l'ettin tira per l'iniziativa due volte. Ogni prova corrisponde a una delle due teste dell'ettin conversatore spiritico e l'ettin esegue un turno a ciascun conteggio di iniziativa. L'ettin conversatore spiritico ha diritto a una serie completa di azioni a ognuno dei suoi turni e la sua capacità di effettuare azioni immediate si rinnova a ciascun turno.

Doppio Cervello
Alla fine di ogni suo turno, l'ettin conversatore spiritico supera automaticamente i tiri salvezza contro le condizioni di frastornato e stordito e contro gli effetti di charme.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Gigante
Abilità Intimidire +10, Religione +12

For 25 (+13)	**Des** 10 (+6)	**Sag** 23 (+12)
Cos 22 (+12)	**Int** 13 (+7)	**Car** 15 (+8)

Equipaggiamento armatura di pelle, 2 randelli

Gruppo di incontro

Un ettin conversatore spiritico guida una banda da guerra composta dai cultisti più disparati fedeli al principe bicefalo dei demoni. Assieme vagano per le campagne distruggendo ogni cosa che incontrano sul loro cammino.

Incontro di livello 13 (PE 4.200)

- 1 ettin conversatore spiritico di Demogorgon (livello 12 controllore d'elite)
- 1 gigante delle colline (livello 13 bruto; *Manuale dei Mostri*, pagina 125)
- 2 kuo-toa razziatori (livello 12 schermagliatore; *Manuale dei Mostri*, pagina 158)
- 1 mesodemone (livello 11 soldato; *Manuale dei Mostri*, pagina 64)

CHIPPY

CULTISTA DEL SANGUE DI ORCUS

Orcus, noto come il Principe Demoniaco dei Non Morti, risiede nel suo palazzo di Everlost, nel cuore dell'Abisso. Da laggiù, la sua influenza si diffonde per tutto il reame di Thanatos e nel mondo intero sotto forma di innumerevoli non morti, nonché di culti disseminati in ogni angolo, che si radunano nei cimiteri o in altri luoghi analoghi.

Tali culti includono sempre dei non morti tra le loro fila, dagli infimi scheletri o zombi, fino alle mummie e ai lich. Molte di queste creature manifestano nuovi poteri come segno della loro fedeltà al Signore del Sangue.

Esistono anche molti umanoidi che servono Orcus, dai folli accoliti della morte ai gerofanti oscuri. I capi dei culti sfoggiano un fisico corpulento analogo a quello del Principe dei Demoni, mentre i membri di basso rango potrebbero essere smagriti e scheletrici, o perfino lasciare che sui loro corpi si aprano ferite marcescenti. I più "benedetti" tra loro oscillano in bilico tra la vita e la non morte.

In qualità di uno dei più potenti abitanti dell'Abisso, Orcus conta anche numerosi demoni tra i suoi fedeli. Questi demoni assumono vari aspetti della non morte e alcuni portano il marchio della testa d'ariete impresso sulla loro carne.

Mostri di tutti i ruoli trovano servizio presso i culti di Orcus, anche se il Principe dei Non Morti predilige gli appostati, i bruti e i controllori.

Modifiche alle abilità: Bonus di +2 alle prove di Religione.

Poteri di attacco

I poteri di attacco descritti in questa sezione coprono l'intera gamma dei possibili poteri della non morte e includono varie opzioni in mischia e a distanza.

Aura di morte incombente

Questo potere è ottimo nelle mani di un mostro artigliere o bruto dotato di molti punti ferita, ma serve anche a tenere alla larga i personaggi dai mostri più fragili. Un ogre brutale dotato di un'*aura di morte incombente* attira molta attenzione, dal momento che i personaggi devono sforzarsi di sconfiggerlo prima che la sua aura li uccida.

Aura di Morte Incombente (Necrotico) aura 2; finché questa creatura è sanguinante, ogni nemico che entri nell'aura o vi inizi il suo turno subisce danni necrotici pari a metà del livello di questa creatura (per un minimo di 1).

Colpo insanguinato

Questo potere è appropriato per qualsiasi appostato, bruto, schermagliatore o soldato, ma funziona meglio soprattutto nelle mani di un mostro che può muoversi con facilità per raggiungere un bersaglio specifico. Un gruppo di *turpi oscuri* dotati di *colpo insanguinato* può rapidamente convergere addosso a un personaggio sanguinante.

Colpo Insanguinato (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Necrotico**
Questa creatura effettua un attacco basilare in mischia contro un bersaglio sanguinante. Questa creatura ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire e infligge danni necrotici extra pari a metà del suo livello.

Colpo marcescente

Una creatura dotata di questo potere deve sopravvivere finché i personaggi non diventano sanguinanti, quindi ha bisogno di un buon numero di punti ferita o della capacità di tenersi al sicuro fino al momento giusto. Gli appostati, i bruti e gli schermagliatori sono ottimi candidati per ottenere questo potere. Gli zombi diventano una minaccia di gran lunga più significativa quando scatenano i loro *colpi marcescenti* nel bel mezzo del combattimento.

Colpo Marcescente (gratuita, quando questa creatura colpisce un bersaglio con un attacco basilare in mischia durante il suo turno; incontro) ✦ **Necrotico**
Il bersaglio subisce danni necrotici continuati pari a 2 + metà del livello di questa creatura (tiro salvezza termina).

Penombra del destino

Un gruppo di mostri appostati, artiglieri e soldati (soprattutto come guide) dotato di questo potere dovrebbe essere usato unitamente a vari alleati non morti. Un troglodita impalatore dotato di *penombra del destino* può fare di un personaggio sfortunato un ottimo bersaglio per la sua guardia d'onore di scheletri ossa affilate.

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Penombra del Destino (standard; a volontà)
Gittata 10; livello + 5 contro Tempra; il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo di questa creatura. Inoltre, gli alleati non morti di questa creatura infliggono 1d6 danni fino alla fine del turno successivo di questa creatura (2 danni se la creatura è un gregario).
Livello 11: 2d6 danni extra (4 danni se la creatura è un gregario).
Livello 21: 3d6 danni extra (6 danni se la creatura è un gregario).

Poteri di utilità

Questi poteri conferiscono una forte essenza di non morte a qualsiasi creatura.

Abbraccio della morte

Questo potere va assegnato a una creatura che probabilmente si ritroverà nel mezzo del combattimento. Se il DM assegna questa aura a più creature multiple, deve sparpagliarle per coprire l'intero campo di battaglia. Uno sciame di ghoul abissali dotato di *abbraccio della morte* farà in modo di non farsi ignorare dai PG in favore dei loro padroni.

Abbraccio della Morte aura 5; ogni nemico entro l'aura subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza contro la morte.

Esplosione necrotica

Qualsiasi bruto, controllore o soldato (preferibilmente guida) in una squadra di non morti può trarre grandi benefici da un'*esplosione necrotica* usata al momento giusto. Un wight da battaglia dotato di *esplosione necrotica* può rendere gli zombi abnormi che lo servono ancora più resistenti.

Esplosione Necrotica (minore; incontro)
Ogni alleato non morto entro 5 quadretti da questa creatura ottiene punti ferita temporanei pari a 2 + il livello della creatura.

I morti ritornano

Questo potere è appropriato soltanto ai mostri di livello pari o superiore al 16°. Più sono le creature che circondano quella dotata di questo potere, più possibilità il mostro dotato di questo potere ha di usarlo, quindi il DM deve assicurarsi di usare nemici in abbondanza nell'incontro. Questo potere, tuttavia, non dovrebbe essere assegnato a più di una creatura in combattimento: diventa troppo confusionario tenere il conto di tutti i mostri che si rialzano. Un dracolich ottiene molte opzioni in più dai suoi alleati rakshasa combattenti grazie a questo potere.

I Morti Ritornano aura 6; all'inizio del turno di questa creatura, una creatura non morta entro l'aura si anima come ghoul abissale affamatore per combattere agli ordini di questa creatura.
Livello 26: La creatura morta si anima invece come ghoul abissale mirmidone.

Spirito della non morte

Questo potere rende una creatura simile a un non morto e ricompensa le tattiche migliori dei personaggi giocanti, oltre a incrementare i poteri più appropriati dei mostri. Un wight strettaletale che faccia uso di umani guardiani dotati di *spirito della non morte* può farli ritornare a combattere grazie al suo potere di *rianimare*.

Spirito della Non Morte
La creatura ottiene resistenza ai danni necrotici pari a 5 + metà del suo livello e ottiene vulnerabilità ai danni radiosi pari a metà di quel livello. Questa creatura è considerata un non morto ai fini degli effetti dei poteri degli alleati.

Zombi Abnorme di Orcus — **Livello 8 Bruto**
Animato naturale Grande (non morto) — PE 350
Iniziativa +2 — **Sensi** Percezione +3; scurovisione
Abbraccio della Morte aura 5; ogni nemico entro l'aura subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza contro la morte.
PF 88; **Sanguinante** 44; vedi anche *rialzarsi*
CA 20; **Tempra** 23, **Riflessi** 17, **Volontà** 18
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico; **Vulnerabilità** 10 radioso
Velocità 4
⊕ **Schianto** (standard; a volontà) ✦ **Freddo**
Portata 2; +12 contro CA; 2d8 + 5 danni.
↓ **Urto dello Zombi** (standard; ricarica ⚅)
Portata 2; bersaglia creature di taglia Media o inferiore; +12 contro CA; 4d8 + 5 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.
Colpo Marcescente (gratuita, quando lo zombi colpisce un bersaglio con un attacco basilare in mischia durante il suo turno; incontro) ✦ **Necrotico**
Il bersaglio subisce 6 danni necrotici continuati (tiro salvezza termina).
Rialzarsi (la prima volta che lo zombi abnorme è ridotto a 0 punti ferita)
Effettuare una nuova prova di iniziativa per lo zombi abnorme. Nel suo turno successivo, la creatura si rialza (con un'azione di movimento) con 44 punti ferita.

Allineamento Senza allineamento		**Linguaggi** -
For 21 (+9)	**Des** 6 (+2)	**Sag** 8 (+3)
Cos 18 (+8)	**Int** 1 (-1)	**Car** 3 (+0)

Gruppo di incontro

Gli zombi abnormi di Orcus spesso fungono da sacerdoti del Principe Demoniaco dei Non Morti e lavorano assieme ad altri servitori non morti.

Incontro di livello 7 (PE 1. 700)
- 1 gerofante della morte di Orcus (livello 9 controllore; *Manuale dei Mostri*, pagina 196)
- 3 wraith (livello 5 appostato; *Manuale dei Mostri*, pagina 267)
- 2 zombi abnormi di Orcus (livello 8 bruto)

CULTISTA SERPILINGUA

Il *Manuale dei Mostri* descrive vari cultisti serpilingua umani, ma usando questo tema, il DM può creare una gamma sconfinata di fedeli di Zehir. A prescindere dalla forma originale della creatura, dopo la sua trasformazione in serpilingua, essa diventerà un fedele discepolo del dio del veleno.

Gli yuan-ti preferiscono i cultisti umani, dal momento che questi servitori possono farsi passare per normali membri della società. Tuttavia, Zehir accoglie umanoidi malvagi di tutte le razze e di tutte le origini tra i suoi fedeli, dai tiefling agli hobgoblin, dai lucertoloidi selvaggi agli eladrin corrotti. Il culto dei serpilingua annovera nei suoi ranghi anche creature serpentine e rettiliformi di tutte le taglie, tra cui serpenti, viverne, drachi e idre. Il DM può anche usare questi poteri per potenziare i cultisti serpilingua già esistenti e perfino gli yuan-ti.

I poteri più comuni dei cultisti serpilingua sono adatti a tutti i ruoli, dal momento che il culto accetta tutti coloro che desiderano servire Zehir. Gli yuan-ti considerano i gregari, i bruti e i soldati sacrificabili, ma valorizzano gli appostati e i controllori per le loro doti naturali come assassini e guide sul campo di battaglia.

Tutti i cultisti serpilingua mostrano alcuni tratti minori da rettile. In alcuni casi, questi tratti sono immediatamente visibili: pelle a scaglie, artigli aguzzi o occhi a fessura. Altri cultisti mostrano trasformazioni più sottili, come ad esempio una lingua biforcuta o degli arti insolitamente sinuosi. Quelle meno comuni di tutti sono le trasformazioni corporee più pesanti, come ad esempio il collo a cappuccio di un cobra o un corpo serpentiforme al posto delle gambe.

Modifiche alle abilità: Bonus di +2 alle prove di Furtività e di Raggirare.

POTERI DI ATTACCO

Non è una sorpresa il fatto che molti poteri di attacco dei serpilingua siano correlati all'uso dei veleni, sia quelli dei cultisti che quelli dei loro alleati.

PAROLE DEL SERPENTE

Anche se utile in molte situazioni, questo potere funziona al meglio quando chi lo possiede (un controllore è un'ottima opzione) possiede degli alleati che traggono beneficio dal vantaggio in combattimento. Un hobgoblin incantatore alleato con numerosi goblin lamanera e tiratori scelti può usare *parole del serpente* con grande efficacia.

Parole del Serpente (standard; a volontà)
Gittata 5; bersaglia una creatura non assordata; livello + 5 contro Volontà; il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo di questa creatura.

POTENZIAMENTO VELENOSO

Questo potere è particolarmente efficace quando un mostro (possibilmente una guida) si trova nel fitto del combattimento e dispone di vari alleati capaci di infliggere danni da veleno continuati. Circolano voci che parlano di un gigantesco progetto riproduttivo degli yuan-ti, mirato a diffondere nelle terre selvagge

migliaia di vipere sonagliomortale dotate di *potenziamento velenoso;* forse si tratta soltanto del frutto di una mente troppo fantasiosa... forse.

Potenziamento Velenoso aura 2; ogni nemico che si trovi entro l'aura e che stia subendo danni da veleno continuati subisce una penalità di -2 a tutte le difese e ai tiri salvezza.

TOCCO DI ZEHIR

Non è necessario che una creatura dotata di questo potere sia in grado di sferrare danni continuati da veleno, purché venga abbinata ad altre creature capaci di farlo. I mostri artiglieri e controllori fanno ottimo uso di questo potere. Una medusa arciere dotata di *tocco di Zehir* può usare questo potere unitamente al proprio attacco da veleno o a quelli dei suoi alleati serpilingua.

Tocco di Zehir (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Gittata 10; bersaglia una creatura che subisce danni da veleno continuati; livello + 5 contro Tempra; il bersaglio subisce danni da veleno pari ai suoi danni continuati, ed è frastornato fino alla fine del turno successivo di questa creatura.

VELENO DEL SERPILINGUA

Qualsiasi creatura che brandisca un'arma può trarre beneficio da questo potere, ma per effetti ancora migliori è meglio assegnarlo a quelle creature che hanno buone possibilità di sopravvivere a lungo per ricaricare il potere. Un doppelganger assassino può sferrare un attacco con *veleno del serpilingua* e usare poi *annebbiamento mentale* per nascondersi finché non si ricarica.

CHIPPY

Veleno del Serpilingua (minore; ricarica ⁞⁞) ✦ **Veleno**
La volta successiva in cui questa creatura colpisce un bersaglio con un attacco da arma, il bersaglio dell'attacco subisce danni da veleno continuati pari a metà del livello di questa creatura (tiro salvezza termina).

Poteri di utilità

I poteri di utilità dei serpilingua si prestano a tattiche di difesa e di fuga e sono incentrati sulla tendenza degli yuan-ti a sgusciare via piuttosto che a combattere fino alla morte.

Allontanarsi strisciando

Questo potere va assegnato ai mostri appostati, artiglieri o schermagliatori che si muovono spesso durante il combattimento per ottimizzarne i benefici. L'attacco di *travolgimento* di una gorgone di ferro diventa più pericoloso quando la sua velocità e le sue difese aumentano.

Allontanarsi Strisciando (quando è sanguinante)
Questa creatura ottiene un bonus di +2 alla velocità e un bonus di +2 a tutte le difese.

Corpo serpentino

È divertente scatenare questo potere contro un gruppo che fa spesso uso di attacchi che immobilizzano e trattengono, ma è meglio non esagerare. Una naga guardiana dotata di *corpo serpentino* diventa quasi impossibile da immobilizzare.

Corpo Serpentino
Questa creatura ottiene un bonus di +5 ai tiri salvezza contro gli effetti di immobilizzato o trattenuto e un bonus di +5 alle prove effettuate come parte di un'azione di sfuggire. Questa creatura può anche rialzarsi da posizione prona come azione minore.

Difesa camaleontica

Questo potere è ottimo per scoraggiare gli attacchi a distanza. Può proteggere i mostri più fragili dagli attacchi a distanza o può incoraggiare i personaggi a rimanere vicini ai mostri da mischia più pericolosi. Assegnando questo potere a un intero gruppo di serpilingua, lo si protegge dal grosso degli attacchi a distanza.

Difesa Camaleontica
Questa creatura beneficia di occultamento contro quei nemici che si trovano a più di 3 quadretti di distanza.

Forma di serpente

Questo potere è appropriato soltanto per i mostri di livello pari o superiore al 5°. Può conferire straordinarie capacità in mischia o offrire un modo di fuggire agevolmente. Dopo aver consumato i suoi poteri a incontro, uno scaglieverdi mistico degli acquitrini può trasformarsi in un serpente per portare la battaglia direttamente fino ai suoi nemici.

Forma di Serpente (minore; a volontà) ✦ **Metamorfosi**
La creatura si trasforma in una vipera sonagliomortale. Qualsiasi equipaggiamento posseduto dalla creatura si fonde assieme alla sua nuova forma. La creatura usa le statistiche della vipera sonagliomortale invece delle proprie, fatta eccezione per i suoi punti ferita. Può tornare alla sua vera forma usando un'azione minore.
Livello 9: La creatura diventa un costrittore morsaschiacciante.
Livello 16: La creatura diventa un serpente d'ombra.

Viverna Serpilingua **Livello 10 Schermagliatore**
Bestia naturale Grande (cavalcatura, rettile) PE 500
Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +12; visione crepuscolare
Potenziamento Velenoso aura 2; ogni nemico che si trovi entro l'aura e che stia subendo danni da veleno continuati subisce una penalità di -2 a tutte le difese e ai tiri salvezza.
PF 106; **Sanguinante** 53
CA 24; **Tempra** 24, **Riflessi** 20, **Volontà** 19
Velocità 4, volo 8 (fluttuare)
⊕ **Morso** (standard; a volontà)
Portata 2; +15 contro CA; 1d8 + 7 danni.
⊕ **Artigli** (standard; utilizzabile solo quando è in volo; a volontà)
+15 contro CA; 1d6 + 7 danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.
† **Pungiglione** (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
Portata 2; +15 contro CA; 1d6 + 4 danni, e la viverna compie un attacco secondario contro lo stesso bersaglio. *Attacco secondario:* +13 contro Tempra; 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).
† **Attacco in Volo** (standard; a volontà)
La viverna vola fino a 8 quadretti e compie un attacco basilare in mischia in qualsiasi punto del proprio movimento. La viverna non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dal bersaglio dell'attacco.
Agilità Aerea +2 (quando è cavalcata da una creatura amichevole di 10° livello o superiore; a volontà) ✦ **Cavalcatura**
Mentre è in volo, la viverna concede al suo cavaliere un bonus di +2 a tutte le difese.
Allontanarsi Strisciando (finché la viverna è sanguinante)
La viverna ottiene un bonus di +2 alla velocità e un bonus di +2 a tutte le difese.
Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Furtività +10

For 24 (+12)	**Des** 17 (+8)	**Sag** 15 (+7)
Cos 18 (+9)	**Int** 2 (+1)	**Car** 8 (+4)

Gruppo di incontro

Alcuni yuan-ti allevano delle viverne che col tempo sviluppano alcune caratteristiche dei serpenti. Queste orride bestie spesso fanno la guardia ai covi dei cultisti serpilingua.

Incontro di livello 9 (PE 2.150)
- 1 serpilingua officiante (livello 11 controllore; *Manuale dei Mostri*, pagina 273)
- 6 serpilingua zeloti (livello 12 gregario; *Manuale dei Mostri*, pagina 272)
- 1 viverna serpilingua (livello 10 schermagliatore)

I biechi e sinistri drow servono la loro Regina Ragno con un misto di fedeltà e di paura. Le sacerdotesse regnano con spietata autorità e coloro che si dimostrano promettenti ottengono una benedizione speciale dalla loro patrona divina.

Anche se i drow, i drider e i ragni sono le creature che più frequentemente diventano Eletti di Lolth, i doni della Regina Ragno possono risultare incomprensibili ai mortali. Molti mostri considerati membri della "classe servitrice" ricevono a loro volta questi doni, dai goblin agli ettercap, dai grimlock ai drachi dell'ira. Anche qualche alleato più potente, come ad esempio i demoni e i vampiri, a volte viene scelto dalla Regina Ragno.

Lolth ha bisogno sia di truppe di prima linea che di specialisti, quindi i suoi prescelti comprendono creature di tutti i tipi, dai gregari ai controllori. Ognuno conosce il suo posto nella gerarchia e non osa mai mettere in discussione le decisioni di chi appartiene a un rango superiore.

I drow eletti solitamente sfoggiano un elaborato ragno di platino attaccato o ricamato sui loro abiti come simbolo del loro status. Le creature inferiori appartenenti a questo tema portano invece tatuaggi o marchi a forma di ragno. Alcuni sviluppano anche arti o zanne simili a quelli dei ragni, e perfino gli occhi sfaccettati sono una mutazione ricorrente.

Modifiche alle abilità: Bonus di +1 alle prove di Dungeon e di Furtività.

Poteri di attacco

Questi poteri comprendono varie opzioni tratte dai drow già esistenti. Sono tutti efficaci quando vengono usati in combinazione con le tattiche e gli alleati dei drow.

Arma avvelenata

Imbattersi nel veleno dei drow manipolato da un'altra creatura, come ad esempio un controllore o un appostato, è un ottimo modo per preannunciare la comparsa successiva dei drow nell'avventura. Una squadra di grimlock assalitori può fornire dei suggerimenti sull'identità del loro padrone segreto quando le loro armi avvelenate vanno a segno.

Arma Avvelenata (minore; ricarica ⚅) ✦ **Veleno**
La volta successiva in cui questa creatura colpisce una creatura con un attacco da arma, può effettuare un attacco secondario contro quella creatura. *Attacco secondario:* +16 contro Tempra; il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina). *Secondo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio cade a terra svenuto (tiro salvezza termina; il bersaglio subisce una penalità di -5 a questo tiro salvezza).

Autorità di Lolth

Anche se normalmente è riservata alle drow sacerdotesse, l'autorità di Lolth a volte viene concessa anche alle altre creature giudicate meritevoli di guidare i "figli" della dea. I controllori e i soldati (specialmente le guide) possono fare un ottimo uso di questo potere. Un ettercap guardiazanna usa *autorità di Lolth* per potenziare i ragni balzoletale suoi alleati.

Autorità di Lolth aura 5; ogni alleato drow o ragno entro l'aura ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e un bonus di +2 ai tiri dei danni.

Fuoco oscuro

Il vantaggio in combattimento è utile a qualsiasi creatura, ma questo potere svetta soprattutto quando un mostro appostato, artigliere o schermagliatore (o un suo alleato) conta sul vantaggio in combattimento per ottenere degli effetti aggiuntivi. Un bugbear strangolatore può preparare il suo stesso strangolamento senza bisogno di attaccare ai fianchi o di tendere un'imboscata al nemico.

Fuoco Oscuro (minore; incontro)
Gittata 10; livello + 1 contro Riflessi; fino alla fine del turno successivo di questa creatura, il bersaglio concede vantaggio in combattimento e non può trarre beneficio dall'invisibilità o dall'occultamento.

Veleno virulento

Questo potere va assegnato a un ragno o a una creatura simile dotata di un attacco da veleno, per rendere quell'attacco più nocivo. Una squadra di drow combattenti dotata di *veleno virulento* può iniziare un combattimento con una raffica devastante di attacchi.

Veleno Virulento (standard; incontro)
La creatura effettua un attacco basilare in mischia. L'attacco ottiene la parola chiave "veleno," e se l'attacco va a segno il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina). Se l'attacco infligge già danni da veleno continuati, quel valore aumenta di 5.

Poteri di utilità

Questa sezione presenta vari privilegi tipici dei drow e dei ragni, offrendo agli eletti di Lolth delle capacità che risultano sia utili che inquietanti.

Arrampicata del ragno

Questo potere consente a un mostro di raggiungere una posizione difendibile, di sfuggire ai nemici o semplicemente di apparire ancora più inquietante. Un drow aracnomante che striscia sul muro assieme ai ragni suoi alleati di certo farà correre un brivido lungo la schiena dei personaggi.

Arrampicata del Ragno
Questa creatura ottiene una velocità di scalata pari alla sua velocità normale e può usare tale velocità per spostarsi lungo superfici sospese orizzontali (come ad esempio i soffitti) senza effettuare prove di Atletica.

Benedizione della Regina Ragno

Questo potere può essere assegnato a qualsiasi creatura alleata a un drow, o a coloro che sono dotati di poteri speciali che influenzano i drow o i ragni. Dei bugbear combattenti dotati di *benedizione della Regina Ragno* possono sferrare attacchi devastanti ai nemici avviluppati dalla *nube di oscurità* di un drow e possono anche trarre beneficio dall'aura di *autorità di Lolth* di una drow sacerdotessa (vedi sopra).

Benedizione della Regina Ragno
Questa creatura non è accecata all'interno di una *nube di oscurità* e tale potere non blocca la sua linea di visuale. Questa creatura è considerata un drow e un ragno ai fini degli effetti dei poteri dei suoi alleati.

Fuga strisciante

Questo potere è ottimale nelle mani di un mostro guida, d'elite o solitario, il tipo di nemico che tende a rimanere a combattere finché non suona la ritirata per tutti. Naturalmente, il comandante lascia tutti gli alleati che non siano ragni o drow dietro di sé per "coprire la via di fuga". Un drow maestro di lama dotato di *fuga strisciante* può durare abbastanza a lungo da trasformare una potenziale disfatta nell'opportunità di sopravvivere assieme ai suoi compagni per tornare a combattere un altro giorno.

Fuga Strisciante (movimento; incontro)
Questa creatura e ogni suo alleato drow o ragno entro 5 quadretti da lei possono scattare di 4 quadretti come azione gratuita.

Nube di oscurità

Questo potere consente a un mostro appostato, artigliere o schermagliatore di attaccare beneficiando di vantaggio in combattimento o di sgusciare via dai nemici adiacenti senza provocare attacchi di opportunità. Alcuni teschi infuocati ricavati dalle teste degli incantatori drow mantengono la capacità di creare una *nube di oscurità* per celare la loro fuga.

AMELIA STONER

Nube di Oscurità (minore; incontro) ✦ **Zona**
Emanazione ravvicinata 1; l'emanazione crea una zona di oscurità che dura fino alla fine del turno successivo di questa creatura. La zona ostruisce la linea di visuale di qualsiasi creatura tranne questa. Qualsiasi creatura ad eccezione di questa è accecata finché si trova nella zona.

Mesodemone Eletto	**Livello 11 Soldato**
Umanoide elementale Medio (demone)	PE 600

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +13; scurovisione
PF 113; **Sanguinante** 56
CA 27; **Tempra** 25, **Riflessi** 22, **Volontà** 23
Resistenza 20 veleno, 10 variabile (2/incontro)
Velocità 6

Tridente (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Richiede tridente; portata 2; +18 contro CA; 1d8 + 5 danni.

Infilzare sui Rebbi (standard; richiede tridente; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +18 contro CA; 1d8 + 5 danni, 5 danni continuati, bersaglia solo i nemici e il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina entrambi). Mentre il bersaglio è trattenuto, il mesodemone non può compiere attacchi con il tridente.

Soffio Velenoso (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Veleno**
Propagazione ravvicinata 3; bersaglia i nemici; +16 contro Tempra; 2d6 + 3 danni da veleno, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Arma Avvelenata (minore, ricarica ⚅) ✦ **Veleno**
La volta successiva in cui il mesodemone colpisce una creatura con un attacco da arma, può effettuare un attacco secondario contro quella creatura. *Attacco secondario:* +16 contro Tempra; il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina). *Primo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina). *Secondo tiro salvezza fallito:* Il bersaglio cade a terra svenuto (tiro salvezza termina; il bersaglio subisce una penalità di -5 a questo tiro salvezza).

Benedizione della Regina Ragno
Il mesodemone non è accecato all'interno di una *nube di oscurità* e tale potere non blocca la sua linea di visuale. Il mesodemone è considerato un drow e un ragno ai fini degli effetti dei poteri dei suoi alleati.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale
Abilità Dungeon +10, Furtività +9, Intimidire +11

For 20 (+10)	**Des** 15 (+7)	**Sag** 16 (+8)
Cos 17 (+8)	**Int** 10 (+5)	**Car** 13 (+6)

Equipaggiamento tridente

Gruppo di incontro

I mesodemoni appartenenti al tema degli eletti di Lolth sono dei doni speciali che la Regina Ragno concede ai suoi servitori più fidati.

Incontro di livello 12 (PE 3.800)
- 1 drow aracnomante (livello 13 artigliere; *Manuale dei Mostri*, pagina 98)
- 2 drow combattenti (livello 11 appostato; *Manuale dei Mostri*, pagina 98)
- 3 mesodemoni eletti (livello 11 soldato)

LEGIONE DI AVERNUS

Tra i molti vasti eserciti che marciano per le pianure infuocate dei Nove Inferi, nessuno è noto ai mortali quanto la famigerata Legione di Avernus. Questa armata, che trae il suo nome dallo strato superiore degli Inferi, in teoria giura fedeltà al diavolo della fossa chiamato Bel. In realtà la legione non ha un unico comandante, dal momento che i suoi insegnamenti e la sua influenza si sono espansi ormai da tempo ben oltre il dominio astrale dei diavoli.

Oggi, varie schegge impazzite che si fanno chiamare la Legione di Avernus circolano per il mondo e sugli altri piani. Questi gruppi spesso prestano servizio come mercenari per chiunque sia disposto a pagare le loro tariffe esorbitanti. Non si curano di nessuna causa e sono disposti a uccidere chiunque in qualsiasi luogo... salvo un'eccezione. Corre voce che nessun legionario ne combatterà mai consapevolmente un altro, nemmeno se si tratta di due legionari appartenenti a plotoni diversi e che non hanno in comune nulla tranne la loro origine.

I veterani della legione inevitabilmente rimangono segnati sia fisicamente che mentalmente dal regime di addestramento a ritmi inumani imposto dalla legione. La loro fedeltà reciproca è indiscussa; fino all'ultimo membro, ogni unità è disposta a immolare la propria vita per la legione.

Anche se il gruppo un tempo era composto interamente da diavoli, ora sono gli umanoidi a costituire la maggior parte della Legione di Avernus. Gli umani e gli hobgoblin sono comuni presso la legione, ma anche molti tiefling, nani, dragonidi e mezzorchi trovano la legione di loro gradimento.

La legione addestra bestie robuste di ogni genere, come i drachi dell'ira, gli orsigufo e i lupi feroci, che poi fa combattere al fianco dei suoi soldati.

Molti membri della legione sono malvagi o lo diventeranno presto; prendere parte a spietati massacri in continuazione senza che il proprio animo ceda all'oscurità è pressoché impossibile e nella legione non c'è posto per gli animi sensibili. Tuttavia, le creature caotiche malvagie sono prive della disciplina necessaria per sopravvivere a lungo nella legione. Tra i plotoni che godono di una sinistra fama nella legione vale la pena di menzionare le Zanne Spezzate (uno squadrone di hobgoblin e di diavoli di basso livello, dotata di vari lupi feroci e di un drago rosso giovane) e la Fanteria Infernale (un gruppo di azer e di diavoli della legione veterani guidati da un gigante del fuoco forgiatore chiamato il Generale Cremisi).

Modifiche alle abilità: Bonus di +2 alle prove di Atletica, Intimidire e Tenacia.

Poteri di attacco

I poteri di attacco della Legione di Avernus premiano il buon uso delle tattiche e del posizionamento.

Ferita infernale

Questo potere va assegnato a un soldato che altrimenti sarebbe privo della capacità di marchiare i PG. Una squadra di hobgoblin combattenti dotati di *ferita infernale* distoglie l'attenzione dei PG dai capi degli hobgoblin.

Ferita Infernale (standard; ricarica ⚄ ⚅)
Questa creatura effettua un attacco basilare in mischia. Se l'attacco va a segno, il bersaglio è marchiato e subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina entrambi).

Morte ispiratrice

Questo potere funziona meglio nelle mani di qualsiasi gregario o soldato che ha buone possibilità di morire prima dei suoi compagni. I diavoli della legione di qualsiasi livello sono fieri di offrire al loro plotone una *morte ispiratrice*.

Morte Ispiratrice (quando questa creatura scende a 0 punti ferita)
Un alleato entro 2 quadretti da questa creatura ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire e al tiro dei danni successivo, purché li effettui prima della fine del turno di quell'alleato.

Sacrificio del gregario

Un gregario che riceva l'ordine da un mostro appostato, artigliere o controllore di scagliarsi sulla lama di un PG di certo attirerà l'attenzione su se stesso, quindi è meglio assicurarsi di avere diavoli della legione gregari in abbondanza e del livello appropriato. Un tiefling lamascura dotato di *sacrificio del gregario* può scagliare un gregario dopo l'altro contro i personaggi rimanendo nel frattempo nascosto, consentendo agli altri suoi alleati di approfittare dei bersagli frastornati.

Sacrificio del Gregario (standard; a volontà)
Emanazione ad area 1 entro 10; bersaglia un nemico adiacente all'alleato gregario della creatura; livello + 7 contro CA; il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo della creatura. Un alleato gregario adiacente al bersaglio scende a 0 punti ferita.

Scudo di fuoco

Questo potere conferisce la capacità di infliggere qualche danno in più ai mostri che combattono in mischia, oppure incoraggia i nemici più fragili a tenersi alla larga. Un tiefling eretico dotato di *scudo di fuoco* fornisce ai PG degli ottimi motivi per tenersi a distanza.

Scudo di Fuoco (Fuoco) aura 1; ogni nemico che entri nell'aura o vi inizi il proprio turno subisce 2 danni da fuoco.
Livello 11: 5 danni da fuoco.
Livello 21: 8 danni da fuoco.

Poteri di utilità

I seguenti poteri sono frutto sia dell'addestramento tattico che dell'irrobustimento fisico.

Difesa di squadra

Com'è ovvio, questo potere necessita della presenza di alleati per avere una qualsiasi efficacia, quindi è opportuno abbinare un controllore, un gregario o un soldato con dei diavoli della legione o con altre creature appartenenti a questo tema. Una fila di hobgoblin soldati dotati di *difesa di squadra* diventa pressoché impenetrabile.

STEVE ARGYLE

Difesa di Squadra
Questa creatura ottiene un bonus di +2 a tutte le difese finché è adiacente a un diavolo della legione o a qualsiasi creatura appartenente al tema della Legione di Avernus.

Impulso trionfante

Questo potere funziona meglio quando il suo proprietario, un bruto o un soldato, sopravvive per buona parte della battaglia. La maggior parte degli ogre non è abbastanza disciplinata per poter aderire alla legione, ma quei rari ogre brutali che riescono a rimanere in servizio sfruttano con grande efficacia il loro *impulso trionfante*.

Impulso Trionfante (ogni volta che questa creatura rende un nemico sanguinante o lo riduce a 0 punti ferita)
Questa creatura ottiene punti ferita temporanei pari a metà del suo livello.

Iniziativa della legione

Questo potere è utile soprattutto a quei mostri che vogliono decidere dove combattere, caricando contro i PG prima che questi possano reagire o spostandosi in una posizione più difendibile. I diavoli barbuti dotati di *iniziativa della legione* possono vincere l'iniziativa più facilmente, esponendo i PG alla loro aura di *barba tentacolare* non appena giunge il primo turno dei personaggi.

Iniziativa della Legione
Questa creatura ottiene un bonus di +5 alle sue prove di iniziativa se almeno un alleato si trova entro visuale.

Resistenza al fuoco

Unendo una creatura resistente al fuoco a degli alleati che combattono con il fuoco si ottiene il massimo del risultato. Un cambion magus del fuoco infernale non ha bisogno di questa resistenza... ma i rakshasa combattenti che lo servono saranno lieti di essere protetti dal suo potere di *pira dell'anima*.

Resistenza al Fuoco
Questa creatura ottiene resistenza 10 al fuoco.
Livello 11: Resistenza 20 fuoco.
Livello 21: Resistenza 30 fuoco.

Hobgoblin Legionario di Avernus — **Livello 5 Soldato (Guida)**
Umanoide naturale Medio — PE 150
Iniziativa +8 — **Sensi** Percezione +5; visione crepuscolare
PF 64; **Sanguinante** 32
CA 21; **Tempra** 21, **Riflessi** 18, **Volontà** 19; vedi anche *difesa di squadra*
Velocità 5
Lancia (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+12 contro CA; 1d8 + 5 danni. Se l'hobgoblin comandante colpisce con un attacco di opportunità, può scattare di 1 quadretto; vedi anche *comandare dalla prima linea*.
Schieramento Tattico (minore; ricarica ⚄ ⚅)
Emanazione ravvicinata 5; gli alleati all'interno dell'emanazione scattano di 3 quadretti.
Ferita Infernale (standard; ricarica ⚄ ⚅)
L'hobgoblin comandante effettua un attacco basilare in mischia. Se l'attacco va a segno, il bersaglio è marchiato e subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina entrambi).
Comandare dalla Prima Linea
Quando un attacco in mischia dell'hobgoblin comandante colpisce un nemico, gli alleati ricevono un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni contro quel nemico fino alla fine del turno successivo dell'hobgoblin comandante.
Resilienza Hobgoblin (reazione immediata, quando l'hobgoblin comandante subisce un effetto che può essere terminato da un tiro salvezza; incontro)
L'hobgoblin comandante effettua un tiro salvezza contro l'effetto scatenante.
Difesa di Squadra
L'hobgoblin comandante ottiene un bonus di +2 a tutte le difese finché si trova in posizione adiacente a un diavolo della legione o a qualsiasi creatura appartenente al tema della Legione di Avernus.
Allineamento Malvagio — **Linguaggi** Comune, Goblin
Abilità Atletica +14, Intimidire +9, Storia +10, Tenacia +7

For 20 (+7)	**Des** 14 (+4)	**Sag** 16 (+5)
Cos 16 (+5)	**Int** 12 (+3)	**Car** 10 (+2)

Equipaggiamento corazza di scaglie, scudo pesante, lancia

Gruppo di incontro

Molti hobgoblin trovano la Legione di Avernus di loro gradimento. Coloro che raggiungono una posizione di comando possono guidare dei piccoli plotoni di diavoli in battaglia.

Incontro di livello 6 (PE 1.330)
- 1 hobgoblin comandante (livello 5 soldato)
- 10 diavoli della legione grugniti (livello 6 gregario; *Manuale dei Mostri*, pagina 70)
- 2 diavoli spinati (livello 6 schermagliatore; *Manuale dei Mostri*, pagina 72)

MANO ROSSA DI TIAMAT

Fin dai tempi antichi, molti culti dedicati a Tiamat hanno sfoggiato le sanguinarie insegne della Mano Rossa. Questi culti solitamente si formano attorno a un capo potente e carismatico; quando il mondo è fortunato, cadono di lì a poco per mano di un gruppo audace di eroi. Ma l'influsso della Regina dei Draghi Malvagi non scompare mai dal mondo, e il ciclo continua a ripetersi.

I culti di Tiamat accolgono qualsiasi creatura senziente in cerca di ricchezza e potere, dagli umani ai lucertoloidi, dagli ogre ai giganti. Anche se un'incarnazione della Mano Rossa potrebbe essere collegata a una razza in particolare, come ad esempio gli hobgoblin di Kulkor Zuul, che cercarono di fondare un nuovo impero tra le rovine fumanti della Valle dell'Elsir, alcuni anni fa, altre potrebbero comprendere membri di una dozzina di razze pronte a collaborare gli uni con gli altri in nome di una causa comune.

A prescindere dalla maggioranza dei membri di una Mano Rossa, tra i suoi ranghi sono sempre presenti alcune creature di discendenza draconica. I draghi e i dragonidi malvagi accorrono a frotte sotto le insegne di Tiamat, impazienti di servire la loro regina oscura, ma anche molte progenie draconiche e drachi riempiono i ranghi di questi eserciti.

Molte delle creature che appartengono alla Mano Rossa danno dimostrazione della loro affiliazione al gruppo sfoggiando un preciso simbolo dipinto su una tunica o uno scudo: una mano scarlatta le cui cinque dita puntano verso l'alto. Alcuni membri finiscono per sviluppare anche certi lineamenti affini ai draghi, come ad esempio scaglie, zanne o artigli.

Modifiche alle abilità: Bonus di +2 alle prove di Intimidire e di Percezione.

POTERI DI ATTACCO

Questi poteri richiamano alla mente le armi più formidabili dei draghi: paura e distruzione.

PRESENZA TERRIFICANTE

Questo è un ottimo attacco di apertura per gli appostati, i controllori e i soldati, dal momento che lascia i personaggi malconci quando gli alleati dei mostri si avventano su di loro. Una viverna dotata di questo potere sarà capace di tenere i nemici sul chi vive.

Presenza Terrificante (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 3; bersaglia solo i nemici; livello + 3 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo di questa creatura.

RICARICA SANGUINANTE

Questo potere fa sentire la creatura più simile a un drago, consentendogli di riutilizzare un potere fondamentale nel momento in cui diventa sanguinante. Un bodak furtivo dotato di *ricarica sanguinante* può scatenare uno *sguardo mortale* extra del tutto inaspettato.

Ricarica Sanguinante (gratuita, quando la creatura diventa sanguinante per la prima volta; incontro)
Uno dei poteri di attacco a incontro di questa creatura si ricarica e la creatura può utilizzarlo.

SOFFIO DEL DRAGO

Un singolo mostro dotato di *soffio del drago* potrebbe non risultare troppo inquietante... ma un'orda di mostri di questo tipo è tutta un'altra cosa. Questo potere va usato con i bruti, i controllori, gli schermagliatori e i soldati per ottenere i risultati migliori. I coboldi dragoscudieri dotati di *soffio del drago* e messi in sintonia con il draco che servono possono usare questo potere senza preoccuparsi di danneggiarsi a vicenda.

Soffio del Drago (minore; incontro) ✦ **Variabile**
Propagazione ravvicinata 3; livello + 1 contro Riflessi; 1d8 danni. La creatura sceglie tra acido, fulmine, fuoco, freddo o veleno quando riceve questo potere. Il potere infligge danni di quel tipo.
Livello 11: 2d8 danni.
Livello 21: 3d8 danni.

VOLONTÀ DI TIAMAT

I draghi spesso tengono presso di loro un servitore fidato (magari una guida) dotato di questo potere, che in genere si tiene al di fuori dalla mischia. Un drago rosso anziano potrebbe essere accompagnato da un paio di giganti del fuoco forgiatori benedetti dalla *volontà di Tiamat*.

Volontà di Tiamat (standard; incontro)
Gittata 10; bersaglia un drago o un dragonide dotato di *arma a soffio* o *soffio del drago*; l'*arma a soffio* o il *soffio del drago* si ricarica.

CHIPPY

Poteri di utilità

I poteri di utilità della Mano Rossa di Tiamat incoraggiano il lavoro di squadra e la fedeltà al culto.

Avvertimento telepatico

Questo potere, principalmente un elemento narrativo, non influenza il combattimento... a meno che, naturalmente, il drago suo padrone non sia abbastanza vicino da unirsi alla lotta. Collocare alcuni coboldi lamascaltra dotati di *avvertimento telepatico* in varie posizioni ben scelte all'interno del covo di un drago possono garantire che il loro padrone non sarà colto di sorpresa.

Avvertimento Telepatico (standard; incontro)
Questa creatura invia un messaggio breve a un drago che si trovi entro 1,5 chilometri di distanza. Questa creatura può anche usare questo potere come azione gratuita quando scende a 0 punti ferita, anche se ha già consumato il potere.

Divorare gregario

Un grosso bruto, controllore o soldato dotato di questo potere e attorniato da numerosi gregari cambia il tenore della battaglia; ora quei gregari non sono più un semplice fastidio. Un drago bianco giovane può usare *divorare gregario* con la sua vasta riserva di coboldi gregari per rinforzarsi durante il combattimento.

Divorare Gregario (minore; ricarica ⚁ ⚂ ⚀)
Questa creatura riduce un alleato gregario adiacente di taglia più piccola della sua a 0 punti ferita. Questa creatura ottiene punti ferita temporanei pari a 5 + il livello del gregario.

Dono cromatico

Questo potere va affidato a un qualsiasi bruto, schermagliatore o soldato che rischia spesso di rimanere coinvolto nell'emanazione o nella propagazione di un alleato (come ad esempio *soffio del drago*). Una squadra di dragonidi soldati dotati di *dono cromatico* può usare *soffio del drago* senza paura di coinvolgere i loro alleati nella propagazione.

Dono Cromatico (interruzione immediata, quando un nemico colpisce o manca questa creatura; incontro)
La creatura ottiene resistenza 5 acido, resistenza 5 freddo, resistenza 5 fulmine, resistenza 5 fuoco o resistenza 5 veleno fino alla fine dell'incontro.

In nome del padrone

Più mostri possiedono questo potere, migliore è il suo effetto, quindi se il DM lo assegna a un gruppo di gregari o di bruti otterrà il massimo dell'effetto. Ad esempio, quando il drago bianco giovane che li comanda decide di non divorarli, i coboldi gregari al suo servizio dotati di *in nome del padrone* possono rivelarsi ostici.

In Nome del Padrone
Questa creatura ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire finché si trova entro 5 quadretti da un drago. Questa creatura è considerata un drago e un dragonide ai fini degli effetti dei poteri dei suoi alleati.

Dragonide Gladiatore di Tiamat **Livello 10 Soldato**
Umanoide naturale Medio PE 500

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +6
PF 106; **Sanguinante** 53; vedi anche *furia del dragonide*
CA 24; **Tempra** 23, **Riflessi** 20, **Volontà** 21
Velocità 5

⊕ **Spada Bastarda** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+15 contro CA (+16 quando è sanguinante); vedi anche *combattente solitario*; 1d10 + 5 danni.

† **Colpo Finale** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Il bersaglio deve essere sanguinante; +15 contro CA (+16 quando è sanguinante); 2d10 + 5 danni, e gli alleati del dragonide gladiatore ricevono un bonus di +2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del dragonide.

✧ **Soffio del Drago** (minore; incontro) ✦ **Fuoco**
Emanazione ravvicinata 3; +12 contro Riflessi (+13 quando è sanguinante); 1d6 + 4 danni da fuoco.

✧ **Presenza Terrificante** (standard; incontro) ✦ **Paura**
Emanazione ravvicinata 3; bersaglia solo i nemici; +10 contro Volontà; il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del dragonide gladiatore.

Dono Cromatico (interruzione immediata, quando un nemico colpisce o manca questa creatura; incontro)
Il dragonide gladiatore ottiene resistenza 5 acido, resistenza 5 freddo, resistenza 5 fulmine, resistenza 5 fuoco o resistenza 5 veleno fino alla fine dell'incontro.

Furia del Dragonide (solo quando è sanguinante)
Un dragonide riceve un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire.

Colpo del Gladiatore
Quando il dragonide gladiatore colpisce un nemico con un attacco di opportunità, il bersaglio viene buttato a terra prono.

Combattente Solitario
Il dragonide gladiatore riceve un bonus di +2 ai tiri per colpire in mischia quando è adiacente a un solo nemico.

Allineamento Qualsiasi **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Atletica +15, Intimidire +17, Percezione +8, Storia +7

For 21 (+10)	**Des** 15 (+7)	**Sag** 12 (+6)
Cos 18 (+9)	**Int** 10 (+5)	**Car** 16 (+8)

Equipaggiamento corazza di scaglie, spada bastarda

Gruppo di incontro

Questi dragonidi si sono votati al servizio della Regina dei Draghi Malvagi e circolano spesso in compagnia delle sue progenie.

Incontro di livello 10 (PE 2.900)
- 3 dragonidi gladiatori di Tiamat (livello 10 soldato)
- 2 progenie rosse sputafuoco (livello 12 artigliere; *Manuale dei Mostri*, pagina 209)

Archetipi

Un archetipo aggiunge alcuni privilegi a un mostro e lo rende più potente in vari modi: incrementa i punti ferita di un mostro, i suoi tiri salvezza, il numero di poteri che possiede, i suoi punti azione e, nel caso di un archetipo basato sulla classe, le sue difese. Spesso conferisce una maggiore funzionalità sul campo di battaglia e offre degli spunti narrativi che il mostro non aveva.

Solitamente gli archetipi si assegnano ai mostri che nelle intenzioni del DM devono avere un impatto particolare sul gioco. I mostri dotati di archetipi possono fungere da guardie d'elite, spie, animali da compagnia, fidati bracci destri o nemici principali, o svolgere qualsiasi altro ruolo al di fuori dell'ordinario.

Esistono due tipi di archetipi: gli archetipi funzionali e gli archetipi di classe. Un archetipo funzionale consente al DM di personalizzare una creatura per svolgere un determinato ruolo narrativo o di combattimento. Alcuni archetipi funzionali consentono al DM di cambiare certi aspetti della natura della creatura (ad esempio, l'archetipo dell'infestazione terrificante, che trasforma una creatura vivente in un non morto), mentre altri forniscono certe capacità che consentono alla creatura di incarnare alla perfezione un certo tema di mostro. Gli archetipi funzionali possono rivelarsi assai efficaci con i temi di mostri (descritti in precedenza nel capitolo); il DM può anche usarli per creare un mostro d'elite o solitario che funga da "boss" o per generare una creatura più potente appartenente a quel tema.

Un archetipo di classe concede a una creatura un numero limitato di privilegi o di poteri appartenenti a una classe e tali poteri permettono al DM di dare alla creatura un tono simile alla classe in questione senza dover creare un personaggio giocante vero e proprio. Con l'uscita della *Guida del Giocatore a* Forgotten Realms® e del *Manuale del Giocatore 2*, nove nuove classi sono state aggiunte al gioco. L'ultima parte di questa sezione contiene gli archetipi relativi alle classi di questi due libri.

Applicare un archetipo

I dettagli completi relativi all'applicazione degli archetipi alle creature sono riportati da pagina 175 in poi della *Guida del Dungeon Master*. La procedura base è descritta di seguito.

Gli archetipi funzionano meglio quando il DM li applica a una creatura che non è un gregario, una creatura d'elite o solitaria. Quando il DM applica un archetipo a una creatura standard, l'archetipo aggiorna la creatura e ne fa una creatura d'elite. È sufficiente seguire questi passi per applicare un archetipo a una creatura standard.

- Assicurarsi che i mostri soddisfino i prerequisiti dell'archetipo.
- Cambiare il ruolo della creatura in quello specificato alla voce dell'archetipo.
- Cambiare il tipo e l'origine della creatura, se applicabile, e aggiungere le eventuali parole chiave specificate nella sezione delle parole chiave.
- Esaminare l'archetipo riga per riga e aggiungere tutti i nuovi poteri e privilegi elencati nell'archetipo.
- Se un mostro è dotato di vulnerabilità e l'archetipo conferisce resistenza dello stesso tipo, le due resistenze si uniscono e si applica la differenza. Ad esempio, se una creatura possiede vulnerabilità 5 al fuoco e ottiene resistenza 10 al fuoco tramite un archetipo, finirebbe per avere resistenza 5 al fuoco.
- Se l'archetipo conferisce un potere a incontro che il mostro già possiede, il mostro ottiene due usi di quel potere a incontro.

Il DM può applicare due archetipi a un mostro standard oppure applicare un archetipo a un mostro d'elite, trasformandolo in una creatura solitaria, ma dovrà farlo con cura. In molti casi, trovare o progettare una creatura solitaria può rivelarsi più efficace che non costruirne una tramite gli archetipi. Se lavorare con un archetipo (o due) è un'opzione migliore per la situazione, il DM può applicare l'archetipo o gli archetipi, ma non cambia le difese, i punti ferita, i tiri salvezza e i punti azione del mostro. Poi applica le seguenti modifiche.

- Non si aggiungono i punti ferita specificati a una creatura d'elite per farne una creatura solitaria. Si raddoppiano invece i punti ferita della creatura oppure, se la creatura d'elite è di livello pari o superiore all'11° si moltiplicano i punti ferita per 2,5.
- Gli archetipi di classe forniscono anche dei bonus alle difese alla creatura. Quando si applicano i bonus di un archetipo di classe a una creatura dotata di due archetipi di classe, si applica soltanto il bonus più alto relativo a ciascuna difesa invece di sommare i bonus.
- Il bonus ai tiri salvezza di una creatura solitaria diventa +5.
- Le creature solitarie hanno 2 punti azione.

Alchimista pazzo

RAVEN MIMURA

Gli archetipi funzionali consentono al DM di aggiungere degli agganci funzionali e narrativi ai suoi mostri. Molti archetipi funzionali consentono al mostro di adattarsi meglio ai temi dei mostri, come quelli presentati nella sezione precedente di questo capitolo, o ai temi meno espliciti già presenti nei vari *Manuali dei Mostri* e negli altri supplementi di gioco. Un archetipo funzionale potrebbe concedere dei poteri da guida a una creatura ordinaria, o farne un avversario veramente unico e temibile.

Come tutti gli archetipi, ognuno dei seguenti archetipi funzionali trasforma la creatura modificata in un mostro d'elite... una forza da non sottovalutare al tavolo da gioco.

Alchimista pazzo

Gli alchimisti possono essere eccentrici di natura, ma i molti anni passati a ponderare su formule esoteriche e a inalare o bere i risultati di troppi esperimenti andati a male possono spingere anche l'alchimista più sano oltre i confini della sanità mentale. Sebbene rimangano dei maestri nella loro arte, gli alchimisti pazzi trafficano con formule instabili e bizzarre che spesso esplodono generando effetti strani. A volte essi stessi restano sorpresi dagli effetti folli che generano tramite le loro misture, elisir e distillati.

Prerequisiti: Bestia magica o umanoide, Intelligenza 12

Alchimista Pazzo — **Artigliere d'elite (Guida)**
Bestia magica o umanoide — PE Elite

Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione
Resistenza 5 veleno
Livello 11: Resistenza 10 veleno.
Livello 21: Resistenza 15 veleno.
Tiri salvezza +2; +4 contro gli effetti di charme e di paura
Punti azione 1

Fuoco dell'Alchimista (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Emanazione ad area 1 entro 10; livello + 3 contro Riflessi; 2d6 danni da fuoco. *Mancato:* Danni dimezzati.
Livello 11: 3d6 danni.
Livello 21: 4d6 danni.

Distillato Rinforzante (minore; ricarica ⚅)
Emanazione ravvicinata 3; bersaglia gli alleati; il bersaglio ottiene 1d6 punti ferita temporanei (effettua un solo tiro e applica i punti ferita temporanei a tutti gli alleati) e un bonus di +2 alla CA e alla Tempra fino alla fine del turno successivo dell'alchimista pazzo.
Livello 11: 2d6 punti ferita temporanei.
Livello 21: 3d6 punti ferita temporanei.

Misture instabili
Ogni volta che l'alchimista pazzo mette a segno un colpo critico con il suo *fuoco dell'alchimista* (o con un qualsiasi altro potere alchemico scambiato; vedi riquadro laterale), o concede dei punti ferita temporanei a tre o più alleati tramite *distillato rinforzante*, ottiene un altro effetto casuale dal suo potere. Si tira un d6 e si consulta la tabella seguente. L'effetto si applica a un nemico colpito dal potere di *fuoco dell'alchimista* o da un nemico entro l'emanazione del potere *distillato rinforzante*. Se più bersagli sono disponibili, l'alchimista sceglie quale bersaglio influenzare.

Tiro	Effetto
1	Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).
2	Il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina). I danni continuati aumentano di 5 a ogni rango.
3	Il bersaglio ottiene vulnerabilità 5 freddo, fulmine, fuoco, tuono o veleno (a scelta dell'alchimista pazzo) (tiro salvezza termina). La vulnerabilità aumenta di 5 a ogni rango.
4	Il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). *Effetto secondario:* Il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).
5	Il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).
6	Il bersaglio subisce una metamorfosi che lo trasforma in una rana (tiro salvezza termina). Finché è in questa forma, il bersaglio è rallentato, frastornato e non può più effettuare attacchi o usare poteri.

Gli alchimisti pazzi e l'alchimia

Se il DM utilizza la *Cripta dell'Avventuriero*, può personalizzare l'alchimista scambiando il potere di *fuoco dell'alchimista* con un altro oggetto alchemico volatile del suo stesso livello o di livello analogo. Se desidera creare un alchimista pazzo più complesso, può perfino assegnargli uno o due tipi diversi di oggetti alchemici volatili da lanciare durante il combattimento.

Assassino spettrale

Gli assassini più abili si muovono con la furtività di un fantasma e i migliori possono anche assumerne l'aspetto. Attraverso un antico rituale, una forma di addestramento mistico o la benedizione di una potenza oscura, gli assassini spettrali ottengono la capacità di passare attraverso le pareti e di evitare gli attacchi nemici più violenti trasformandosi in uno sbuffo di nebbia evanescente. Inoltre, cosa ancora peggiore, quando si manifestano, un colpo della loro arma significa morte certa.

Prerequisito: Umanoide.

Assassino Spettrale — **Appostato d'elite**
Umanoide — PE Elite

Iniziativa +4 (o +2 se la creatura modificata è un appostato)
Punti ferita +6 per livello + punteggio di Costituzione
Tiri salvezza +2
Punti azione 1

Assassino Svanente (interruzione immediata, quando un nemico effettua un attacco in mischia o a distanza contro l'assassino spettrale; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Illusione**
L'assassino spettrale diventa invisibile fino alla fine suo turno successivo e può scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

Vantaggio in combattimento
Un assassino spettrale infligge 2d6 danni extra contro qualsiasi bersaglio che gli conceda vantaggio in combattimento.
Livello 21: 3d8 danni extra.

Uccisore Invisibile
Finché è invisibile, un assassino spettrale mette a segno un colpo critico in caso di 19-20 e infligge 1d10 danni extra danni in caso di colpo critico.

Abilità Furtività +4

Bestia di Demogorgon

Questi mutanti a due teste, distruttivi e sanguinari fino alla follia, sono visti dai folli cultisti che servono Demogorgon come esseri "benedetti" dal signore dei demoni. Nella maggior parte dei casi, un culto di Demogorgon crea questi due strani mutanti a due teste ricorrendo alla tortura o a dei rituali di agonia indicibile. In altri casi, le forze malvagie dell'Abisso distorcono queste creature e poi le sguinzagliano per il mondo. A prescindere dal metodo della loro creazione, queste creature sono oggetto di paura, soggezione e timore reverenziale presso i decerebrati adoratori del signore dei demoni e occupano un posto d'onore tra i loro ranghi... anche se spesso restano vincolati a tale posto da catene e altre protezioni, almeno finché il padrone non ha bisogno di loro per svolgere qualche incarico.

Quando si applica questo archetipo, il soggetto in questione sviluppa una testa extra.

Prerequisito: Una bestia o una bestia magica a una sola testa.

Bestia di Demogorgon

Bestia di Demogorgon	**Bruto d'elite**
	PE Elite

Sensi Visione onnidirezionale
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione
Tiri salvezza +2, +4 contro paura
Punti azione 1

Doppio Morso (standard; a volontà)
Se la creatura a cui viene applicato questo archetipo è dotata di morso come attacco basilare in mischia, può sferrare due di questi attacchi come azione standard. Se non è dotato di morso come attacco basilare in mischia, ottiene il seguente attacco:

Morso (standard; a volontà)
Livello + 3 contro CA; 1d8 + modificatore di Forza.
Livello 11: 2d8 + modificatore di Forza.
Livello 21: 3d8 + modificatore di Forza.

Ira di Demogorgon (quando diventa sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Guarigione**
La bestia di Demogorgon ottiene rigenerazione 5 e mette a segno un colpo critico con un tiro di 18-20 finché non cessa di essere sanguinante o finché non scende a 0 punti ferita.
Livello 21: Rigenerazione 10.

Campione di Bane

Quando Bane invia i suoi seguaci a marciare sul mondo, mette al loro comando uno dei suoi campioni speciali. Questi feroci condottieri incarnano alla perfezione la devozione alla pura tirannia e al massacro che Bane desidera. Possono resistere agli effetti degli attacchi basati sulla paura e ispirare quella stessa emozione tra le loro truppe. Questi soldati diventano più robusti mano a mano che si avvicinano alla morte e continuano a combattere anche dopo avere ricevuto una ferita mortale.

Prerequisito: Bestia magica o umanoide.

Campione di Bane	**Soldato d'elite (Guida)**
Bestia magica o umanoide	PE Elite

Benedizione del Tiranno aura 3; ogni alleato sanguinante entro l'aura infligge 1d6 danni extra con gli attacchi in mischia.
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione
Tiri salvezza +2, +4 contro gli effetti di charme e paura
Punti azione 1

Ultimo Comando (interruzione immediata, quando un alleato entro 10 quadretti dal campione di Bane scende a 0 punti ferita; a volontà)
L'alleato che attiva il potere può effettuare un attacco basilare in mischia come azione gratuita con un bonus di +2 al tiro per colpire.

Carneficina Ispiratrice (minore; ricarica ⁞⁞)
Emanazione ravvicinata 3; bersaglia gli alleati; il bersaglio può effettuare un attacco basilare in mischia come azione gratuita.

Combattente del caos

Il caos può distruggere. Ma può anche corrompere. Quando il caos corrompe una creatura, la creatura diventa una macchina assassina pervasa di energia elementale. Queste creature corrotte sono note come combattenti del caos.

I combattenti del caos a volte ottengono questo strano dono da un primordiale o da un potente servitore dei primordiali. Il semplice contatto con il Caos Elementale o con una parte del mondo toccata da un intenso flusso di energia elementale a volte

Combattente del caos

TOMAS GIORELLO; EVA WIDERMANN

è sufficiente a trasformare una creatura. Qualunque sia la fonte del dono, un combattente del caos non solo acquisisce alcuni poteri dei suoi padroni elementali, tra cui un'arma a soffio caricata elementalmente, ma assume anche il comportamento distruttivo e i desideri entropici che caratterizzano i primordiali e i loro servitori.

Prerequisito: Umanoide.

Combattente del Caos	**Bruto d'elite**
Umanoide	PE Elite

Scia Distruttiva aura 5; ogni nemico entro l'aura subisce una penalità di -5 ai tiri salvezza contro i danni continuati.
Punti ferita +10 per livello + punteggio di Costituzione
Resistenza 5 variabile (1/incontro)
Livello 11: 10 variabile (1/incontro)
Livello 21: 15 variabile (2/incontro)
Tiri salvezza +2
Punti azione 1

Assalto Devastante
Ogni volta che un combattente del caos colpisce con un attacco in carica o colpisce una creatura che gli concede vantaggio in combattimento, l'attacco infligge anche 5 danni continuati (tiro salvezza termina).
Livello 11: 10 danni continuati.
Livello 21: 15 danni continuati.

Soffio Destabilizzante (standard; incontro) ✦ **Variabile**
Propagazione ravvicinata 5; livello + 3 contro CA; 2d6 + modificatore di Costituzione danni da freddo, fulmine, fuoco o tuono, e il bersaglio subisce 5 danni continuati di quel tipo e una penalità di -2 a CA e Tempra (tiro salvezza termina entrambi).
Livello 11: 10 danni continuati.
Livello 21: 3d6 + modificatore di Costituzione danni e 15 danni continuati.

Distruttore stirpedraconica

Un distruttore stirpedraconica è pervaso dal potere dei draghi e si trasforma in una scagliosa e scatenata macchina di morte che presta servizio presso coloro che venerano Tiamat.

Alcuni distruttori stirpedraconica vengono creati dalle uova corrotte di drago, che producono queste creature ibride invece dei draghi puri. Altri vengono plasmati tramite rituali di suprema agonia celebrati dai sacerdoti di Tiamat su coloro che hanno osato sottrarre qualcosa alla Regina dei Draghi Malvagi o ai suoi fedeli.

Un distruttore stirpedraconica è un bruto nel corpo e nello spirito. Allevato e addestrato per eseguire gli ordini di un comandante, che si tratti di un condottiero della Mano Rossa, di un sacerdote di Tiamat o di chiunque altro si trovi in una posizione di autorità, il distruttore si fa strada tra i suoi avversari con artigli, zanne e il suo pericoloso soffio. Combatte con ferocia finché o lui o il suo comandante non vengono abbattuti.

Prerequisito: Bestia, bestia magica o umanoide.

Distruttore stirpedraconica

Distruttore Stirpedraconica	**Bruto d'elite**
Bestia, bestia magica o umanoide	PE Elite

Sensi Scurovisione
Punti ferita +10 per livello + punteggio di Costituzione
Tiri salvezza +2
Punti azione 1

Morso (standard; a volontà)
Livello + 2 contro CA; 1d8 + modificatore di Forza danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina). Se la creatura modificata è già dotata di morso come attacco basilare, il dado dei danni dell'attacco con morso di questo archetipo o dell'attacco con morso originale di questa creatura (si sceglie quello che infligge più danni) aumenta di un grado.

Artiglio (standard; a volontà)
Livello + 2 contro CA; 1d6 + modificatore di Forza danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono. Se la creatura modificata dispone già di un attacco con artiglio, il dado dei danni dell'attacco con artiglio di questo archetipo o dell'attacco con artiglio originale di questa creatura (si sceglie quello che infligge più danni) aumenta di un grado.

Soffio del Distruttore (standard; incontro) ✦ **Variabile**
Propagazione ravvicinata 3; livello + 2 contro Riflessi; 2d10 + modificatore di Costituzione danni. La creatura sceglie tra acido, freddo, fulmine, fuoco o veleno quando riceve questo potere. Questo potere infligge danni di quel tipo.
Livello 11: 3d10 + modificatore di Costituzione danni.
Livello 21: Propagazione ravvicinata 5 e 4d10 + modificatore di Costituzione danni.

Soffio Sanguinante (gratuita, quando la creatura diventa sanguinante per la prima volta; incontro)
Soffio del distruttore si ricarica e il distruttore lo usa.

JASON A. ENGLE

Guardiano maledetto

Guardiano maledetto

Sebbene alcuni guardiani siano dei servitori consenzienti, altri vengono costretti a prestare servizio tramite strane magie, e tali magie a volte possono conferire a queste creature dei poteri terrificanti.

Le creature dotate di questo archetipo possono avere varie origini e subire l'influenza dell'archetipo in vari modi. Il seguente archetipo utilizza un tema del Reame Remoto, ma cambiando leggermente il suo potere di attacco a ricarica il DM può crearne un'applicazione diversa. Ad esempio, cambiando i danni continuati di *sifone dell'anima* in danni da fuoco, il DM può trasformare la creatura modificata in un guardiano maledetto a tema infernale.

Prerequisito: Bestia magica o umanoide.

Guardiano Maledetto	**Soldato d'elite**
Bestia magica o umanoide	PE Elite

Vuoto dell'Anima aura 1; ogni nemico che inizi il suo turno entro l'aura non può spendere punti azione fino alla fine del suo turno successivo.
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione
Tiri salvezza +2; +4 contro effetti di charme e di paura
Punti azione 1
Richiamo dello Sguardo (minore 1/round; a volontà) ✦ **Sguardo**
Gittata 3; livello + 5 contro Volontà; il bersaglio viene tirato di 3 quadretti e marchiato (tiro salvezza termina).
Mente Ingabbiata
Se un guardiano maledetto sarebbe dominato, diventa invece frastornato per la stessa durata che l'effetto di dominato avrebbe avuto.
Sifone dell'Anima (gratuita, quando il guardiano maledetto colpisce un nemico con un attacco a distanza; ricarica ⚁ ⚅) ✦ **Psichico**
Quel nemico subisce 5 danni psichici continuati ed è frastornato (tiro salvezza termina entrambi).
Livello 11: 10 danni psichici continuati.
Livello 21: 15 danni psichici continuati.

Idolo strisciante

I corrotti e degenerati yuan-ti sono fervidi seguaci di Zehir, il dio del veleno e dei serpenti. Quando un culto o una cabala di questi mutanti adoratori dei serpenti viene benedetto dal suo dio oscuro, un idolo strisciante, vale a dire una manifestazione fisica del favore di Zehir, viene inviato a servirli e a proteggerli. Questi ibridi rettiliformi, potenti, agili e capaci di placare gli impulsi più violenti dei nemici attorno a loro, possono assumere molte forme, ma una di quelle che preferiscono è quella di un serpente gigante. Molti yuan-ti adorano queste creature come se fossero divinità incarnate e i più zelanti sono disposti a sacrificare le loro vite in un istante pur di proteggere l'esistenza di un idolo strisciante.

Prerequisito: Bestia (rettile), bestia magica o umanoide.

Idolo Strisciante	**Schermagliatore d'elite (Guida)**
Bestia (rettile), bestia magica o umanoide	PE Elite

Sensi Visione crepuscolare
Benedizione Strisciante aura 5; ogni alleato entro l'aura ignora il terreno difficile quando scatta.
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione
Resistenza 5 veleno
Livello 11: Resistenza 10 veleno.
Livello 21: Resistenza 15 veleno.
Tiri salvezza +2
Punti azione 1

Idolo strisciante

LUCIO PARRILLO / STEVE ARGYLE

Occhi Ipnotici (minore 1/round; a volontà) ✦ **Charme**
Gittata 5; livello + 5 contro Volontà; il bersaglio non può effettuare attacchi di opportunità (tiro salvezza termina).

Scatto Strisciante (movimento; a volontà)
L'idolo strisciante scatta di 3 quadretti, ignorando il terreno difficile.

Infestazione terrificante

I fantasmi possono assumere molte forme. Alcuni sono costretti a vagare finché un peccato passato non sarà espiato o un torto non sarà raddrizzato. Altri sono semplicemente il frutto dell'odio e aleggiano in eterno, pervasi da una furia imperitura. Un'infestazione terrificante è una forma di fantasma particolarmente odiosa e resistente, Questi fantasmi possono assumere molte forme diverse, ma almeno una cosa resta comune in tutti: odiano i viventi e usano i loro poteri per seminare paura e morte tra tutte le creature viventi che osano incrociare il loro cammino.

Infestazione Terrificante (non morto)	**Controllore d'elite** PE Elite

Sensi Scurovisione
Presenza Terrificante (Paura) aura 3; ogni nemico entro l'aura subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza e a tutte le difese.
Punti ferita +4 per livello + punteggio di Costituzione
Resistenza evanescente
Tiri salvezza +2; +4 contro gli effetti di paura
Velocità volo 6 (intangibile)
Punti azione 1

Sguardo dell'Infestazione (minore 1/round; a volontà) ✦ **Paura, Sguardo**
Gittata 5; livello + 4 contro Volontà; il bersaglio può effettuare soltanto un tiro salvezza alla fine del suo turno (tiro salvezza termina).

Terrore Ululante (standard; ricarica ⁞⁞) ✦ **Paura, Psichico**
Emanazione ravvicinata 3; livello + 2 contro Volontà; 2d6 + modificatore di Carisma danni psichici, e l'infestazione terrificante fa scorrere il bersaglio di 4 quadretti. *Mancato:* Danni dimezzati, e l'infestazione terrificante fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Soldato servo degli inferi

Infestazione terrificante

CHIPPY/ KEREM BEYIT

Soldato servo degli inferi

Anche se molte creature stringono un patto con le potenze dei Nove Inferi per trarne beneficio, certi esseri stringono un patto con i diavoli per evitare la morte o la sconfitta. Quei combattenti che sono a un passo dalla morte o quei generali che sono in procinto di essere sconfitti a volte si appellano alle potenze infernali per salvare le loro vite o per riportare la vittoria sul campo di battaglia. Coloro che seguono questo sentiero finiscono per prestare servizio come soldati servi degli inferi, potenti pedoni negli eserciti dei Nove Inferi.

I soldati servi degli inferi sono creature patetiche che si lamentano della scelta che hanno fatto e del servizio che devono prestare a ogni fendente che menano con la loro lama. Non hanno alcun potere di opporsi alla volontà dei loro diabolici padroni.

Prerequisito: Umanoide non diavolo.

Soldato Servo degli Inferi	Soldato d'elite
Umanoide	PE Elite

Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione
Resistenza 5 fuoco
Livello 11: Resistenza 10 fuoco.
Livello 21: Resistenza 15 fuoco.
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Marchio Diabolico (minore; a volontà) ✦ **Fuoco**
Il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del soldato servo degli inferi. Se il bersaglio marchiato effettua un attacco che non include il soldato servo degli inferi tra i bersagli, subisce 5 danni da fuoco.
Livello 11: 10 danni da fuoco.
Livello 21: 20 danni da fuoco.
Punizione Agonizzante (gratuita, quando il soldato servo degli inferi colpisce un bersaglio che ha marchiato con un attacco in mischia; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Fuoco**
L'attacco infligge 5 danni da fuoco continuati e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina entrambi). *Effetto secondario:* Il bersaglio subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina).
Livello 11: 10 danni continuati.
Livello 21: 15 danni continuati.
Pedina del Diavolo
Quando un diavolo adiacente a un soldato servo degli inferi subisce danni, quei danni vengono ridotti di 10 e il soldato servo degli inferi subisce 10 danni.

Tessitore benedetto dai ragni

Lolth, Regina dei Ragni e Signora dell'Intrigo, è nota per concedere a coloro che ritiene degni la sua benedizione impartendo al soggetto la forma aracnide che a lei è tanto cara. La trasformazione in drider è una benedizione di questo tipo, solitamente concessa agli agenti drow che predilige; il tessitore benedetto dai ragni è un'altra benedizione che Lolth elargisce più liberamente a coloro che la venerano. Il processo di trasformazione è doloroso: il soggetto sviluppa occhi extra, sei appendici simili a quelle dei ragni e ugelli per le ragnatele su un'altra parte del corpo (in genere le mani della sua forma naturale). La creatura usa questi nuovi strumenti per controllare il campo di battaglia e seminare il caos, magari bloccando gli avversari con le sue ragnatele o spingendo coloro che osano avvicinarsi troppo sulle punte di spada degli altri agenti della Regina dei Ragni.

Prerequisiti: Bestia magica o umanoide, livello 11.

Tessitore Benedetto dai Ragni	Controllore d'elite
Bestia magica o umanoide	PE Elite

Sensi Visione onnidirezionale; scurovisione
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione
Tiri salvezza +2; +4 contro gli effetti di veleno
Punti azione 1
Zampe Ripugnanti (standard; a volontà)
Emanazione ravvicinata 1; bersaglia solo i nemici; livello + 3 contro Tempra; 2d6 + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è spinto di 3 quadretti.
Ragnatela Velenosa di Lolth (standard; incontro) ✦ **Veleno**
Emanazione ad area 2 entro 10; livello + 3 contro Riflessi; 3d10 + modificatore di Costituzione danni da veleno, e il bersaglio è afferrato. Il bersaglio subisce una penalità di -4 ai tentativi per sfuggire alla presa.
Fuga del Ragno (interruzione immediata, quando viene colpito da un attacco in mischia; ricarica ⚅)
Il tessitore benedetto dai ragni scatta di 4 quadretti e può muoversi attraverso gli spazi nemici quando scatta.

Veterano brizzolato

Un veterano brizzolato è un sopravvissuto, un individuo dai modi bruschi, duro come il ferro e dal carattere spiccio e letale. Quando il gioco si fa pericoloso, un veterano brizzolato è un buon alleato da avere al proprio fianco. Spesso, tuttavia, l'istinto del sopravvissuto che caratterizza il veterano entra in contrasto con l'idealismo che spinge molti avventurieri ad agire. Quando il veterano bada innanzi tutto alla propria incolumità, tutti gli altri diventano dei potenziali nemici.

A differenza di altri archetipi più malevoli, l'archetipo del veterano brizzolato funziona meglio quando viene applicato a un PNG con cui i PG hanno lavorato in precedenza o di cui hanno addirittura imparato a fidarsi. La sua natura resistente e scaltra renderà il momento in cui tradirà i PG ancora più doloroso.

Prerequisito: Umanoide.

Veterano Brizzolato	Schermagliatore d'elite
Umanoide	PE Elite

Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Trucco Sporco (minore 1/round; a volontà)
Nessun tiro per colpire; il bersaglio concede vantaggio in combattimento al veterano fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.
Ritorsione del Veterano (reazione immediata, quando un nemico manca il veterano brizzolato con un attacco in mischia; a volontà)
Il veterano brizzolato effettua un attacco basilare in mischia contro il nemico che attiva il potere.
Fortuna del Veterano (minore; incontro)
Il veterano brizzolato effettua un tiro salvezza contro ogni effetto a cui un tiro salvezza può porre termine.
Vantaggio in Combattimento
Un veterano brizzolato infligge 1d6 danni extra contro qualsiasi bersaglio che gli conceda vantaggio in combattimento, e dopo l'attacco il veterano brizzolato può scattare di 2 quadretti come azione gratuita.
Abilità Il veterano brizzolato ottiene Raggirare come abilità con addestramento.

Vittima della danza folle

I korred (vedi *Manuale dei Piani*, pagina 134) sono i maestri indiscussi delle danze sfrenate. La loro musica racchiude incantamenti tali che coloro che passano per caso sulle loro colline ricoperte d'erica finiscono per danzare fino a morire per lo sfinimento. Altri restano talmente estasiati e soggiogati dai loro folli ritmi che assumono le usanze selvagge dei korred e delle altre fate più pericolose.

Una vittima della danza folle ha abbracciato il suo fato ed è diventata un'incarnazione della letale giga che i korred e le altre creature fatate mettono in atto, estasiata dalla follia danzante della Selva Fatata.

Vittima della Danza Folle	Schermagliatore d'elite
	PE Elite

Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione
Tiri salvezza +2; +4 contro gli effetti di charme
Punti azione 1
Danza Folle (standard; ricarica ⚄ ⚅)
La vittima della danza folle scatta della sua velocità ed effettua un attacco basilare in mischia.

Risoluzione Malsana (minore; ricarica ⚅)
La vittima della danza folle effettua tiri salvezza contro ogni effetto a cui un tiro salvezza può porre termine.

Vantaggio in Combattimento
Una vittima della danza folle butta a terra prono qualsiasi bersaglio che gli conceda vantaggio in combattimento quando viene colpito da un attacco in mischia.

ARCHETIPI DI CLASSE

Questi archetipi si riferiscono alle classi comparse nel *Manuale del Giocatore 2* e nella *Guida del Giocatore a Forgotten Realms*. Si segue il normale metodo di applicazione di un archetipo e si scelgono i poteri della classe da applicare al mostro.

Ecco alcune indicazioni generiche su come procedere.

- **Poteri di attacco a volontà:** Solitamente se ne sceglie uno. A volte è possibile sceglierne più di uno, ma è bene farlo con parsimonia. Se ne scelgono due se l'archetipo da applicare è quello del druido, dal momento che i druidi ripartiscono i loro attacchi a volontà tra la loro forma normale e la loro forma bestiale.
- **Poteri di attacco a incontro:** Si sceglie un potere di livello pari o inferiore a quello del mostro. Nel caso di mostri di livello pari o superiore al 21°, si sceglie un potere a incontro aggiuntivo. Non è possibile scegliere due poteri dello stesso livello.
- **Poteri di attacco giornalieri:** Si sceglie un potere di livello pari o inferiore al livello del mostro. Nel caso di mostri di livello pari o superiore al 21°, si sceglie un ulteriore potere giornaliero. Non è possibile scegliere due poteri dello stesso livello.
- **Poteri di utilità:** Si sceglie un potere di livello pari o inferiore al livello del mostro. Nel caso di mostri di livello pari o superiore all'11°, si sceglie un ulteriore potere di utilità. Nel caso di mostri di livello pari o superiore al 21°, si sceglie un terzo potere di utilità. Non è possibile scegliere due poteri dello stesso livello.

Un possibile effetto indesiderato dell'applicazione di un archetipo di classe sta nel fatto che a volte il mostro risultante è complicato e ha un numero di poteri che potrebbe risultare difficile da gestire. A volte questo non accade, in quanto questi archetipi funzionano bene per creare dei mostri d'elite che dovrebbero essere memorabili, difficili da superare e dotati di un buon numero di risorse. Allo stesso tempo, il DM non deve esitare a semplificare il mostro quando lo ritiene necessario. Se un singolo potere a utilità è sufficiente a rendere il gigante del gelo guardiano un mostro interessante, il DM non è minimamente obbligato a usare gli altri privilegi dell'archetipo del guardiano.

Barbaro

Fonte di potere: Primeva.

Barbaro	Bruto d'elite

Difese +2 Tempra
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +10 per livello + punteggio di Costituzione
Competenza nelle armi Semplici in mischia, militari in mischia
Competenza nelle armature Stoffa, cuoio, pelle
Abilità con addestramento Un'abilità dalla lista di classe del barbaro
Privilegi di classe *Colpo dell'ira*, Furore, Possanza Ferale

Bardo

Fonte di potere: Arcana.

Bardo	Schermagliatore d'elite (Guida)

Difese +1 Riflessi, +1 Volontà
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione
Competenza nelle armi Semplici in mischia, scimitarra, spada corta, spada lunga, semplici a distanza, militari a distanza
Competenza nelle armature Stoffa, cuoio, pelle, cotta di maglia, scudo leggero
Abilità con addestramento Arcano, più altre due abilità dalla lista di classe del bardo
Privilegi di classe Abilità Versatile, Addestramento Bardico, *parola maestosa*, *parole di amicizia*, Virtù Bardica

Druido

Fonte di potere: Primeva.

Druido	Controllore d'elite

Difese +1 Riflessi, +1 Volontà
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione
Competenza nelle armi Semplici in mischia, semplici a distanza
Competenza nelle armature Stoffa, cuoio, pelle
Abilità con addestramento Natura, più un'altra abilità dalla lista di classe del druido
Privilegi di classe Aspetto Primevo, *forma selvaggia*, Incantatore Rituale
Strumenti Bastoni, totem

Guardiano

Fonte di potere: Primeva.

Guardiano	Soldato d'elite

Difese +1 Tempra, +1 Volontà
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione
Competenza nelle armi Semplici in mischia, militari in mischia, semplici a distanza
Competenza nelle armature Stoffa, cuoio, pelle, scudi leggeri, scudi pesanti
Abilità con addestramento Natura, più un'altra abilità dalla lista di classe del guardiano
Privilegi di classe Collera della Natura, Fonte di Vita, Possanza del Guardiano

Invocatore

Fonte di potere: Divina.

Invocatore	Controllore d'elite (Guida)

Difese +1 Tempra, +1 Riflessi, +1 Volontà
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione
Competenza nelle armi Semplici in mischia, semplici a distanza
Competenza nelle armature Stoffa, cuoio, pelle, cotta di maglia
Abilità con addestramento Religione, più un'altra abilità tratta dalla lista di classe dell'invocatore
Privilegi di classe Alleanza Divina, Incanalare Divinità, Incantatore Rituale
Strumenti Bastoni, verghe

Magospada

Fonte di potere: Arcana.

Magospada	Soldato d'elite

Difese +2 Volontà
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione
Competenza nelle armi Semplici in mischia, lame leggere militari, lame pesanti militari, semplici a distanza
Competenza nelle armature Stoffa, cuoio
Abilità con addestramento Arcano, più un'altra abilità dalla lista di classe del magospada
Privilegi di classe Aegis del Magospada, Interdizione del Magospada, Vincolo della Spada
Strumenti Qualsiasi lama leggera o lama pesante

Sciamano

Fonte di potere: Primeva.

Sciamano	Schermagliatore d'elite (Guida)

Difese +1 Tempra, +1 Volontà
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +5 per livello + punteggio di Costituzione
Competenza nelle armi Semplici in mischia, lancia lunga
Competenza nelle armature Stoffa, cuoio
Abilità con addestramento Natura, più un'altra abilità dalla lista di classe dello sciamano
Privilegi di classe *Parlare con gli spiriti*, Spirito Compagno, *spirito di guarigione*
Strumenti Totem

Stregone

Fonte di potere: Arcana.

Stregone	Artigliere d'elite

Difese +2 Volontà
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +6 per livello + punteggio di Costituzione
Competenza nelle armi Semplici in mischia, semplici a distanza
Competenza nelle armature Stoffa
Abilità con addestramento Arcano, più un'altra abilità dalla lista di classe dello stregone
Privilegi di classe Fonte di Incantesimi
Strumenti Bastoni, pugnali

Vendicatore

Fonte di potere: Divina.

Vendicatore	Schermagliatore d'elite

Difese +1 Tempra, +1 Riflessi, +1 Volontà
Tiri salvezza +2
Punti azione 1
Punti ferita +8 per livello + punteggio di Costituzione
Competenza nelle armi Semplici in mischia, militari in mischia, semplici a distanza
Competenza nelle armature Stoffa
Abilità con addestramento Religione, più un'altra abilità dalla lista di classe del vendicatore
Privilegi di classe Censura del Vendicatore, *giuramento di inimicizia*, Incanalare Divinità
Strumenti Simboli sacri

Suggerimenti per la creazione di mostri

La creazione di nuovi mostri comporta sempre dei rischi. Il DM dovrebbe evitare questi pericoli ricorrenti quando crea i suoi mostri e i suoi incontri.

Effetti che privano delle azioni: Le condizioni di frastornato e stordito (ed entro limiti minori, di immobilizzato e trattenuto) dovrebbero essere usate con parsimonia.

Effetti che riducono i danni inferti: Le condizioni di indebolito e i mostri evanescenti o dotati dei tratti degli sciami possono essere dei problemi interessanti da fare affrontare ai personaggi, ma rimanere indeboliti per la maggior parte di un combattimento non è divertente! Il DM deve assicurarsi di usare queste capacità soltanto con gruppi di mostri diversi, affinché non *tutti* i PG finiscano per infliggere pochi danni.

Guarigione eccessiva: I mostri non dovrebbero avere una capacità eccessiva di curarsi, e soprattutto non in quantità massicce (come ad esempio un impulso curativo). Può rendere un combattimento eccessivamente lungo o addirittura trasformarlo in uno stallo.

Resistenze ripetitive: Il DM dovrebbe ricordare quali tipi di danni infliggono i PG e usare resistenze diversificate. Se nel gruppo c'è un mago da fuoco, il DM non dovrà lanciargli contro soltanto degli azer per vari incontri di fila.

Furto di risorse: È meglio evitare quei mostri che privano i PG delle loro risorse o le sopprimono (impulsi curativi, poteri a uso limitato o oggetti magici).

– Logan Bonner

Creare mostri

La creazione dei mostri è più vicina a un'arte che a una scienza; può essere ingannevole e non si limita alla sola gestione dei numeri. Il *Manuale dei Mostri 2* introduce alcuni ritocchi alla creazione dei mostri, specialmente per quello che riguarda i mostri d'elite, i mostri solitari e i gregari. Si usano le seguenti informazioni a integrazione di ciò che compare a pagina 184 della *Guida del Dungeon Master*.

Creare nuovi mostri d'elite

I mostri d'elite non ottengono più dei bonus aggiuntivi a tutte le difese. Ora seguono invece le stesse regole dei mostri standard. Se il DM desidera modificare un vecchio mostro per usare la stessa scala, ridurre tutte le difese di 2 può essere un metodo rapido ed efficace (anche se potrebbe rivelarsi un po' troppo generoso nei confronti dei PG).

Creare nuovi mostri solitari

La creazione dei mostri solitari è cambiata in tre modi principali.

Punti ferita: I punti ferita si moltiplicano per 4. I mostri di livello pari o superiore all'11° non moltiplicano più i loro punti ferita per cinque.

Difese: I mostri solitari non ottengono più dei bonus extra a tutte le difese. Fanno uso delle stesse difese dei mostri standard.

Migliori quando sono sanguinanti: Questo tipo di cambiamento non è altrettanto diretto. Quando un mostro solitario è sanguinante, dovrebbe diventare più pericoloso e più mobile. Per rappresentare questo vantaggio, il DM può aggiungere al mostro un paio di capacità tratte dalla lista seguente.

- Il mostro ricarica uno o più poteri limitati e forse ne usa uno immediatamente (come il potere *soffio sanguinante* di un drago).
- Il mostro ottiene un attacco a volontà che infligge più danni o infligge più danni con tutti gli attacchi quando è sanguinante.
- Il mostro ottiene un attacco extra per round (come azione minore, parte di un potere di attacco multiplo, di un'area più grande o di un potere ravvicinato).
- Il mostro ottiene un'aura danneggiante.
- Il mostro si muove dopo che è diventato sanguinante oppure ottiene un nuovo potere di movimento. I movimenti possibili comprendono scattare, teletrasportarsi, volare o diventare intangibili: qualsiasi cosa che impedisca al combattimento di diventare statico.

Queste indicazioni mirano a rendere il mostro più letale ma senza prolungare di troppo il combattimento. Quindi il mostro non dovrebbe ottenere ulteriori punti ferita o difese più alte quando è sanguinante.

Creare nuovi gregari

I gregari, carne da macello facilmente sacrificabile, appaiono in grossi gruppi al solo scopo di morire rapidamente e di rendere il combattimento esaltante per i PG. Dovrebbero avere delle meccaniche di gioco semplici e svolgere dei ruoli che rendano facilmente intuibili le tattiche di combattimento che useranno.

Il DM può creare un nuovo gregario da zero, oppure rimuovere delle capacità da un mostro standard per rendere il gregario più semplice. Quasi tutti i passi del processo di creazione di un gregario (compresa la definizione delle sue difese, dei suoi bonus di attacco e del suo ruolo) restano le stesse di un mostro standard, fatta eccezione per quanto segue.

1. Modificare i punti ferita: Tutti i gregari possiedono 1 punto ferita e un attacco mancato non danneggia mai un gregario.

2. Rimanere sul semplice: Le capacità dei gregari non dovrebbero richiedere un costante monitoraggio da parte del DM. Ad esempio, l'attacco di un gregario non dovrebbe avere un effetto a cui un tiro salvezza possa porre termine e non dovrebbe avere capacità ricaricabili (e probabilmente nemmeno capacità a incontro). Anche i poteri ad azione immediata sono rari. Tuttavia, qualche eccezione è accettabile: un goblin gregario può avere il potere ad azione immediata *tattiche goblin*, affinché continui comunque ad assomigliare a un goblin.

3. Definire i danni degli attacchi: Si usa la tabella "Danni dei gregari per livello" per definire l'ammontare dei danni degli attacchi dei gregari. Il DM deve ricordare che i gregari non usano dadi di danni, ma soltanto valori fissi. I danni dei gregari equivalgono a circa metà dei danni di una creatura standard.

DANNI DEI GREGARI PER LIVELLO

Livello	Danni standard	Danni da bruto
1°-3°	4	5
4°-6°	5	6
7°-9°	6	7
10°-12°	8	10
13°-15°	9	11
16°-18°	10	12
19°-21°	11	13
22°-24°	13	16
25°-27°	14	17
28°-30°	15	18

I gregari artiglieri infliggono il 25% in meno dei danni sui bersagli multipli e con gli attacchi in mischia. Al rango eroico, quattro gregari sono equivalenti a un mostro standard. Cinque gregari sono equivalenti a un mostro standard al rango leggendario e sei al rango epico. Il DM dovrà costruire gli incontri di rango leggendario usando cinque gregari dello stesso tipo invece di quattro e gli incontri di rango epico usando sei gregari invece di cinque.

CAPITOLO 5

Avventure

I CAPITOLI 6-8 della *Guida del Dungeon Master* illustrano le procedure di creazione e conduzione delle avventure, il loro inserimento nelle campagne e le ricompense da assegnare ai giocatori. Questo capitolo amplia le informazioni presentate in quel libro. Gli argomenti presentati in questa sezione possono aiutare il DM a creare storie emozionanti e coinvolgenti e campagne epiche che renderanno entusiasti i giocatori.

- **Ricompense alternative:** A volte i personaggi giocanti apprezzano ricompense meno tangibili di un oggetto magico o di una ricompensa monetaria. Questa sezione presenta i doni divini e leggendari e l'addestramento di un gran maestro, che funziona in modo analogo agli oggetti magici, ma consente al DM di narrare storie diverse all'interno del gioco.
- **Componenti degli oggetti:** In alternativa alla semplice assegnazione di oggetti magici, il DM può indurre i personaggi a radunare gli ingredienti di un oggetto e a metterli assieme per comporre il loro tesoro.
- **Artefatti:** A integrazione dei quattro artefatti presentati nella *Guida del Dungeon Master*, questa sezione spiega come usarli e ne presenta sette nuovi. Tra gli artefatti unici introdotti in questa sezione ce ne sono alcuni ideati per fornire beneficio a un intero gruppo di personaggi e uno concepito per svolgere un ruolo rilevante nell'intera campagna.
- **Organizzazioni:** Questa sezione spiega come dare maggiore profondità a un gruppo nemico, ai rivali dei personaggi giocanti e alle organizzazioni amiche che potrebbero patrocinare le imprese degli avventurieri.
- **Archi narrativi delle campagne:** Il capitolo si conclude con quattro esempi di archi narrativi delle campagne, tracce narrative generiche che possono condurre i personaggi dal 1° al 30° livello. Questa sezione si concentra in modo particolare sul rango leggendario, collegandosi al materiale relativo alle campagne leggendarie presentato nel capitolo successivo.

RALPH HORSLEY

RCH
4·09

RICOMPENSE ALTERNATIVE

Fratello Allwen spinse il cadavere dell'ogre buttandolo giù dall'altare di Kord. Com'era possibile che questa cappella fosse rimasta nascosta nelle profondità del dungeon per così tanto tempo? Quando estrasse il suo simbolo sacro per dare inizio alla cerimonia di consacrazione, una voce tuonò nella sala, "Sei veramente uno dei miei chierici più meritevoli! Accetta questo dono di forza e potenza!"

Nerrida oltrepassò Grissom con uno scatto quando il drago morì, allungando la mano per collocare l'ampolla di ferro che normalmente portava alla cintura sotto la bestia morente. Soltanto qualche goccia del sangue rovente della creatura e avrebbe potuto infondere nel suo bastone lo spirito del settimo fuoco.

Il vecchio gnomo che Sherrek aveva salvato dalla prigione degli orchi trattava Sherrek come un pivello incapace anziché un avventuriero esperto, ma sembrava davvero in grado di insegnargli qualcosa di valido. "Tieni quel pugnale come un coboldo cieco. E non farmi neanche parlare di come hai schivato quelle frecce. È un miracolo che tu non ne abbia una conficcata nell'orbita dell'occhio. Io, Vallario delle Sette Cicatrici, ti insegnerò la vera arte della lama."

Nel gioco di D&D, le ricompense possono assumere molte forme diverse. I giocatori possono gradire i cumuli di monete d'oro e le armi magiche scintillanti, ma i personaggi dei libri, dei film e dei fumetti raramente ottengono simili ricompense. Chi ha voglia di leggere le avventure di un noioso avaro costantemente occupato a contare le sue monete o di un bruto convinto che la sua spada magica lo renda il più grande combattente del mondo?

Esistono senz'altro storie e personaggi che trattano di questi temi, ma nel gioco il DM dovrebbe considerare tali temi l'eccezione piuttosto della regola. Nelle campagne di D&D, i DM assegnano le ricompense come una pacca sulla spalla per un lavoro ben fatto. I tesori fungono da ricompense che donano ai personaggi ulteriore potere in aggiunta a quello ottenuto avanzando di livello. Una vittoria strappata con le unghie e con i denti dopo una battaglia forsennata contro un'orda di troll ha un sapore ancora migliore se il forziere del tesoro dei troll contiene l'armatura magica che un PG desidera.

Eppure, non tutti i combattimenti si risolvono in una rischiosa contesa tra la vita e la morte e non tutti i forzieri del tesoro contengono gli oggetti che i PG desiderano. Questa sezione illustra un sistema di regole alternative per i tesori, concentrandosi su ricompense di taglio più narrativo, che incrementano la sensazione di mistero e di meraviglia all'interno del gioco. Al posto di un tesoro, i giocatori potrebbero trovare più interessante un dono elargito dagli dèi o un'offerta di addestramento presso il più grande spadaccino del mondo.

SCEGLIERE I LIVELLI DI RICOMPENSA

Per rendere le ricompense alternative veramente speciali, il DM può usarle al posto degli oggetti magici di livello più alto che altrimenti assegnerebbe. Se intende assegnare a un gruppo di personaggi di 10° livello due ricompense alternative e due oggetti, può usare le ricompense per sostituire i pacchetti 1 e 2 (un oggetto di livello 14 e un oggetto di livello 13) e usare degli oggetti per i pacchetti 3 e 4 (oggetti di livello 11 e livello 12). Col tempo, i personaggi acquisiranno oggetti di livello superiore a quello delle loro ricompense alternative. A breve termine, questo approccio fa apparire le ricompense alternative come ricompense del peso appropriato.

TRATTI GENERALI

Le ricompense alternative presentate in questa sezione condividono le seguenti caratteristiche a livello di regole:

- Una ricompensa alternativa si sostituisce a un oggetto magico. Quando il DM assegna i pacchetti del tesoro, può usare una ricompensa alternativa al posto di un oggetto.
- Il DM può usare le ricompense alternative unitamente agli oggetti magici tradizionali. Senza apportare altri cambiamenti alle regole, il DM può sostituire un oggetto magico per livello con una ricompensa alternativa. Le regole facoltative illustrate più avanti in questa sezione spiegano come rendere le ricompense alternative più rilevanti.
- Queste ricompense occupano a livello di meccanica di gioco lo stesso posto degli oggetti magici. Hanno un grado di potenza equiparabile a quello degli oggetti e occupano il loro stesso posto tra le varie capacità dei personaggi.
- Una ricompensa alternativa dura per cinque livelli di gioco e poi scompare. Questa regola si applica in quanto i personaggi normalmente vendono o rimpiazzano gli oggetti mano a mano che salgono di livello. Le ricompense alternative occupano lo stesso posto degli oggetti all'interno del gioco, quindi seguono un processo analogo. Tuttavia, il DM può consultare la sezione "Decidere la durata" a pagina 137 per alcune eccezioni a questa regola.

TIPI DI RICOMPENSE

Questa sezione descrive tre tipi di ricompense alternative: doni divini, doni leggendari e addestramento di un gran maestro. Queste categorie di ricompensa sono collegate a tre tipi di storia che illustrano come e perché i personaggi ottengono tali ricompense.

DONI DIVINI

Coloro che contribuiscono alla causa sacra ottengono dei doni meravigliosi di natura divina. Un personaggio benedetto in modo particolare o uno che si procuri la gratitudine di una divinità può ottenere un dono divino.

DONI LEGGENDARI

Chi compie grandi gesta può ottenere in cambio dei poteri meravigliosi. Un personaggio può ottenere un dono leggendario immergendosi nel sangue di un antico drago, leggendo un tomo di conoscenze esoteriche o risolvendo l'enigma di una sfinge immortale.

ADDESTRAMENTO DEL GRAN MAESTRO

Il maestro assoluto di una determinata tecnica, come ad esempio un arcimago o il più grande spadaccino vivente, può insegnare al personaggio tecniche e abilità che vanno oltre i suoi normali limiti.

Come funzionano le ricompense

Una ricompensa alternativa funziona allo stesso modo di un oggetto magico, con la differenza che non occupa una zona oggetto e non richiede che il personaggio la impugni, in quanto non è un oggetto fisico. Inoltre, i personaggi non possono comprare, vendere o disincantare una ricompensa. (Potrebbero riuscire a "incantare" una ricompensa alternativa usando un rituale comparabile al rituale "Incantare Oggetto Magico; vedi "Un gioco basato sulle ricompense" a pagina 138 per ulteriori dettagli.)

Le ricompense alternative non concedono mai dei bonus di potenziamento. I personaggi devono comunque affidarsi agli oggetti magici per ottenere bonus di potenziamento ai tiri per colpire, ai danni, alla CA e alle altre difese. Una ricompensa alternativa può riprodurre qualsiasi altra proprietà o potere conferito da un oggetto magico, compresi i bonus di oggetto. Se il DM intende usare come ricompensa alternativa una proprietà di un oggetto magico che concede un bonus di oggetto, il bonus conta comunque come bonus di oggetto. Il bonus della ricompensa alternativa non va associato a un oggetto fisico e non è cumulativo ad altri bonus di oggetto che modificano la stessa statistica.

Altrimenti, è sempre possibile trattare una ricompensa allo stesso modo di un oggetto. Usare il potere giornaliero di una ricompensa alternativa funziona esattamente come usare un potere giornaliero di un oggetto magico e viene conteggiato ai fini di determinare i limiti dei poteri giornalieri da oggetto magico utilizzabili tra una pietra miliare e l'altra.

Creare una ricompensa

Una ricompensa alternativa prende il posto di un oggetto magico che i personaggi dovrebbero trovare. Il DM sceglie il pacchetto dell'oggetto magico che desidera rimpiazzare e usa il livello dell'oggetto come livello della ricompensa. Poi segue questi quattro passi per creare una ricompensa adatta ai personaggi e alla campagna.

1. Creare la storia: Il DM sceglie uno dei tipi di ricompensa descritti in questa sezione e usa i consigli inclusi a essa per creare una storia e altri dettagli di background relativi alla ricompensa.

L'importanza di questo passo non va sopravvalutata. Una ricompensa condivide le stesse meccaniche di base di un oggetto magico. Senza una buona storia a suo sostegno, la ricompensa potrebbe sembrare semplicemente un oggetto magico che i personaggi non potranno vendere o scambiare. Il DM dovrebbe leggere i consigli riportati accanto a ogni tipo di ricompensa e riflettere su come creare un'esperienza coinvolgente per i giocatori.

Le ricompense alternative offrono al DM un'opportunità in più di rendere vivido il mondo. Conciliano il desiderio di un giocatore di impossessarsi di un oggetto magico di valore con il desiderio del DM di creare un mondo di gioco vivo e affascinante.

2. Porre i semi narrativi: Una ricompensa funziona meglio quando è inserita in modo naturale nella storia, specialmente se i personaggi devono lavorare duramente per ottenerla o per poterla utilizzare. I personaggi potrebbero venire a sapere dell'esistenza della ricompensa e mettersi alla sua ricerca, oppure potrebbero imbattersi in essa e rendersi conto immediatamente della sua importanza. Il DM può architettare la storia e il background della campagna in modo che i personaggi riconoscano l'importanza e il valore della ricompensa ancora prima di scoprire il suo funzionamento in termini di meccaniche di gioco.

3. Scegliere poteri e effetti: Il DM può creare i poteri e le proprietà di una ricompensa prendendo a prestito le meccaniche di gioco di un oggetto magico dello stesso livello. Questo consiglio, tuttavia, è valido a una condizione: nel caso in cui i giocatori conoscano bene il gioco e il modo in cui funzionano gli oggetti, il DM dovrà sforzarsi maggiormente di usare elementi narrativi e di background per differenziare la ricompensa dall'oggetto. Se i giocatori capiscono che il DM ha semplicemente usato i *bracciali del colpo possente* per definire la ricompensa chiamata *benedizione del Signore della Spada*, la ricompensa perderà ogni senso di mistero, di meraviglia e di unicità.

La prima cosa da fare è trovare un oggetto i cui effetti siano adatti all'atmosfera e alla storia della ricompensa che si desidera creare. Se il DM conosce il livello della ricompensa che desidera creare, può limitarsi a esaminare gli oggetti di livello appropriato; in alternativa, dovrà trovare un oggetto appropriato e usare il suo livello come livello della ricompensa.

Se trova più di un oggetto appropriato, potrebbe usare una proprietà di un oggetto e un potere di un altro oggetto. Questo approccio gli consentirà di celare meglio la sua fonte quando attinge a materiale già esistente. Deve comunque assicurarsi che la potenza della ricompensa risultante corrisponda in modo adeguato al suo livello.

Dal momento che la storia svolge un ruolo essenziale nel processo di creazione della ricompensa, il DM dovrà anche stabilire una descrizione sommaria del modo in cui la ricompensa si manifesta e cosa succede quando un personaggio la usa. Ad esempio, la benedizione di una divinità potrebbe far apparire un'immagine del simbolo sacro della divinità sulla mano del personaggio. Quando un personaggio esegue un attacco speciale, una descrizione specifica delle sue mosse potrebbe rendere più vivida la nuova tecnica che il personaggio ha imparato addestrandosi presso un maestro.

4. Decidere la durata: Una ricompensa solitamente svanisce dopo circa cinque livelli di gioco. Questa regola esiste per assicurare lo stesso tipo di ricambio che in genere avviene con i normali oggetti magici. Un paladino prima o poi finisce sempre per sostituire la sua

Applicare i doni agli oggetti

Per comodità, il DM può trasformare oggetti comuni come armi e armature in oggetti magici semplicemente infondendo in essi dei doni divini e leggendari. Quando Ivella la tiefling guerriera trapassa il cuore del drago morente con il suo spadone, il sangue infuocato dell'antico dragone trasforma la sua spada in un'*arma fiammeggiante*. Quando Uldane il paladino halfling compie una grande impresa in nome di Avandra, la dea trasforma la sua *spada corta magica* +5 in un *sacro vendicatore*.

L'uso dei doni in questa maniera offre al DM un altro modo di elargire oggetti magici come tesori per i giocatori. Questo approccio è molto più affascinante che non nascondere un oggetto sotto il giaciglio del mostro o limitarsi ad acquistare o creare l'oggetto, ma rimane fermamente entro i confini del sistema di ricompense previsto da D&D.

corazza di piastre +2 con un'*armatura* +3. Un *casco delle tattiche* (vedi la *Cripta dell'Avventuriero*) potrebbe cedere il posto a un *cappuccio a orologeria*.

Una ricompensa potrebbe durare anche soltanto per un livello o perfino per dieci livelli. Un dono leggendario potrebbe durare finché il personaggio non si concede un riposo esteso (una scelta utile se il DM vuole spingere i personaggi a prendere parte a più incontri tra un riposo e l'altro; vedi "Spingere i personaggi a proseguire," pagina 54). Un dono divino potrebbe essere l'equivalente di un oggetto magico consumabile: Avandra concede a un personaggio la capacità di ripetere tre tiri salvezza, poi il dono si esaurisce. Se il DM usa i futuri pacchetti del tesoro per incrementare il potere di un tipo di addestramento del gran maestro invece di concedere un nuovo oggetto o una ricompensa, il beneficio potrebbe essere permanente e farsi più potente mano a mano che il personaggio cresce di livello.

I personaggi non dovrebbero essere sovraccaricati di ricompense temporanee e non dovrebbero essere privati delle ricompense che usano più di frequente, a meno che la ricompensa non sia concepita per essere un potenziamento a breve termine.

La durata di una ricompensa alternativa va misurata con la normale durata di un oggetto a essa comparabile. Se il DM ne accorcia la durata, dovrà assegnare più ricompense per compensare, oppure non conteggiare le ricompense come parte del tesoro destinato al gruppo. Se ne allunga la durata, dovrà invece usare le ricompense future per migliorare l'oggetto invece di assegnare nuovi oggetti o ricompense.

UN GIOCO BASATO SULLE RICOMPENSE

Il DM può rimuovere del tutto gli oggetti magici dal gioco e sostituirli con le ricompense alternative. Se lo fa, il risultato è un gioco che può sembrare diverso dal D&D tradizionale e che può impartire alla campagna l'atmosfera particolare che il DM desidera.

In una campagna priva di oggetti magici, la magia rimane comunque preziosa. Ai giocatori potrebbe non piacere questa assenza di varietà, ma il DM potrà creare una campagna dove la storia è più importante, in cui la magia acquista un sapore più raro e meraviglioso.

Gli oggetti magici non dovrebbero essere eliminati senza pensarci due volte. Il DM dovrebbe parlare di questa decisione con i suoi giocatori, affinché capiscano cosa questo comporterà per la campagna. I giocatori potrebbero apprezzare l'ulteriore livello di personalizzazione che gli oggetti offrono e la rinuncia a quell'elemento potrebbe rendere il gioco meno divertente per loro.

Inoltre, cosa ben più importante, senza oggetti magici da usare come facili ricompense, il DM sarà sottoposto a una pressione maggiore per fornire una storia coinvolgente che incoraggi i PG a proseguire. Questa opzione è preferibile per quei DM che hanno una certa esperienza e hanno già condotto varie campagne di successo. Per sostituire gli oggetti magici nella propria campagna è sufficiente applicare i suggerimenti seguenti.

Bonus a CA, difese, attacchi e danni: Senza oggetti magici, gli attacchi, le difese e i danni dei PG potrebbero diventare inadeguati al livello di gioco. Il DM può risolvere questo problema assegnando ai PG dei bonus diretti mano a mano che avanzano di livello. Questi bonus sono cumulativi.

Attacchi e danni: Tutti i personaggi ottengono un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni al 2°, 7°, 12°, 17°, 22° e 27° livello.

Difese: Tutti i PG ottengono un bonus di +1 a CA, Tempra, Riflessi e Volontà al 4°, 9°, 14°, 19°, 24° e 29° livello.

Pacchetti: Da ogni pacchetto del tesoro che il DM assegna ai personaggi vanno rimossi l'oggetto magico di più alto livello e quello di più basso livello. È possibile elargire meno oggetti magici in quanto i PG non hanno più bisogno di quegli oggetti per potenziare i loro attacchi e le loro difese.

Armature perfette: I personaggi ottengono armature perfette come tesori in aggiunta alle ricompense e ai tesori monetari che il DM assegna. Le armature perfette vanno considerate come oggetti magici di livello pari all'armatura magica di livello più basso creata per quel tipo di armatura perfetta. Ad esempio, un'armatura di acciaio piangente (vedi la *Cripta dell'Avventuriero*) ha un bonus di potenziamento minimo di +4. Un'*armatura magica* +4 è un oggetto magico di 16° livello, quindi l'armatura perfetta va trattata a sua volta come un oggetto magico di 16° livello.

Usare le ricompense: Gli oggetti magici restanti all'interno dei pacchetti vanno sostituiti con le ricompense create secondo le indicazioni di questa sezione.

Le ricompense usate influenzeranno lo sviluppo della campagna in corso. Le ricompense divine riflettono un mondo in cui le divinità svolgono un ruolo attivo nelle vicende dei mortali. Se il mondo del DM è invece un mondo in cui la magia è considerata uno strumento raro o pericoloso, il DM dovrà affidarsi soprattutto alle ricompense di addestramento dei gran maestri. Le ricompense leggendarie sono più adatte a una campagna che faccia largo uso di terre magiche e di luoghi insoliti, in cui la gente considera la magia una fonte di potere misteriosa e poco affidabile.

Spendere il denaro: In una campagna standard di D&D, i personaggi trovano cumuli di monete d'oro destinati in parte all'acquisto o all'incantamento degli oggetti magici di loro scelta. Se il DM elimina gli oggetti magici dalla sua campagna, dovrà pensare ad altri modi in cui i giocatori possano spendere i loro tesori monetari.

Il DM può consentire ai personaggi di spendere il loro denaro per celebrare rituali che conferiscano loro dei doni, cosa che a tutti gli effetti restituisce ai giocatori un certo ammontare di controllo sulla personalizzazione dei personaggi. Il posto del rituale di Incantare Oggetto Magico è preso da tre rituali diversi: Implorare Dono Divino, Invocare Dono Leggendario e Addestramento del Gran Maestro. Questi rituali potrebbero esigere dei requisiti speciali oltre al talento Incantatore Rituale e il costo in monete d'oro: forse i personaggi possono celebrare Implorare Dono Divino soltanto in un tempio di una certa importanza e devono godere del favore della loro divinità. Sotto ogni altro aspetto, i rituali funzionano allo stesso modo di Incantare Oggetto Magico e consentono ai personaggi di acquisire un dono di loro scelta, di livello pari o inferiore al loro.

Tuttavia, consentendo ai personaggi di acquistare le ricompense alternative, la natura speciale di queste ricompense può uscire sminuita agli occhi dei giocatori. Il DM potrebbe invece ridurre l'entità dei tesori monetari drasticamente per bilanciare il fatto che i personaggi non hanno più bisogno di acquistare la maggior parte degli oggetti. Se le ricompense monetarie vengono dimezzate, ai personaggi rimane comunque abbastanza denaro da acquistare rituali e oggetti consumabili, nonché per mantenere il loro normale tenore di vita.

Doni divini

Sebbene le divinità del mondo di D&D non siano dotate di poteri onniscenti, si interessano comunque attivamente agli eventi importanti. Un personaggio può ottenere un dono divino come ricompensa per avere fatto qualcosa che aiuta in modo diretto una divinità o danneggia i nemici di una divinità.

Le tipiche attività di un avventuriero rientrano in questa definizione. Un dono divino entra in gioco quando gli dèi mostrano interesse personalmente a un certo evento, come ad esempio nel caso in cui un personaggio compia un'impresa che attirerà certamente l'attenzione degli dèi. Uccidere gli orchi che hanno attaccato un tempio non è un'impresa che merita un dono divino. Uccidere un gran sacerdote di Tiamat che cerca di radunare un esercito per conquistare un intero continente in nome della Regina dei Draghi è senz'altro un'impresa che merita un dono divino.

Doni divini nella campagna

I doni divini possono entrare in gioco quando i personaggi eseguono una grande impresa a beneficio di una certa divinità. In alternativa, un dono potrebbe provenire dal nulla e la sua comparsa potrebbe dare il via all'arco narrativo successivo della campagna. Il dono potrebbe essere accompagnato dall'assegnazione di un'impresa, oppure il personaggio che lo riceve potrebbe attirare l'attenzione dei nemici della divinità. Forse il dono proviene da una divinità rivale di quella che il personaggio venera.

In ogni caso, la concessione di un dono divino deve sempre essere un momento importante all'interno di una campagna. Un personaggio si è appena fatto notare agli occhi di una divinità!

Un dono divino è una buona ricompensa per una delle seguenti attività:

- Vendicare la morte del servitore prediletto di una divinità.
- Riscoprire un tempio perduto da tempo.
- Sventare una trama pericolosa di uno dei nemici della divinità.
- Salvare uno dei servitori prediletti della divinità da un pericolo.

Il DM potrebbe anche concedere un dono divino come ricompensa preventiva, un dono che i personaggi ricevono prima di partire per un'impresa pericolosa. Bahamut potrebbe apparire a un paladino la notte prima di un'avventura, fornirgli consiglio per l'impresa imminente e concedergli un dono che gli sarà di aiuto in un incontro futuro.

I doni non compaiono mai in un ambiente asettico. Quando le divinità si impicciano negli affari del mondo, anche le altre divinità (e altre entità come gli spiriti primevi) potrebbero intervenire a loro volta. Se Bahamut concede un dono al suo campione, Tiamat potrebbe ordinare che quel campione sia eliminato, oppure creare un suo profeta oscuro che si contrapponga a lui.

Le meccaniche di gioco vere e proprie del dono possono assumere due forme. Possono replicare gli effetti di un oggetto magico, oppure il DM può usare uno dei seguenti doni divini di esempio, ideati per essere associati alle divinità del pantheon di D&D. L'effetto di un dono equivale a un oggetto del suo livello, ma la concessione di una divinità ha tutt'altro sapore.

HOWARD LYON

Esempi di doni divini

Benedizione di Ferro di Moradin — Livello 3+

Moradin conferisce la forza della montagna e la robustezza del ferro ai seguaci che si procurano il suo favore. La sua benedizione rafforza sia il corpo che la mente e infonde coraggio e resistenza nei suoi eletti.

Liv 3	680 mo	Liv 18	85.000 mo
Liv 8	3.400 mo	Liv 23	425.000 mo
Liv 13	17.000 mo	Liv 28	2.125.000 mo

Dono divino

Proprietà: Se un nemico spinge il personaggio, quest'ultimo può ridurre la distanza di cui viene spinto di 2. Se un nemico tira il personaggio e tale movimento conduce il personaggio in posizione adiacente a quel nemico, il personaggio può effettuare un attacco basilare in mischia contro contro quel nemico come azione di opportunità.

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. Attivazione: Il personaggio subisce dei danni. *Effetto:* I danni subiti dal personaggio sono ridotti di 5.

Livello 8: I danni sono ridotti di 8.
Livello 13: I danni sono ridotti di 10.
Livello 18: I danni sono ridotti di 15.
Livello 23: I danni sono ridotti di 20.
Livello 28: I danni sono ridotti di 25.

Benedizione Solare di Pelor — Livello 3+

La luce inestinguibile di Pelor risplende in coloro che combattono in nome della sua causa. I suoi prediletti scacciano le forze del male ovunque le incontrino e portano consolazione ai compagni che combattono al loro fianco.

Liv 3	680 mo	Liv 18	85.000 mo
Liv 8	3.400 mo	Liv 23	425.000 mo
Liv 13	17.000 mo	Liv 28	2.125.000 mo

Dono divino

Proprietà: Se il personaggio infligge danni su un bersaglio dotato di vulnerabilità ai danni radiosi, infligge danni extra pari al proprio modificatore di Saggezza o di Costituzione, scegliendo il più alto.

Potere (A volontà): Azione minore. Il personaggio emana luce intensa nel raggio di 5 quadretti. Come azione minore, può smettere di emanare luce.

Potere (Giornaliero ✦ Guarigione): Azione minore. Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio può usare un impulso curativo e ottiene un bonus di oggetto +1 ai tiri salvezza fino alla fine dell'incontro.

Livello 8: L'alleato ottiene un bonus di oggetto +2 ai tiri salvezza.
Livello 13: L'alleato recupera 1d6 punti ferita aggiuntivi e ottiene un bonus di oggetto +2 ai tiri salvezza.
Livello 18: L'alleato recupera 1d6 punti ferita aggiuntivi e ottiene un bonus di oggetto +3 ai tiri salvezza.
Livello 23: L'alleato recupera 2d6 punti ferita aggiuntivi e ottiene un bonus di oggetto +3 ai tiri salvezza.
Livello 28: L'alleato recupera 2d6 punti ferita aggiuntivi e ottiene un bonus di oggetto +4 ai tiri salvezza.

Benedizione Tempestosa di Melora — Livello 3+

Coloro che compiacciono Melora ottengono la capacità di camminare nell'aria, sfrecciando agevolmente sopra le teste dei loro nemici e oltre gli ostacoli che bloccavano il loro cammino.

Liv 3	680 mo	Liv 18	85.000 mo
Liv 8	3.400 mo	Liv 23	425.000 mo
Liv 13	17.000 mo	Liv 28	2.125.000 mo

Dono divino

Proprietà: Se un nemico usa un effetto di movimento forzato contro il personaggio, quest'ultimo può scattare di 1 quadretto come azione gratuita alla fine del movimento forzato.

Potere (Incontro): Azione di movimento. Il personaggio vola di 5 quadretti.

Livello 8: Il personaggio vola di 6 quadretti.
Livello 13: Il personaggio vola di 7 quadretti.
Livello 18: Il personaggio vola di 8 quadretti.
Livello 23: Il personaggio vola di 9 quadretti.
Livello 28: Il personaggio vola di 10 quadretti.

Dono della Fuga di Avandra — Livello 3+

Le mosse azzardate che si affidano alla fortuna e i colpi devastanti sferrati contro gli oppressori sono premiati da Avandra con un dono. Gli individui che ottengono la sua benedizione non verranno mai messi con le spalle al muro da nessuno.

Liv 3	680 mo	Liv 18	85.000 mo
Liv 8	3.400 mo	Liv 23	425.000 mo
Liv 13	17.000 mo	Liv 28	2.125.000 mo

Dono divino

Proprietà: Se il personaggio inizia il proprio turno con due o più nemici a lui adiacenti, può scattare di 2 quadretti come azione di movimento.

Livello 13 o 18: Il personaggio scatta di 3 quadretti.
Livello 23 o 28: Il personaggio scatta di 4 quadretti.

Potere (Giornaliero ✦ Teletrasporto): Azione di movimento. Il personaggio si teletrasporta di 2 quadretti.

Livello 8: Il personaggio si teletrasporta di 3 quadretti.
Livello 13: Il personaggio si teletrasporta di 4 quadretti.
Livello 18: Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti.
Livello 23: Il personaggio si teletrasporta di 6 quadretti.
Livello 28: Il personaggio si teletrasporta di 7 quadretti.

Dono della Potenza Arcana di Corellon — Livello 3+

Corellon ha portato la magia arcana nel mondo. Quei mortali che lo compiacciono ottengono poteri che altrimenti sarebbe possibile padroneggiare soltanto dopo anni e anni di studio.

Liv 3	680 mo	Liv 18	85.000 mo
Liv 8	3.400 mo	Liv 23	425.000 mo
Liv 13	17.000 mo	Liv 28	2.125.000 mo

Dono divino

Proprietà: Il personaggio sceglie un potere a volontà da una classe di personaggio arcana. Potrà usare quel potere come potere a incontro.

Potere (Giornaliero): Il personaggio sceglie un potere a incontro di 1° livello da una classe di personaggio arcana. Potrà usare quel potere come potere giornaliero.

Livello 8: Il personaggio sceglie un potere a incontro di livello pari o inferiore al 3°.
Livello 13: Il personaggio sceglie un potere a incontro di livello pari o inferiore al 7°.
Livello 18: Il personaggio sceglie un potere a incontro di livello pari o inferiore al 13°.
Livello 23: Il personaggio sceglie un potere a incontro di livello pari o inferiore al 17°.
Livello 28: Il personaggio sceglie un potere a incontro di livello pari o inferiore al 23°.

Faro di Erathis — Livello 3+

Le prime città furono strappate alle terre selvagge in nome di Erathis. Grazie al suo dono, lo stesso spirito di collaborazione di allora consente al suo protetto e ai suoi alleati di superare ogni ostacolo.

Liv 3	680 mo	Liv 18	85.000 mo
Liv 8	3.400 mo	Liv 23	425.000 mo
Liv 13	17.000 mo	Liv 28	2.125.000 mo

Dono divino

Proprietà: Quando il personaggio usa l'azione di aiutare un altro, concede al suo alleato un bonus di +4 anziché di +2.

Potere (Giornaliero ✦ Guarigione): Azione minore. Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio può usare un impulso curativo. Quell'alleato ottiene anche un bonus di +1 al suo tiro per colpire successivo.

Livello 8: L'alleato recupera 1d6 punti ferita aggiuntivi.
Livello 13: L'alleato recupera 1d6 punti ferita aggiuntivi e ottiene un bonus di +2 al suo tiro per colpire successivo.
Livello 18: L'alleato recupera 2d6 punti ferita aggiuntivi e ottiene un bonus di +2 al suo tiro per colpire successivo.
Livello 23: L'alleato recupera 2d6 punti ferita aggiuntivi e ottiene un bonus di +3 al suo tiro per colpire successivo.
Livello 28: L'alleato recupera 3d6 punti ferita aggiuntivi e ottiene un bonus di +3 al suo tiro per colpire successivo.

Forza Possente di Kord — Livello 3+

Kord dona la sua forza a quei seguaci che gli dimostrano il loro valore in battaglia contro i suoi nemici.

Liv 3	680 mo	Liv 18	85.000 mo
Liv 8	3.400 mo	Liv 23	425.000 mo
Liv 13	17.000 mo	Liv 28	2.125.000 mo

Dono divino

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Atletica e un bonus di oggetto +5 alle prove di Forza effettuate per spezzare oggetti.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 ai tiri dei danni in mischia.

Livello 8: Bonus di oggetto +2.
Livello 13: Bonus di oggetto +3.
Livello 18: Bonus di oggetto +4.
Livello 23: Bonus di oggetto +5.
Livello 28: Bonus di oggetto +6.

Interdizione Protettiva di Bahamut — Livello 3+

Bahamut concede il suo dono a quegli eroi che proteggono i deboli dai forti. Coloro che combattono in nome di Bahamut sono fari di speranza e di protezione.

Liv 3	680 mo	Liv 18	85.000 mo
Liv 8	3.400 mo	Liv 23	425.000 mo
Liv 13	17.000 mo	Liv 28	2.125.000 mo

Dono divino

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 ai tiri per colpire degli attacchi di opportunità.

DONI DELLE DIVINITÀ MALVAGIE

Che succede quando una divinità malvagia concede un dono a un personaggio? Gli esempi di doni divini descritti in questa sezione riguardano le divinità buone, legali buone e senza allineamento presentate nel *Manuale del Giocatore*, ma non le divinità più sinistre dettagliate nella *Guida del Dungeon Master*. Esistono numerose circostanze in cui i personaggi potrebbero ricevere una benedizione da una divinità che non ha un dono d'esempio descritto in questa sezione. Alcuni personaggi giocanti senza allineamento potrebbero adorare Bane, Tiamat o perfino Vecna, o quantomeno compiere imprese che andranno a beneficio delle cause di quelle divinità anche senza essere qualificate come imprese malvagie. I personaggi potrebbero perfino aiutare una divinità malvagia di fronte a una minaccia peggiore, come ad esempio un principe dei demoni o un primordiale.

Il DM può usare i doni di esempio in questa sezione come modelli per creare dei doni divini elargiti dalle divinità malvagie, oppure usare le indicazioni fornite a pagina 137 per creare un dono divino appropriato basandosi su un oggetto magico. Il dono di Bane, ad esempio, potrebbe essere simile a quello di Bahamut o elargire lo stesso potere di un'*arma del terrore*.

KEREM BEYIT

Livello 13 o 18: Bonus di oggetto +2.
Livello 23 o 28: Bonus di oggetto +3.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Fino alla fine del suo turno successivo, i nemici adiacenti al personaggio provocano attacchi di opportunità da parte sua se sferrano attacchi che non includono il personaggio tra i bersagli.

Livello 8: Il personaggio ottiene un bonus di +1 a questi attacchi.
Livello 13: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a questi attacchi.
Livello 18: Il personaggio ottiene un bonus di +3 a questi attacchi.
Livello 23: Il personaggio ottiene un bonus di +4 a questi attacchi.
Livello 28: Il personaggio ottiene un bonus di +5 a questi attacchi.

Marchio della Luna Oscura di Sehanine — Livello 3+

I sacerdoti di Sehanine parlano della luna oscura, un invisibile corpo celeste che proietta un'ombra protettiva sui seguaci della dea. La luna oscura protegge i prediletti di Sehanine dai pericoli.

Liv 3	680 mo	Liv 18	85.000 mo
Liv 8	3.400 mo	Liv 23	425.000 mo
Liv 13	17.000 mo	Liv 28	2.125.000 mo

Dono divino

Proprietà: Se una creatura non è in grado di vedere il personaggio, quest'ultimo subisce danni dimezzati dagli attacchi che lo colpiscono e nessun danno da quegli attacchi che infliggono danni in caso di bersaglio mancato.

Potere (Giornaliero ✦ Teletrasporto): Reazione immediata. Attivazione: Il personaggio subisce danni. *Effetto:* Il personaggio si teletrasporta di 2 quadretti.

Livello 8: Il personaggio si teletrasporta di 3 quadretti e può effettuare una prova di Furtività come azione gratuita per nascondersi se conclude questo teletrasporto in una posizione di copertura o occultamento.

Livello 13: Il personaggio si teletrasporta di 4 quadretti, diventa invisibile fino alla fine del suo turno successivo, e può effettuare una prova di Furtività per nascondersi come azione gratuita.

Livello 18: Il personaggio si teletrasporta di 6 quadretti, diventa invisibile fino alla fine del suo turno successivo, e può effettuare una prova di Furtività per nascondersi come azione gratuita..

Livello 23: Il personaggio si teletrasporta di 8 quadretti, diventa invisibile fino alla fine del suo turno successivo e può effettuare una prova di Furtività per nascondersi come azione gratuita.

Livello 28: Interruzione immediata. *Attivazione:* Il personaggio subisce danni. *Effetto:* Il personaggio si teletrasporta di 8 quadretti, diventa invisibile fino alla fine del suo turno successivo e può effettuare una prova di Furtività per nascondersi come azione gratuita.

Rivelazione di Ioun — Livello 3+

Ioun ricompensa lo studio e la costante ricerca della conoscenza. Quei sostenitori che si meritano il suo favore ottengono la capacità di eccellere in qualsiasi impresa, anche la più ardua.

Liv 3	680 mo	Liv 18	85.000 mo
Liv 8	3.400 mo	Liv 23	425.000 mo
Liv 13	17.000 mo	Liv 28	2.125.000 mo

Dono divino

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di abilità.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Fino alla fine dell'incontro, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di +1 alle prove di abilità di una singola abilità di sua scelta.

Livello 8: Bonus di +2.

Livello 13: Bonus di +3.

Livello 18: Bonus di +4.

Livello 23: Bonus di +5.

Livello 28: Bonus di +6.

Sudario della Regina Corvo — Livello 3+

La Regina Corvo ammanta i suoi campioni in un sudario di oscurità, un alone di magia divina che li aiuta a imporre il volere del fato.

Liv 3	680 mo	Liv 18	85.000 mo
Liv 8	3.400 mo	Liv 23	425.000 mo
Liv 13	17.000 mo	Liv 28	2.125.000 mo

Dono divino

Potere (Incontro): Azione minore. Il personaggio sceglie un bersaglio entro 10 quadretti da lui. Il bersaglio ottiene il marchio della Regina Corvo fino alla fine dell'incontro. Al proprio turno, il personaggio può ripetere il tiro di un dado dei danni contro il bersaglio. Il tiro ripetuto non altera i danni degli altri bersagli colpiti da un eventuale attacco ad area o ravvicinato.

Potere (Giornaliero ✦ Teletrasporto): Azione minore. Il personaggio si teletrasporta in posizione adiacente al bersaglio che porta il marchio della Regina Corvo.

Livello 8: Il personaggio ottiene un bonus di potere +1 ai tiri per colpire contro il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Livello 13: Il personaggio ottiene un bonus di potere +1 ai tiri per colpire e un bonus di potere +2 ai tiri dei danni contro il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Livello 18: Il personaggio ottiene un bonus di potere +1 ai tiri per colpire e un bonus di potere +4 ai tiri dei danni contro il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Livello 23: Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire e un bonus di potere +4 ai tiri dei danni contro il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Livello 28: Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire e un bonus di potere +6 ai tiri dei danni contro il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Doni leggendari

Un personaggio ottiene il beneficio di un dono leggendario quando porta a termine un'impresa specifica, come ad esempio uccidere una bestia potente o visitare un luogo di indicibile potere. I doni leggendari, come i doni divini, svolgono un ruolo analogo a quello degli oggetti magici.

Il DM dovrebbe adoperarsi per rendere l'idea di un dono leggendario credibile ai suoi giocatori. Usando elementi narrativi e di atmosfera, dovrebbe evitare che gli effetti meccanici del dono appaiano scontati e ripetitivi.

Un dono leggendario potrebbe dare il via a un'impresa o spingere i PG a ottenere tale dono in altri modi. Il mago del gruppo potrebbe avere sentito parlare della biblioteca di un grande arcimago nascosta in un dungeon. Se il mago riesce a trovare la biblioteca e a studiarne i contenuti, otterrà una maggiore padronanza sulla magia. Naturalmente, un temibile lich (magri un nemico ricorrente della campagna in corso) veglia su quel luogo. Oppure, cosa ancora peggiore, i personaggi hanno visto la mappa che indica l'ubicazione della biblioteca nelle mani di un chierico di Bane.

I personaggi dovrebbero essere fortemente motivati a mettersi in cerca dei doni leggendari. Il DM può agitare la prospettiva di questi doni davanti a loro come una carota, e porre mostri possenti e altri ostacoli a loro protezione, costringendo i PG a pianificare e a combattere abilmente per conquistare il dono. La parola "leggendario" è fondamentale in questo contesto. I giocatori devono credere che le forze possenti con cui si scontrano siano una presenza temibile nel mondo della campagna e nella storia.

Porre le basi di un dono leggendario nelle sessioni precedenti della campagna è sempre una buona idea. Il DM può chiedere ai PG quali oggetti desiderano e trasformare quegli oggetti in doni leggendari.

Per rendere un dono leggendario più interessante, il DM può fare uso degli elementi seguenti.

- **Una storia leggendaria:** Chi beve dalla prima sorgente che sgorgò dopo che le divinità crearono il mondo otterrà poteri indicibili.
- **Una potente figura del mito o della leggenda:** Chi si immerge nel sangue del drago Festergrim, uccisore di Re Algus e devastatore della foresta di Lorem, otterrà l'immunità al fuoco. Il sangue di un drago senza nome, invece, non è altro che una macchia sull'usbergo preferito di un personaggio.
- **Una funzione nel resto della storia:** Chi legge il Libro delle Cinque Verità non solo ottiene un dono leggendario, ma riceve anche una mappa che indica il luogo in cui è custodito l'artefatto che consentirà ai personaggi di trovare una cura per la micidiale peste verde.

Un dono leggendario, analogamente alle altre ricompense alternative, dura circa cinque livelli. Ai livelli più alti, i personaggi possono mettersi in cerca di versioni più potenti del dono, oppure il dono può ricollegarsi alla storia principale della campagna. Ad esempio, il mago Fenstern ottiene le *mani argentee del potere* allo stagno di Ralyar. In seguito, nel corso della campagna, quando Fenstern e i suoi compagni sconfiggono il cambion incantatore Gallrak, le *mani argentee* assorbono il potere arcano di Gallrak e diventano ancora più potenti. In

termini di regole di gioco, il DM ha appena concesso al PG una versione di livello superiore del dono al posto del pacchetto del tesoro appropriato. All'interno della storia, Fenstern reclama il potere che Gallrak un tempo aveva sottratto allo stagno. Come soluzione alternativa, forse Fenstern deve tornare allo stagno dopo avere sconfitto Gallrak e collocare il cuore del cambion nello stagno per potenziare il dono delle *mani argentee*.

Esempi di doni leggendari

Acque Acceleratrici — Livello 22

La sorgente fatata che alimenta lo scintillante Fiume Sehalandria, che scorre dalla Selva Fatata fino al mondo, conferisce una velocità soprannaturale a chiunque beva la sua acqua.

Dono leggendario 325.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alla velocità.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio effettua un'azione di movimento.

Colpo di Fortuna — Livello 3

Lidda ebbe una fortuna sfacciata. Quando tutto sembrava perduto e la halfling stava per esalare il suo ultimo respiro, la fortuna le arrise. Si alzò in piedi, affondò la spada nell'occhio del giovane drago e sorrise.

Dono leggendario 680 mo

Potere (Giornaliero): Nessuna azione. Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 a un tiro salvezza appena effettuato; il personaggio usa il nuovo risultato.

Libro delle Cinque Verità — Livello 8+

Alcuni scriba trascrissero cinque verità su cinque pergamene all'inizio della Guerra dell'Alba e poi dispersero le pergamene su tutti i piani di esistenza. Ogni pergamena impartisce a chi la legge una rivelazione essenziale riguardo alla natura delle cose.

Dono leggendario

La Prima Verità Liv 8 3.400 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Intuizione e di Percezione.

La Seconda Verità Liv 13 17.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 alle prove di caratteristica di Saggezza e alle prove di abilità basate sulla Saggezza (ma non agli attacchi di Saggezza).

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. *Attivazione:* Il personaggio è colpito da un attacco che bersaglia la sua Volontà. *Effetto:* Il personaggio ottiene un bonus di potere +5 alla Volontà contro quell'attacco.

La Terza Verità Liv 18 85.000 mo

Proprietà: Quando celebra un rituale, il personaggio tira due volte e sceglie il risultato migliore.

La Quarta Verità Liv 23 425.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alla Volontà.

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +5 alle prove di iniziativa.

La Quinta Verità Liv 28 2.125.000 mo

Proprietà: Il personaggio ottiene scurovisione e un bonus di oggetto +6 alle prove di Intuizione e di Percezione.

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio è in grado di vedere le creature invisibili come se fossero visibili. *Mantenere minore:* L'effetto del potere permane.

KEREM BEYIT

Mani Argentee del Potere — Livello 14 o 19

Lo stagno di Ralyar risplende di energia arcana. Quando il mago Fenstern immerge le sue mani nello stagno, grida di dolore. In cambio di questo potere, Fenstern accetta di sottoporsi all'agonia momentanea inferta dallo stagno nell'atto di trasformare le sue mani in arti viventi fatti di argento vivo.

Dono leggendario Liv 14 21.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. *Attivazione:* Il personaggio colpisce un bersaglio con un potere giornaliero. *Effetto:* Il personaggio può usare un potere a volontà.

Liv 19 105.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. *Attivazione:* Il personaggio mette a segno un colpo critico usando un potere a incontro o un potere giornaliero. *Effetto:* Quel potere non è considerato consumato.

Sangue Pulsante di Festergrim — Livello 19+

Chi si immerge nel sangue dell'uccisore di Re Algus e devastatore della foresta di Lorem forse non diventerà del tutto immune al fuoco, ma otterrà comunque una protezione assai utile.

Liv 19 105.000 mo Liv 29 2.625.000
Liv 24 525.000 mo

Dono leggendario

Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza 10 fuoco. *Livello 24 o 29:* Resistenza 15 fuoco.

Potere (Giornaliero): Interruzione immediata. *Attivazione:* Il personaggio è colpito da un attacco da fuoco. *Effetto:* Il personaggio e ogni alleato entro 5 quadretti da lui ottengono resistenza 20 fuoco fino all'inizio del turno successivo del personaggio.
Livello 24 o 29: Resistenza 30 fuoco.

Addestramento del gran maestro

Garras aveva viaggiato per settimane attraverso le arroventate Pianure di Ferro per trovare questa semplice catapecchia che sembrava essere la dimora di Davros Elden, il miglior spadaccino che il mondo avesse mai conosciuto. Garras si buttò il mantello sulle spalle e si aggiustò l'armatura, poi si diresse verso la porta.

Quando Garras alzò la mano per bussare, un umano di mezz'età vestito di una tunica consunta spalancò la porta. La pancia gli pendeva flaccida sopra la cintura e nella mano destra stringeva un boccale di birra.

"Prima cosa: ci hai messo troppo ad arrivare. Seconda cosa, il tuo senso dell'equilibrio fa schifo, non penso di poterti insegnare niente. Terza cosa, quel mantello è orrendo. Torna fra un anno e dimostra di essere migliorato. Allora forse ti accetterò."

La porta si chiuse. Garras si voltò, le sue spalle si irrigidirono per la vergogna, la collera e la sensazione di fallimento che minacciavano di sopraffarlo. Portò la mano alla fiasca che teneva alla cintura e la porta si spalancò di nuovo.
"Sento per caso odore di whisky Baroviano? Forse non sei poi così stupido come sembri. Porta qui quella fiasca e parliamone."

Un gran maestro è un combattente, un incantatore, un ingannatore o un sacerdote ineguagliato, colui che scrive i testi o definisce le discipline che tutti gli altri poi seguiranno. Se un personaggio mostra persistenza, fortuna o determinazione potrebbe meritarsi l'opportunità di studiare ai piedi di un maestro del genere e di apprendere le tecniche al di là dei normali limiti e dei traguardi che gli altri mortali devono osservare.

L'addestramento del gran maestro, simile ai doni divini e ai doni leggendari, offre ai personaggi la possibilità di accedere ai poteri degli oggetti magici senza bisogno di possedere quegli oggetti. In questo caso, il personaggio padroneggia una nuova capacità attraverso ore di addestramento costante e intenso. Questo addestramento richiede ben più della semplice pratica ripetuta all'infinito: prevede che il soggetto studi assieme a un esperto di combattimento armato o di arti magiche.

Il gran maestro in questione dovrebbe essere qualcosa in più di un PNG senza volto che conferisce dei poteri ai personaggi che gli fanno visita. Perché sostituire gli oggetti magici con l'addestramento di un gran maestro se poi il risultato pratico in termini di gioco rimane lo stesso? Il DM dovrebbe fare del gran maestro un PNG vivo, vegeto e attivo nel mondo della

GEORGI SIMEONOV "CALADIR"

campagna. Un personaggio che studia ai piedi di un gran maestro equivale a un novizio che fa apprendistato presso un famoso artigiano. Il personaggio deve aspettarsi di ricevere incarichi che vanno dal banale (fare le pulizie di casa per il maestro) allo stupefacente (avventurarsi sulle montagne e uccidere il gran sacerdote del culto di Baphomet).

Forse al DM piace usare la tipica figura del gran maestro: l'anziano maestro di arti marziali che prende il giovane studente sotto la sua ala, alterna l'addestramento dello studente a lavori di fatica e lo maltratta sia a parole che fisicamente. Il maestro ha troppo poco tempo e troppo talento per sforzarsi a usare le buone maniere. Se i suoi studenti imparano, bene, altrimenti che vadano a cercarsi un maestro più compiacente e meno dotato.

Questo stereotipo può essere divertente da giocare, ma esistono anche altre opzioni da esplorare. Un gran maestro potrebbe essere una figura rigida simile a un padre, che offre consigli preziosi ai personaggi e non sembra mai soddisfatto del loro operato. Oppure potrebbe essere un vecchio ubriacone che, all'insaputa dei personaggi, un tempo deteneva il titolo di miglior mago della città. Se i personaggi riescono a tenerlo sobrio, si ricorderà quanto basta delle sue abilità da poterle trasmettere ai personaggi. Un gran maestro potrebbe essere un deva prossimo alla sua ascensione divina o una divinità ammantata sotto una forma mortale.

Tuttavia, cosa ancora più importante, un PNG gran maestro dovrebbe essere dotato di tratti distintivi interessanti e prendere parte attivamente alle vite dei personaggi. Ancora una volta, vale la pena di ripetere che questo approccio è destinato a fallire, a meno che il DM non caratterizzi il PNG maestro con alcuni dettagli interessanti. L'obiettivo è quello di spingere i PG a rimanere a studiare presso il gran maestro nonostante le imprese che egli gli assegna, le complicazioni che provoca e le continue occasioni in cui si immischia nelle loro vite.

Un gran maestro prende vita se il DM fa uso dei seguenti elementi:

- **Una personalità vivida:** Questo tratto cruciale, se interpretato al massimo del volume, è più efficace di molti altri tratti più sottili. L'obiettivo del DM è quello di far sì che i personaggi imparino ad associare la personalità del gran maestro al suo nome.
- **Obiettivi e desideri:** I gran maestri perseguono i loro obiettivi personali; assegnano imprese che torneranno a beneficio della loro causa.
- **Una funzione nel resto della storia:** I nemici dei personaggi potrebbero rapire il gran maestro, oppure il gran maestro potrebbe svolgere un ruolo diretto e fondamentale nello sviluppo della storia della campagna.

L'addestramento fornito da un gran maestro offre al PG un beneficio equivalente a quello di un oggetto magico. I PG potrebbero trovare un oggetto per conto del maestro o completare un'impresa assegnata loro dal maestro per meritarsi il suo addestramento, che prenderà il posto di un pacchetto del tesoro appropriato. Potrebbero servire alcuni giorni o una settimana affinché i precetti del maestro inizino a fare presa.

Ovviamente, i maestri forniscono ottimi spunti per portare avanti le avventure. Un maestro potrebbe richiedere al paladino suo pupillo di intraprendere un'impresa per dimostrare la sua dedizione alla divinità che entrambi adorano. Il maestro di un mago potrebbe inviare il suo apprendista in un dungeon per recuperare una serie di libri perduti. Oppure, un maestro potrebbe tradire il suo discepolo o rivelare che il nemico giurato del gruppo era un tempo il suo migliore allievo.

Esempi di addestramento del gran maestro

Passo Difensivo di Davros Elden — Livello 7

Nella prima lezione impartitagli dal maestro schermidore, Garras imparò ad affinare la sua posizione in duello, per massimizzare le sue difese.

Addestramento del Gran Maestro 2.600 mo

Proprietà: Quando il personaggio scatta, ottiene un bonus di oggetto +1 alla CA e ai Riflessi fino alla fine del suo turno successivo.

Potere (Incontro): Azione minore. Il personaggio scatta di 2 quadretti.

Ripresa Rapida di Davros Elden — Livello 9

Quando Garras fece ritorno per una seconda lezione, imparò a rimanere stabile quando un nemico lo tempestava di colpi.

Addestramento del Gran Maestro 4.200 mo

Potere (Giornaliero): Azione minore. Il personaggio usa questo potere quando è sanguinante per ottenere un ammontare di punti ferita temporanei pari al valore del suo impulso curativo.

Colpi Accecanti di Davros Elden — Livello 11

Alla sua terza visita, Garras apprese la tecnica giusta per sferrare due colpi rapidi in una singola sequenza fulminea.

Addestramento del Gran Maestro 9.000 mo

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio effettua due attacchi basilari in mischia applicando al tiro per colpire di ognuno una penalità di -2.

Passo Aereo di Davros Elden — Livello 13

Quando Garras fece ritorno alla capanna del maestro una quarta volta, apprese che le abilità di Davros Elden erano perfino superiori a quanto si fosse immaginato.

Addestramento del Gran Maestro 17.000 mo

Proprietà: Il personaggio non subisce danni da una caduta e atterra sempre in piedi.

Potere (Giornaliero): Azione di movimento. Il personaggio vola di un numero di quadretti pari alla propria velocità. Alla fine del suo turno, fluttua fino a terra se non si trovava già a terra.

COMPONENTI DEGLI OGGETTI

A volte il DM ha bisogno di qualcosa a metà strada tra un oggetto magico tradizionale e alcune esigenze di meccaniche di gioco. Il concetto delle componenti degli oggetti si sostituisce al fascino degli oggetti magici ma ne conserva le meccaniche di gioco e consente al DM di caratterizzare meglio la storia dell'oggetto.

Il concetto alla base delle componenti degli oggetti è molto semplice: per ottenere un oggetto magico in modo definitivo, i personaggi devono trovare alcuni oggetti o ingredienti specifici e forse ottenere l'aiuto di un PNG o raggiungere un luogo magico.

In termini di meccaniche di gioco, la componente di un oggetto si sostituisce a un pacchetto del tesoro di oggetti magici, al cui posto offre alcuni elementi che, uniti assieme, andranno a formare l'oggetto.

Ad esempio, il DM potrebbe sostituire il pacchetto del tesoro 4 di una serie di ricompense destinata a un gruppo di 12° livello con le componenti richieste per creare un oggetto magico di livello 13, come una *spada corta dell'assassino +3* (vedi la *Cripta dell'Avventuriero*, pagina 65). In questo caso, i personaggi avranno bisogno di recuperare una scheggia di ossidiana dal grande altare di Bane, la ghiandola velenosa di un basilisco occhio venefico e un'ampolla d'acqua proveniente da una cisterna dalle miniere del giacimento nero. I personaggi potranno fabbricare la spada quando recupereranno queste componenti.

Per fare uso delle componenti degli oggetti all'interno del gioco, basta seguire questi passi:

1. Scegliere un pacchetto: Il DM sceglie un pacchetto del tesoro fatto di oggetti magici da ripartire in componenti e sceglie un oggetto con cui occuparlo.

2. Determinare le componenti: L'oggetto selezionato va diviso in tre componenti. Una tale ripartizione consente ai personaggi di capire bene che hanno avviato una procedura di ricerca delle parti dell'oggetto, che fanno dei progressi e che sono giunti al termine dell'opera, senza rendere la procedura troppo semplice (due parti) o troppo complicata (quattro o più parti).

Le componenti vere e proprie che il DM sceglie dipendono dalla campagna in corso. Alcune componenti (o tutte) potrebbero rientrare in una o più categorie seguenti.

Aiuto da un PNG: I personaggi potrebbero avere bisogno dell'aiuto di un PNG per completare l'oggetto. Forse un sacerdote deve benedire una spada per trasformarla in un'arma sacra, o un personaggio ha bisogno che una driade baci un bastone per rendere i suoi poteri di charme più potenti. I personaggi possono ottenere una componente di questo tipo aiutando il PNG, interagendo con il PNG tramite recitazione o vincendo una sfida di abilità.

Ingredienti raccolti: Erbe rare, organi strappati ai mostri uccisi, metalli o oggetti recuperati da luoghi speciali sono tutti esempi che appartengono a questa categoria. I personaggi potrebbero avere bisogno di dare la caccia a un certo tipo di mostro e di sconfiggerlo, oppure potrebbero essere costretti a mettersi in cerca di una pianta molto rara.

Luoghi proibiti: Forse per ottenere una componente dell'oggetto i personaggi devono recarsi in un luogo lontano e usare una forgia magica, oppure devono fabbricare una parte dell'oggetto in un'area ben precisa del Caos Elementale.

3. Allocare le componenti: Le componenti vanno trattate come se fossero tre tesori in miniatura. I PG scopriranno il terzo e ultimo pezzo all'incirca nello stesso momento in cui avrebbero trovato il pacchetto del tesoro che il DM ha rimpiazzato. Il DM può informare i PG sui dettagli delle operazioni da portare a termine per creare l'oggetto nel corso della trama globale della campagna o nel corso della storia secondaria che viene a crearsi quando i PG cercano di mettere assieme o di creare l'oggetto.

I personaggi possono venire a sapere delle componenti in molti modi. Assieme alla prima componente, il DM dovrebbe fornire anche le istruzioni che illustrano i passi iniziali da seguire per creare l'oggetto. I personaggi potrebbero anche scoprire degli appunti relativi alla creazione dell'oggetto in un vecchio diario o apprendere la procedura da un mentore. Oppure, le componenti potrebbero costituire un mistero: i PG sanno che possono creare un oggetto, ma non sanno cosa fa l'oggetto.

4. Aggiornare o rimpiazzare? Un oggetto creato secondo queste indicazioni potrebbe rimpiazzare un vecchio oggetto. Oppure la procedura potrebbe impartire un nuovo potere a un oggetto esistente, aggiornandolo a un livello superiore. Se le componenti migliorano un oggetto esistente, il DM può decidere di incrementare un altro pacchetto del tesoro con una quantità di monete d'oro pari al 20% del valore del vecchio oggetto. Dal momento che i PG in genere vendono gli oggetti più vecchi quando acquisiscono una versione aggiornata, l'oro extra li ricompensa della perdita dell'oggetto da vendere.

5. Decidere come i personaggi creano l'oggetto: Una volta che i personaggi hanno radunato tutte le componenti, cosa devono fare per assemblare o creare l'oggetto? Devono forse seguire una serie di passi ben precisa per completare il processo? Il DM può richiedere ai PG di celebrare un rituale, ma dovrebbe evitare di richiedere ai PG di pagare un costo in monete d'oro per farlo. Dopotutto, sono le componenti che alimentano il processo di creazione dell'oggetto.

Il DM può richiedere una sfida di abilità, ma se perdere la sfida significa che i PG rovinano l'oggetto, i giocatori rischiano di cedere alla frustrazione. La sfida di abilità può essere invece utilizzata da sfondo durante una battaglia o un altro incontro durante il quale i PG devono comporre l'oggetto. La sfida di abilità potrebbe determinare il numero di creature non morte che i PG risvegliano prima di completare l'oggetto. Se i personaggi se la cavano male nel corso della sfida, dovranno farsi strada combattendo attraverso un incontro micidiale per sfuggire, oppure il gruppo sarà costretto a dividersi e alcuni dovranno combattere le ondate di non morti mentre altri completano la creazione dell'oggetto. Se i personaggi vincono la sfida di abilità, i non morti lasciano stare i PG non appena l'oggetto è completato.

In una sfida del genere, Arcano, Natura e Religione possono rappresentare le conoscenze necessarie a vincolare la magia dell'oggetto. Atletica e Tenacia rappresentano la fatica fisica richiesta per forgiare un'arma o un altro oggetto. Per i lavori di precisione, come ad esempio scolpire una serie di rune su una pietra, si userà Manolesta.

A livello pratico, gli artefatti sono oggetti magici il cui ruolo nel gioco ha più a che fare con la storia dell'avventura o della campagna che non con gli effetti di gioco veri e propri dell'oggetto. I personaggi possono comprare, vendere, incantare e disincantare centinaia di oggetti magici descritti nei volumi del *Manuale del Giocatore* e della *Cripta dell'Avventuriero*. Potrebbero perfino intraprendere delle imprese per ottenere questi oggetti. Ma quando un artefatto fa il suo ingresso nelle vite dei personaggi, la storia della campagna ruoterà attorno all'artefatto per qualche tempo.

Gli artefatti sono completamente sotto il controllo del DM. Spetta a lui decidere quando introdurre un artefatto nel gioco e quando rimuoverlo dalle mani dei personaggi. La proprietà di un artefatto è l'unico elemento tra le capacità di un personaggio su cui il giocatore di quel personaggio non ha nessun controllo. Tale controllo risiede totalmente nelle mani del DM, che deve usarlo a buon fine... vale a dire per il bene della storia e della campagna.

Questa sezione presenta sette nuovi artefatti che vanno ad aggiungersi a quelli comparsi nella *Guida del Dungeon Master* e inizia con alcuni suggerimenti per inserire nel modo più adeguato questi oggetti speciali all'interno del gioco.

Usare gli artefatti a ogni livello: Il livello di potere complessivo dell'artefatto non è ciò che fa dell'artefatto un oggetto speciale. Esistono oggetti magici di tutti i livelli e non c'è nessun elemento intrinseco che renda un oggetto di livello 20 più speciale di un oggetto di livello 1. Per gli artefatti non è così. Esistono artefatti appropriati sia per i personaggi di livello eroico che per quelli di livello epico e anche gli artefatti meno rilevanti si distinguono in molti modi dai normali oggetti magici di livello approssimativamente analogo: non sono necessariamente più potenti, ma sono senza dubbio più significativi. Quindi è giusto usare gli artefatti anche nelle sessioni di rango eroico. Introducendo un artefatto ai livelli più bassi, i giocatori riusciranno a capire meglio la grande portata della storia in cui sono coinvolti.

Collegare gli artefatti ai temi della campagna: Gli artefatti vanno usati per rafforzare la storia che il DM vuole narrare nel corso della campagna. Se il DM intende esplorare il tema del potere che conduce alla corruzione coloro che lo esercitano, l'introduzione dell'*Occhio di Vecna* nella campagna può contribuire a rinforzare quel tema. Se la campagna ruota attorno a un sovrano tirannico o al prezzo che a volte bisogna pagare per la libertà, allora la *Cotta Invulnerabile di Arnd* può servire ad approfondire quei temi.

Adattare storie e obiettivi: Il DM può aggiungere dei dettagli appartenenti alla propria campagna alla storia delle origini di un artefatto, oppure alterarne gli obiettivi per rafforzare i suoi legami con i temi della campagna. Nella campagna c'è un potente nemico eladrin che gioca un ruolo di primo piano? Forse è un discendente di Ossandrya e le conoscenze relative all'*Emblema di Ossandrya* fanno parte del suo retaggio di famiglia.

Attendere che i giocatori siano coinvolti: Prima di introdurre un artefatto nella sua campagna, il DM dovrebbe aspettare che i personaggi abbiano completato un'avventura o due e che i giocatori siano pienamente coinvolti nella storia della campagna. Dovrebbero già sapere qual è la posta in gioco e avere almeno qualche indizio sulla natura del nemico portante della storia. Una volta poste queste basi, l'arrivo di un artefatto avrà il peso che merita. I giocatori apprezzeranno molto di più la *Cotta Invulnerabile di Arnd* se già conoscono il tiranno che devono spodestare e la sua vera natura.

A volte l'introduzione di un artefatto può anche servire a introdurre il nemico o il tema di una campagna. Ad esempio, se il DM ha intenzione di dare una svolta drammatica alla sua campagna giunta al rango leggendario facendo scoppiare una grande guerra che coinvolge tutto il mondo, può introdurre il conflitto facendo in modo che lo *Stendardo della Battaglia Eterna* cada nelle mani dei personaggi.

Lasciare spazio ai conflitti: Il DM deve assicurarsi che ci sia spazio per i conflitti che potrebbero affiorare tra gli obiettivi dei personaggi e quelli dell'artefatto. *L'Ascia dei Signori dei Nani* ambisce a fungere da ispirazione per gli individui onorevoli. Che succede se i personaggi scoprono che c'è un modo migliore per raggiungere questi obiettivi (e gli obiettivi dell'Ascia) usando inganno e disonore? Sceglieranno la via facile offendendo l'artefatto, o rimarranno fedeli ai nobili principi dell'*Ascia* e seguiranno un sentiero più difficile? Una decisione del genere arricchisce la storia e rafforza il concetto dell'importanza delle scelte dei giocatori.

Concedere il tempo per dirsi addio: Quando giunge per l'artefatto il momento di passare oltre, se i personaggi sono in buoni rapporti con l'oggetto, il DM dovrà rendere l'occasione particolarmente solenne. Dovrebbe far sì che i personaggi partecipino alla partenza dell'artefatto, magari cercando un degno successore o riportandolo in un luogo speciale dove potrà essere di nuovo trovato quando ci sarà ancora bisogno della sua presenza. I giocatori dovrebbero avere l'opportunità di dire addio a questo membro del cast dei personaggi secondari.

"IO HO SCELTO TE"

Il DM può decidere di introdurre un artefatto nella campagna in due modi fondamentali: o sono i personaggi a mettersi in cerca dell'artefatto, oppure è l'artefatto a cadere nelle loro mani, o addirittura a mettersi in cerca dei personaggi. L'approccio migliore per una campagna dipende dal grado di consapevolezza dei personaggi riguardo alla posta in gioco attorno a cui ruota la campagna.

Se i giocatori sono consapevoli della posta in gioco e sono già determinati a seguire la storia fino alla sua conclusione, allora non c'è nessun problema a inviarli a compiere un'impresa per trovare e acquisire un artefatto che li aiuterà a raggiungere quell'obiettivo. Questo approccio consente anche al DM di rafforzare alcuni temi importanti della campagna, come ad esempio le scelte fatte e le loro conseguenze, specialmente se la decisione di usare l'artefatto è di ovvio aiuto ai personaggi per raggiungere un obiettivo ma si rivela un ostacolo sotto altri aspetti.

D'altro canto, se la campagna del DM è incentrata su un gruppo di personaggi nati per adempiere a un destino eroico, questo concetto può essere rafforzato dalla venuta di un artefatto che desiderava proprio finire nelle mani dei personaggi. Artù non è partito alla ricerca di *Excalibur* al fine di diventare re; anzi, fu proprio il fatto di essere destinato a diventare un grande ed eroico re a far sì che l'artefatto entrasse in suo possesso.

Amuleto del Passaggio

L'*Amuleto del Passaggio* è adatto a personaggi di livello eroico.

Amuleto del Passaggio — Livello Eroico

Da questa sottile catena argentata dall'aspetto anonimo pende un unico gioiello a forma di freccia. Chi indossa questo amuleto è stimolato dal bisogno di compiere imprese eroiche e di prendere parte a battaglie leggendarie.

L'*Amuleto del Passaggio* è un *amuleto magico* +2 dotato dei seguenti poteri e proprietà.

Zona oggetto: Collo

Potenziamento: Tempra, Riflessi e Volontà

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Acrobazia e di Atletica effettuate per sfuggire e alle prove di Manolesta effettuate per scassinare le serrature.

Potere (A volontà): Azione standard. Il personaggio mette un alleato in sintonia con l'*Amuleto*. Finché l'alleato è in sintonia e si trova entro 10 quadretti dal personaggio può usare i poteri dell'Amuleto (ma non il suo bonus di potenziamento o le sue proprietà), come se fosse lui a indossarlo.

Potere (Giornaliero ✦ Teletrasporto): Azione di movimento. Il personaggio e ogni alleato in sintonia possono usare questo potere una volta al giorno ciascuno. Il personaggio si teletrasporta di un numero di quadretti pari alla propria velocità.

Conoscenze dell'Amuleto del Passaggio

Religione CD 16: Un'antica storia narra di come Asmodeus, nel tentativo di piegare il potere del fato al proprio volere, collocò una serie di ostacoli insormontabili sul cammino di quei mortali che erano destinati alla grandezza. Per ribattere a questo affronto, la Regina Corvo forgiò l'*Amuleto del Passaggio*, il cui compito è quello di ricondurre i più grandi eroi mortali sul sentiero che il fato ha decretato per loro.

Religione CD 21: Un'altra leggenda afferma che fu Avandra a creare l'amuleto per aiutare gli eroi a perseguire i loro obiettivi e a trasformare i loro sogni in realtà. L'*Amuleto* conferisce dei poteri di movimento straordinari, non solo al suo proprietario ma anche agli alleati di quest'ultimo.

VINCENT DUTRAIT

Artefatti per più giocatori

Questo libro introduce degli artefatti che si identificano con più di un personaggio appartenente al gruppo. Tali artefatti possono concedere poteri o proprietà a due o più personaggi, come fa l'*Amuleto del Passaggio*. Altri artefatti hanno una concordanza basata sulle azioni di ogni membro del gruppo, anziché quelle del solo proprietario, come ad esempio lo *Stendardo della Battaglia Eterna*. Alcuni possono anche essere usati da più di un personaggio simultaneamente, come le due paia di stivali *Irruenti* e *Avventati* o la *Coppa* e il *Talismano di Al'Akbar*. L'*Emblema di Ossandrya*, d'altro canto, si lascia usare soltanto da un personaggio alla volta, ma può essere passato da un personaggio all'altro senza perdere concordanza.

Questi artefatti possono aiutare il DM a ricompensare meglio quei giocatori che fanno lavoro di squadra, oppure incoraggiarli ad agire in modo più consono a una squadra se hanno tendenze troppo egoistiche. Gli artefatti possono avere anche l'effetto opposto se non si fa attenzione, generando conflitti tra i giocatori sul modo "giusto" di usare l'artefatto. Se si giunge veramente a un conflitto, il DM non deve dimenticare che gli artefatti non hanno alcuna remora a comunicare i loro desideri ai proprietari.

Obiettivi dell'Amuleto del Passaggio

- ✦ Trovare coloro che potrebbero diventare degli eroi leggendari e guidarli lungo il cammino a cui sono destinati.
- ✦ Continuare a perlustrare il mondo in cerca di nuovi eroi.

Interpretare l'Amuleto del Passaggio

Quando l'*Amuleto del Passaggio* diventa proprietà di un personaggio per la prima volta, è restio ad accettare questo passaggio di proprietà e deve essere convinto che il suo nuovo proprietario è veramente destinato alla grandezza. Mano a mano che il proprietario continua a riportare successi, l'artefatto inizia a credere che il personaggio sia davvero degno del suo destino.

L'*Amuleto del Passaggio* non comunica verbalmente o telepaticamente ma infonde delle forti emozioni nel suo proprietario, in base alla concordanza attuale. Userà sentimenti di coraggio e determinazione per spingere il proprietario a continuare ad agire senza fermarsi per un riposo esteso (vedi "Spingere i personaggi a proseguire," pagina 54).

CONCORDANZA

Punteggio di partenza	5
Il proprietario acquisisce un livello	+1d10
Il proprietario raggiunge tre pietre miliari nel corso di una giornata	+2
Il proprietario completa un'impresa maggiore (massimo 1 volta al giorno)	+1
Un alleato del proprietario muore	-1
Il proprietario rimane nella stessa regione per 2 settimane senza raggiungere una pietra miliare	-1

Compiaciuto (16-20)

"Presto le nostre gesta saranno materia di leggenda. Tutto ciò che abbiamo fatto finora non è che un preludio a ciò che ci attende."

L'*Amuleto del Passaggio* è compiaciuto e impressionato dal suo proprietario e instilla una sensazione di coraggio, di determinazione e di predestinazione in quel personaggio. Lo sprona a raggiungere traguardi ancora più grandi.

Proprietà: Il bonus di oggetto dell'*Amuleto* alle prove di Acrobazia e di Atletica per sfuggire e quello alle prove di Manolesta per scassinare serrature sale a +5.

Potere (Giornaliero ✦ Recuperabile, Teletrasporto): Azione standard. Il personaggio o un alleato in sintonia con l'Amuleto può usare questo potere. Effettua un attacco: Emanazione ravvicinata 10; bersaglia una creatura; Intelligenza +3, Saggezza +3, o Carisma + 3 contro Volontà; se l'attacco colpisce, il bersaglio sparisce dalla sua posizione (tiro salvezza termina). Finché il bersaglio è scomparso dalla sua posizione, non può eseguire azioni e non può essere scelto come bersaglio. Se supera il tiro salvezza, ricompare nell'ultimo spazio che aveva occupato (o nello spazio più vicino di sua scelta, se quello spazio è occupato).

Soddisfatto (12-15)

"I nostri destini si sono intrecciati e cammineremo assieme lungo la via dell'avventura."

L'*Amuleto del Passaggio* apprezza la determinazione del suo proprietario e incoraggia quel personaggio a fare di più. Instilla nel proprietario una sensazione di inquietudine, di insoddisfazione e di voglia di agire, cercando di spingere il personaggio a compiere gesta sempre più grandiose.

Potere (Incontro ✦ Teletrasporto): Azione di movimento. Il personaggio e ogni alleato in sintonia possono usare questo potere una volta per incontro ciascuno. Il personaggio si teletrasporta di 10 quadretti in uno spazio adiacente a un alleato che indossa l'*Amuleto* o è in sintonia con esso.

Normale (5-11)

"Io dico che andiamo da quella parte."

L'*Amuleto del Passaggio* non si sbilancia quando è appena giunto nelle mani di un nuovo proprietario e attende di vedere se il personaggio sarà all'altezza delle sue aspettative. Lo incoraggia comunque a prendere decisioni rapide, a muoversi e ad andare in cerca di avventure e di gesta eroiche ovunque se ne presenti l'opportunità.

Insoddisfatto (1-4)

"Se non fai un passo oltre l'orlo del baratro, le cose non cambieranno mai."

L'*Amuleto del Passaggio* è deluso dal suo proprietario, che ovviamente non ha la motivazione o le capacità adeguate per compiere grandi imprese. Il personaggio potrebbe avvertire il disappunto dell'*Amuleto* come una persistente sensazione di insoddisfazione, o come il desiderio di volere qualcosa in più dalla vita e la necessità di cambiare le carte in tavola.

Il bonus di potenziamento dell'*Amuleto* scende a +1.

Infuriato (0 o meno)

"Siamo perduti. E anche questa causa lo è."

L'*Amuleto del Passaggio* ha perso le speranze di indurre il suo proprietario a compiere grandi gesta e riversa questa disperazione sul personaggio stesso. Il proprietario crede che non farà mai niente di grandioso e che non compirà mai un'impresa di importanza duratura.

Il bonus di potenziamento dell'*Amuleto* scende a +1. Il proprietario non può più usare nessuno dei poteri dell'*Amuleto* e tutti gli alleati perdono la loro sintonia con l'*Amuleto*.

Proprietà: Il bonus di oggetto dell'*Amuleto* ad Acrobazia e alle prove di Atletica per sfuggire e quello alle prove di Manolesta per scassinare serrature viene negato.

Passare oltre

"Io ti ho mostrato il cammino, ma devi muovere i primi passi da solo."

Dopo che l'*Amuleto del Passaggio* ha posto il proprietario e i suoi alleati sul cammino che li condurrà al loro destino, passa a cercare un nuovo proprietario. Prima di andarsene, fornisce ai personaggi un ultimo passaggio, solitamente un teletrasporto di qualche tipo attraverso una grande distanza (forse anche da un mondo all'altro) nel luogo dove avrà inizio la loro prossima grande avventura.

Cavallo Adamantino di Xarn

Il *Cavallo Adamantino di Xarn* è adatto a personaggi di livello eroico intermedio.

Cavallo Adamantino di Xarn — Livello Eroico

A prima vista, questo artefatto sembra un cavallo da guerra particolarmente robusto e protetto da una bardatura di piastre, ma esaminato con più attenzione si rivela essere interamente fatto di metallo e alimentato da ingranaggi e congegni arcani nascosti. Grazie alla genialità della sua natura, la sua nobile forma si muove in modo naturale nonostante sia fatta di materiale rigido.

Oggetto meraviglioso

Proprietà: Il *Cavallo Adamantino di Xarn* è un costrutto a forma di cavallo da guerra che può fungere da cavalcatura per il suo proprietario. Le sue statistiche dipendono dalla concordanza che raggiunge con il proprietario.

Conoscenze del Cavallo Adamantino di Xarn

Arcano o Storia CD 16: A differenza di molti altri artefatti che si impugnano, si indossano o si brandiscono, il *Cavallo Adamantino di Xarn* è concepito per essere cavalcato. Questo artefatto è ambito da tutti quei combattenti che servono la causa del bene e che lottano contro l'avidità, l'ingiustizia e la distruzione, specialmente se i responsabili di questi mali sono i draghi cromatici.

Arcano o Storia CD 21: Si narra che sia stato Bahamut a donare il *Cavallo Adamantino* al leggendario uccisore di draghi Xarn, un campione della giovane razza umana. Xarn aveva già dimostrato il suo valore combattendo anche contro un campione di Tiamat, ma decise di galoppare in sella al *Cavallo Adamantino* per combattere contro un aspetto di Tiamat. Xarn scomparve dalla storia dopo quella battaglia, ma molti racconti che parlano di grandi eroi e della guerra che mossero contro la Regina dei Draghi grazie all'aiuto di questo artefatto affiorano in vari periodi della storia.

AMELIA STONER

Obiettivi del Cavallo Adamantino

- Fungere da cavalcatura per un eroe devoto ai dettami della legge e del bene.
- Proteggere i deboli e reclamare giustizia per gli innocenti.
- Combattere contro la tirannia e l'avidità, specialmente se tali crimini sono perpetrati dai draghi cromatici.

Interpretare il Cavallo Adamantino

Se il proprietario è un personaggio che condivide la sua filosofia e lo aiuta a raggiungere i suoi obiettivi, il *Cavallo Adamantino di Xarn* si rivela un compagno solido, pronto a offrirgli il suo tempestivo aiuto. Il *Cavallo Adamantino* può dimostrarsi estremamente testardo se un personaggio non è perfettamente allineato ai suoi stessi obiettivi. Il *Cavallo Adamantino* non può comunicare con il suo cavalcatore verbalmente, ma capisce il Draconico, il Comune e il Supernal e può far capire ciò che desidera con un leggero (o pesante) cenno del capo o con un nitrito derisorio, oppure ponendosi con il suo corpo di metallo in modo da bloccare o deviare il passaggio.

CONCORDANZA

Punteggio di partenza	**5**
Il proprietario acquisisce un livello	**+1d10**
Il proprietario è legale buono	**+2**
Il proprietario è un paladino, un condottiero o un vendicatore	**+1**
Il proprietario possiede il talento Combattere in Sella	**+1**
Il proprietario porta a termine un'impresa che favorisce gli obiettivi del *Cavallo Adamantino*	**+1**
Il proprietario sconfigge un drago malvagio (massimo 1 volta al giorno)	**+1**
Il proprietario agisce in modo contrario agli obiettivi del *Cavallo Adamantino*	**-2**
Il proprietario ignora i desideri del *Cavallo Adamantino*	**-1**

Compiaciuto (16-20)

"Sul campo di battaglia ci muoviamo e combattiamo come una cosa sola."

Il *Cavallo Adamantino di Xarn* è fiero di servire il suo proprietario come cavalcatura e come alleato in battaglia e condivide il suo potere magico anche con gli alleati del suo proprietario. Le statistiche del *Cavallo Adamantino* stanno a rappresentare il suo orgoglio e la sua determinazione.

Proprietà: Finché il personaggio è in sella al *Cavallo Adamantino*, qualsiasi alleato entro 20 quadretti dal personaggio ottiene un bonus di potere +2 alla velocità della sua cavalcatura e un bonus di +5 ai tiri dei danni degli attacchi in carica.

Proprietà: Finché il personaggio è in sella al *Cavallo Adamantino*, ottiene un bonus di +4 a tutte le difese contro gli attacchi di opportunità.

Proprietà: Il *Cavallo Adamantino* diventa una creatura di 10° livello dotata delle seguenti statistiche:

Cavallo Adamantino di Xarn Compiaciuto	**Livello 10 Bruto**
Bestia animata Grande (cavalcatura, costrutto)	PE 500
Iniziativa +6	**Sensi** Percezione +12; visione crepuscolare
PF 136; **Sanguinante** 68	
CA 22; **Tempra** 24, **Riflessi** 21, **Volontà** 22	
Velocità 10	
⊕ **Calcio** (standard; a volontà)	
+13 contro CA; 1d10 + 8 danni.	
⸸ **Travolgimento** (standard; a volontà)	
Il *Cavallo Adamantino di Xarn* può muoversi fino alla sua velocità ed entrare negli spazi dei nemici. Questo movimento provoca attacchi di opportunità e il *Cavallo Adamantino* deve concludere il suo movimento in uno spazio non occupato. Quando entra nello spazio di un nemico, il *Cavallo Adamantino* effettua un attacco di travolgimento: +11 contro Riflessi; 1d10 + 8 danni, e il bersaglio è buttato a terra prono.	
Carica Adamantina (finché porta in sella un cavalcatore amichevole di livello pari o superiore al 7°; a volontà) ✦ **Cavalcatura**	
Il *Cavallo Adamantino* consente al suo cavalcatore di sferrare 10 danni extra negli attacchi in carica.	
Allineamento Senza allineamento	**Linguaggi** capisce il Comune, il Draconico e il Supernal
For 24 (+12) **Des** 12 (+6)	**Sag** 14 (+7)
Con 26 (+13) **Int** 4 (+2)	**Car** 10 (+5)

Soddisfatto (12-15)

"Assieme, le nostre azioni ci procureranno la gloria!"

Il *Cavallo Adamantino di Xarn*, soddisfatto delle gesta del suo proprietario e della fedeltà che egli dimostra agli ideali del bene, concede sia al proprietario che a tutti i suoi alleati in sella dei poteri aggiuntivi.

Proprietà: Finché il personaggio è in sella al *Cavallo Adamantino*, ogni alleato in sella entro 20 quadretti da lui ottiene un bonus di +5 ai tiri dei danni degli attacchi in carica.

Proprietà: Il *Cavallo di Adamantio* diventa una creatura di 8° livello dotata delle seguenti statistiche:

Cavallo Adamantino di Xarn Soddisfatto	**Livello 8 Bruto**
Bestia animata Grande (cavalcatura, costrutto)	PE 350
Iniziativa +5	**Sensi** Percezione +11; visione crepuscolare
PF 115; **Sanguinante** 57	
CA 20; **Tempra** 22, **Riflessi** 19, **Volontà** 20	
Velocità 9	
⊕ **Calcio** (standard; a volontà)	
+11 contro CA; 1d8 + 7 danni.	
⸸ **Travolgimento** (standard; a volontà)	
Il *Cavallo Adamantino di Xarn* può muoversi fino alla sua velocità ed entrare negli spazi dei nemici. Questo movimento provoca attacchi di opportunità e il *Cavallo Adamantino* deve concludere il suo movimento in uno spazio non occupato. Quando entra nello spazio di un nemico, il *Cavallo Adamantino* effettua un attacco di travolgimento: +9 contro Riflessi; 1d8 + 7 danni, e il bersaglio è buttato a terra prono.	
Carica Adamantina (finché porta in sella un cavalcatore amichevole di livello pari o superiore al 7°; a volontà) ✦**Cavalcatura**	
Il *Cavallo Adamantino* consente al suo cavalcatore di sferrare 10 danni extra negli attacchi in carica.	
Allineamento Senza allineamento	**Linguaggi** capisce il Comune, il Draconico e il Supernal
For 23 (+10) **Des** 12 (+5)	**Sag** 14 (+6)
Con 25 (+11) **Int** 3 (+0)	**Car** 10 (+4)

Normale (5-11)

"Questa unione può diventare grandiosa, ma il valore va dimostrato con i fatti."

Il *Cavallo Adamantino di Xarn* consente al suo proprietario di usarlo come cavalcatura.

Proprietà: Il *cavallo Adamantino* diventa una creatura di 7° livello dotata delle seguenti statistiche:

Cavallo Adamantino di Xarn	**Livello 7 Bruto**
Bestia animata Grande (cavalcatura, costrutto)	PE 300
Iniziativa +4	**Sensi** Percezione +10; visione crepuscolare
PF 105; **Sanguinante** 52	
CA 19; **Tempra** 21, **Riflessi** 18, **Volontà** 19	
Velocità 8	
⊕ **Calcio** (standard; a volontà)	
+10 contro CA; 1d8 + 7 danni.	
⸸ **Travolgimento** (standard; a volontà)	
Il *Cavallo Adamantino di Xarn* può muoversi fino alla sua velocità ed entrare negli spazi dei nemici. Questo movimento provoca attacchi di opportunità e il *Cavallo Adamantino* deve concludere il suo movimento in uno spazio non occupato. Quando entra nello spazio di un nemico, il *Cavallo Adamantino* effettua un attacco di travolgimento: +8 contro Riflessi; 1d8 + 7 danni, e il bersaglio è buttato a terra prono.	
Carica Adamantina (finché porta in sella un cavalcatore amichevole di livello pari o superiore al 7°; a volontà) ✦ **Cavalcatura**	
Il *Cavallo Adamantino* consente al suo cavalcatore di sferrare 10 danni extra negli attacchi in carica.	
Allineamento Senza allineamento	**Linguaggi** capisce il Comune, il Draconico e il Supernal
For 23 (+9) **Des** 12 (+4)	**Sag** 14 (+5)
Con 25 (+10) **Int** 3 (-1)	**Car** 10 (+3)

Insoddisfatto (1-4)

"Il cavallo la pensa a modo suo riguardo al nostro obiettivo."

Il *Cavallo Adamantino di Xarn* accetta ancora il suo proprietario come cavalcatore, ma ignora i suoi comandi, a meno che non vadano direttamente a beneficio degli obiettivi dell'artefatto. Il *Cavallo Adamantino* evita di concedere al proprietario tutti i propri poteri.

Proprietà: Il *Cavallo Adamantino* diventa una creatura di 7° livello con le statistiche sopra riportate, ma non concede la capacità della sua *carica adamantina* al proprietario.

Infuriato (0 o meno)

"Non sono degno di cavalcare questa creatura."

Proprietà: Il *Cavallo Adamantino di Xarn* cerca di impedire al suo proprietario di salire in sella. Se in qualche modo il proprietario riesce a salirgli in sella, il *Cavallo* non si muove.

Passare oltre

"Questa cavalcatura ha un'altra guerra a cui prendere parte."

Il *Cavallo Adamantino di Xarn* galoppa via in cerca di altre avventure. Se la concordanza con il suo proprietario è normale, si allontana verso il tramonto quando il personaggio acquisisce il livello successivo e per non farsi vedere mai più. Se è soddisfatto o compiaciuto del suo proprietario, lascia dietro di sé un corsiere celestiale (*Manuale dei Mostri*, pagina 45) che serve fedelmente il vecchio proprietario del *Cavallo Adamantino*. Se è infuriato o insoddisfatto, abbandona il suo proprietario in un momento sconveniente, per sottolineare la sua delusione e il suo fastidio per le azioni del personaggio.

Coppa e Talismano di Al'Akbar

La *Coppa* e il *Talismano di Al'Akbar* sono adatti a personaggi di livello leggendario.

Talismano di Al'Akbar — Livello Leggendario

Questa stella a otto punte di platino forgiato pende a una catena d'oro e di perle. Su ogni punta della stella è stato collocato un diamante e la sua superficie è decorata con elaborati fregi d'oro.

Il *Talismano di Al'Akbar* è un *simbolo sacro magico* +3 dotato dei seguenti poteri e proprietà.

Strumento (Simbolo Sacro)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +3d6 danni per punto di potenziamento

Proprietà: Quando il personaggio effettua una prova di Guarire, può tirare due volte e scegliere quale risultato usare.

Proprietà: Quando il personaggio usa un potere di guarigione su un alleato, quell'alleato recupera 1d10 punti ferita aggiuntivi.

Potere (Giornaliero ✦ Guarigione): Azione gratuita. Attivazione: Il personaggio riduce un nemico a 0 punti ferita con un potere di attacco usando questo simbolo sacro. *Effetto:* Il personaggio o un alleato entro 5 quadretti da lui ottengono rigenerazione 5 fino alla fine dell'incontro.

Coppa di Al'Akbar — Livello Leggendario

Dodici grosse gemme formano un cerchio attorno all'orlo di questo grosso calice dorato, che deve essere tenuto con due mani. La superficie interna del calice risplende di una debole luce dorata.

Oggetto meraviglioso

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio beve dalla *Coppa di Al'Akbar* ed effettua una prova di Tenacia contro una malattia che lo affligge, usando la CD di miglioramento della malattia. Se supera la prova, è curato. Se la fallisce, la malattia non peggiora finché il personaggio ne è influenzato.

Potere (Giornaliero ✦ Guarigione): L'uso di questo potere richiede 10 minuti. Il personaggio crea una *pozione di Al'Akbar* (vedi sotto). Se usa la Coppa assieme al *Talismano di Al'Akbar*, può creare fino a tre *pozioni di Al'Akbar*. Una pozione creata in questo modo si ritrasforma in acqua fresca se non viene consumata entro 24 ore.

Quando viene riempita d'acqua, la *Coppa di Al'Akbar* può creare una *pozione di Al'Akbar*. Una creatura che beve una di queste pozioni ottiene un beneficio di guarigione. La pozione non può essere disincantata.

Pozione di Al'Akbar — Livello Leggendario

Questo liquido dorato racchiude una grande magia curativa.

Pozione

Potere (Consumabile ✦ Guarigione): Azione minore. Il personaggio beve questa pozione e usa un impulso curativo. Invece dei punti ferita che recupererebbe normalmente, recupera 30 punti ferita ed effettua un tiro salvezza. Se non ha più impulsi curativi quando beve questa pozione, ottiene invece 15 punti ferita temporanei.

Conoscenze della Coppa e del Talismano

Religione CD 22: La *Coppa* e il *Talismano di Al'Akbar* sono reliquie dotate di grandi poteri curativi. Secondo le leggende sono i doni che Pelor fece al mondo per aiutarlo a riprendersi da un periodo di terribili devastazioni.

Religione CD 27: Dopo che gli artefatti furono usati per curare i feriti e i malati, scoppiò un conflitto per contendersi la proprietà della *Coppa* e del *Talismano*. Alcuni ambivano a usare gli oggetti per fini benevoli, mentre altri volevano usarli a sostegno dei loro eserciti di conquista; le schermaglie per contendersi gli artefatti perdurarono finché la *Coppa* e il *Talismano* non scomparvero.

Obiettivi della Coppa e del Talismano

- ✦ Prevenire la morte ed eliminare le malattie.
- ✦ Evitare di creare conflitti dovuti al fascino degli artefatti.
- ✦ Espiare il dolore e gli spargimenti di sangue che gli artefatti hanno causato in passato.

Interpretare la Coppa e il Talismano

Anche se ogni oggetto è un potente artefatto a sé stante, la *Coppa* e il *Talismano di Al'Akbar* compaiono sempre in coppia nelle storie e nelle leggende. Analogamente, entrambi gli oggetti pensano e parlano come una singola entità quando si trovano in stretta vicinanza e ognuno dà eco alle parole dell'altro. Se separati ma nelle mani di un'anima buona, ogni oggetto fa notare spesso che deve riunirsi presto alla sua altra metà.

Gli oggetti sono altruisti e si aspettano che anche il loro proprietario lo sia. Vanno in cerca soltanto di proprietari animati da buone intenzioni ed evitano chiunque preferisca la gloria e il profitto alle buone azioni. Qualsiasi proprietario che usi la *Coppa* e il *Talismano* direttamente per profitto si procura rapidamente la loro sfiducia. Un personaggio che usa gli artefatti può accumulare i normali tesori (e anche le ricompense) che guadagna nel corso delle avventure. Costringere i malati o i feriti a pagare per beneficiare degli effetti di guarigione della *Coppa* è un atto intollerabile, come anche rianimare un morto perché si tratta di un individuo ricco o potente, piuttosto che meritevole o innocente.

Pur essendo artefatti curativi di grande potenza, la *Coppa* e il *Talismano* sono stati anche la causa di molti spargimenti di sangue tra individui ambiziosi che volevano reclamare il potere degli oggetti. Gli artefatti temono ancora questa eventualità e cercano di non suscitare troppo clamore.

La maledizione di Al'Akbar

La *Coppa* e il *Talismano di Al'Akbar* furono creati in un periodo di grande necessità: secondo alcuni la causa fu una grande epidemia creata dalle divinità malvagie o dai signori dei demoni, mentre altri credono che si trattasse di una guerra in cui i grandi eroi del mondo erano rimasti gravemente feriti o uccisi. Quando quell'epoca si concluse e gli artefatti non furono più fondamentali per la sopravvivenza e la vittoria, la loro stessa presenza scatenò altre ostilità. Tutti cercavano di impossessarsi degli artefatti, compresi i nemici dei legittimi proprietari, fazioni neutrali allettate dalla loro potenza e perfino gli alleati dei proprietari. A quel punto, la *Coppa* e il *Talismano* scomparvero. Da allora sono ricomparsi dove c'è più bisogno di loro, ma soltanto quanto basta per raggiungere i loro obiettivi: poi gli artefatti spariscono in

fretta, per evitare di generare altri conflitti. La *Coppa* e il *Talismano* temono di fare più male che bene.

La *Coppa* e il *Talismano* esercitano un'attrazione soprannaturale e possono indurre perfino gli alleati di vecchia data a rivoltarsi l'uno contro l'altro. Il pericolo dell'attrazione degli artefatti, che si fa più forte mano a mano che i personaggi continuano a possedere gli oggetti, dovrebbe essere fatto intuire in modo inequivocabile. All'inizio potrebbero essere soltanto dei tiranni di poco conto a cercare di impossessarsi degli artefatti, ma in seguito la situazione potrebbe aggravarsi fino a generare conflitti e dissensi tra i personaggi stessi.

Concordanza

La *Coppa* e il *Talismano di Al'Akbar* condividono lo stesso punteggio di concordanza, ma ogni atteggiamento si esplicita in poteri diversi per ciascun oggetto.

CONCORDANZA

Punteggio di partenza	5
Il proprietario acquisisce un livello	+1d10
Il proprietario è un devoto di Pelor	+1
Il proprietario riunisce la *Coppa* e il *Talismano*	+2
Il proprietario porta a termine un'impresa per gli adoratori di Pelor	+1
Il proprietario usa la *Coppa* o il *Talismano* per profitto (questo comprende anche vendere una *pozione di Al'Akbar*)	-2
Il proprietario viene attaccato in quanto possessore dell'oggetto	-2
Un alleato o un innocente muoiono in presenza del proprietario (massimo 1 volta al giorno)	-2

Compiaciuto (16-20)

"Abbiamo espiato il sangue che fu versato a causa nostra in passato, ma temo che la nostra fama stia diventando eccessiva."

La *Coppa* e il *Talismano di Al'Akbar* sentono che il tempo della partenza è prossimo e che ora il loro contributo al mondo è superiore alle sofferenze che hanno provocato. Non ci vorrà molto tempo prima che gli oggetti passino oltre.

Il bonus di potenziamento del *Talismano* aumenta a +4.

Critico del Talismano: +4d6 danni per punto di potenziamento

Potere del Talismano (A volontà ✦ Guarigione): Azione minore, 1 volta per round. Un alleato che il personaggio è in grado di vedere può usare un impulso curativo.

Potere della Coppa (Giornaliero ✦ Guarigione): Azione standard. Il personaggio sceglie una creatura (o una parte di una creatura) situata entro 5 quadretti da lui e che sia morta meno di 5 minuti fa. Quella creatura torna in vita e recupera un ammontare di punti ferita come se avesse usato un impulso curativo.

Soddisfatto (12-15)

"Le nostre azioni hanno salvato molte vite, ma ce ne sono tante altre che sono ancora in pericolo."

Il personaggio ha sostenuto gli obiettivi degli artefatti e il suo comportamento è stato approvato dal loro creatore. Gli oggetti si fidano di lui e rimarranno con lui per qualche tempo.

Proprietà del Talismano: Quando il personaggio usa un potere di guarigione su un alleato, quell'alleato recupera 2d10 punti ferita aggiuntivi.

Potere della Coppa (Giornaliero): Azione gratuita. *Attivazione:* Il personaggio inizia a celebrare il rituale di Rianimare Morti. *Effetto:* Il personaggio usa la *Coppa* e celebra il rituale senza nessun costo in componenti. La creatura animata non subisce la consueta penalità di morte -1.

Normale (5-11)

"Così tante voci sofferenti che gridano aiuto... Dobbiamo guarire i loro corpi torturati e lenire le loro sofferenze."

Speciale: Se il personaggio possiede soltanto uno degli artefatti, quell'artefatto lo incoraggia a trovare l'altro artefatto e si lascia scappare indizi criptici su dove trovarlo (o istruzioni più esplicite una volta che ha imparato a fidarsi del personaggio).

Speciale: Se il personaggio possiede entrambi gli artefatti, essi gli impongono di trovare e guarire coloro che sono in pericolo. Insistono anche per muoversi con discrezione, non volendo che il resto del mondo sappia della loro ubicazione attuale.

Insoddisfatto (1-4)

"Sono puri i miei motivi? Servo davvero la volontà degli dèi?"

La *Coppa* e il *Talismano di Al'Akbar* considerano il personaggio inaffidabile. Non credono che possa davvero agire in nome del bene e temono che i suoi interessi personali possano interferire con le loro motivazioni altruistiche. Costringono il personaggio a guarire le creature indiscriminatamente.

Speciale: Il personaggio non ottiene alcun beneficio se beve una *pozione di Al'Akbar*.

Proprietà: Ogni volta che il personaggio guarisce un alleato e quell'alleato recupera dei punti ferita aggiuntivi tramite il *Talismano*, anche ogni nemico entro 3 quadretti dall'alleato recupera un ammontare di punti ferita pari ai punti ferita aggiuntivi.

Infuriato (0 o meno)

"Il retaggio della Coppa e del Talismano rimane macchiato dalla vergogna e io non ho fatto niente per redimerlo."

Il personaggio si è dato da fare attivamente per contrastare l'interesse degli artefatti, ed essi desiderano trovare un proprietario più degno.

Proprietà: Ogni volta che il personaggio usa un impulso curativo o un potere di guarigione, il numero dei punti ferita recuperati si riduce di 1d10 (fino a un minimo di 1 punto ferita recuperato). Questo effetto si applica anche se il personaggio porta soltanto il *Talismano*.

Passare oltre

"È troppo pericoloso rimanere qui. Dobbiamo scomparire agli occhi del mondo ancora una volta."

La *Coppa* e il *Talismano di Al'Akbar*, ansiosi di evitare troppa attenzione, vogliono essere "perduti" ancora una volta. Questo potrebbe accadere perché i loro proprietari hanno rivelato la presenza degli artefatti a troppe persone e hanno generato dei conflitti (cosa probabile, se la concordanza è bassa) oppure perché gli oggetti temono che la preminenza e il successo dei proprietari darà adito a dei conflitti in futuro (cosa probabile se la concordanza è alta).

Gli artefatti potrebbero passare oltre entrambi simultaneamente, oppure uno potrebbe andarsene prima dell'altro. Questa seconda situazione solitamente si verifica se i due artefatti desiderano separarsi e nascondersi in luoghi lontani l'uno dall'altro, onde evitare di cadere nelle mani sbagliate.

Emblema di Ossandrya

L'*Emblema di Ossandrya* è adatto a personaggi di livello leggendario.

Emblema di Ossandrya — Livello Leggendario

Questo medaglione ha la forma di uno scudo, risplende di debole luce dorata e porta il simbolo della stella di Corellon al suo centro.

Oggetto meraviglioso

Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza 10 veleno.

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +1 ai tiri salvezza.

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Acrobazia, Atletica e Diplomazia.

Potere (Incontro): Azione minore. Il personaggio trasferisce l'*Emblema di Ossandrya* su un alleato entro 5 quadretti da lui. Quell'alleato ottiene i poteri e le proprietà dell'artefatto, usando la concordanza del personaggio per determinarle.

Potere (Giornaliero): Azione gratuita. *Attivazione:* Il personaggio effettua un tiro per colpire o una prova di abilità e non gradisce il risultato. *Effetto:* Il personaggio ripete l'attacco o la prova e deve usare il secondo risultato.

Conoscenze dell'Emblema di Ossandrya

Storia CD 22: Il leggendario eladrin Ossandrya indossava questo emblema durante l'Ultima Battaglia della Torre a Spirale, quando le forze fedeli a Corellon scacciarono i perfidi drow dalla Selva Fatata. Da allora è comparso nei momenti più critici della storia, quando le forze del bene devono opporsi con tutte le loro forze alle potenze del male e del tradimento.

Storia CD 27: L'*Emblema di Ossandrya* è di gran lunga più fedele alla causa del bene e della giustizia dello stesso Corellon. Sprona il suo proprietario a perseguire i più alti ideali di valore eroico.

JULIE DILLON

Obiettivi dell'Emblema di Ossandrya

- Prendersi cura di un gruppo di eroi affinché possano varcare la soglia del loro destino epico.
- Diffondere il racconto delle gesta di questi eroi e contribuire a consolidare la loro leggenda tra i popoli del mondo.
- Incoraggiare atti audaci, azioni temerarie e stratagemmi astuti.

Interpretare l'Emblema di Ossandrya

Quando un personaggio tocca per la prima volta l'*Emblema di Ossandrya*, l'oggetto chiede al personaggio e ai suoi alleati se desiderano ottenere la gloria compiendo imprese eroiche. Se la risposta è affermativa, l'*Emblema* si attacca all'armatura o all'abito del personaggio, poco più in alto e a sinistra rispetto al suo cuore. L'*Emblema* è amichevole e incoraggiante, ma perde la pazienza in fretta con coloro che tardano a mettersi in cerca di avventure.

L'*Emblema* può comunicare sia telepaticamente che tramite la parola. Parla Comune, Draconico, Elfico, Gigante, Goblin, Nanico e Supernal. L'*Emblema* adora narrare le storie degli altri eroi a cui si è attaccato in passato. Ascolta attentamente qualsiasi racconto narrato dagli eroi e li incoraggia a tramandare tali racconti narrandoli ad altri.

CONCORDANZA

Punteggio di partenza	**5**
Il proprietario acquisisce un livello	**+1d10**
Il proprietario porta a termine un'impresa maggiore	**+2**
Il proprietario possiede Diplomazia come abilità con addestramento	**+1**
Il proprietario è un eladrin	**+1**
Il proprietario non riesce a portare a termine un'impresa maggiore	**-2**
Il proprietario o un suo alleato attacca una creatura legale buona (massimo 1 volta a incontro)	**-2**

Compiaciuto (16-20)

"Amici, la storia delle nostre imprese è degna di un posto tra le grandi leggende del nostro mondo."

I personaggi hanno dimostrato il loro valore e l'*Emblema di Ossandrya* riconosce in loro dei valorosi eroi di grande levatura.

Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza 20 veleno.

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +4 alle prove di Acrobazia, Atletica e Diplomazia.

Potere (Incontro ✦ Guarigione): Interruzione immediata. *Attivazione:* Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio è ridotto a 0 punti ferita o meno. *Effetto:* Il personaggio trasferisce l'*Emblema* sull'alleato che ha attivato il potere. Quell'alleato può usare un impulso curativo.

Soddisfatto (12-15)

"Avete visto la faccia del barone quando gli abbiamo raccontato della nostra battaglia al ponte sul baratro? Sarà davvero difficile fare di meglio di così... ma ci riusciremo!"

L'*Emblema di Ossandrya* apprezza il valore e l'audacia del proprietario e dei suoi alleati e li incoraggia a prendere parte ad avventure sempre più grandi.

Proprietà: Il personaggio ottiene resistenza 15 veleno.
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +3 alle prove di Acrobazia, Atletica e Diplomazia.
Potere (Incontro): Interruzione immediata. *Attivazione:* Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio fallisce un tiro salvezza. *Effetto:* Il personaggio trasferisce l'*Emblema* sull'alleato che ha attivato il potere. Quell'alleato può ripetere il tiro salvezza fallito.

Normale (5-11)

"Amici miei, siamo destinati alla grandezza."

L'*Emblema di Ossandrya* nutre grandi speranze per il proprietario e i suoi alleati ed è ben lieto di aiutarli a raggiungere il successo e la gloria.

Insoddisfatto (1-4)

"Non riesco a scuotermi di dosso la sensazione che siamo destinati a qualcosa di meglio che raccontare le nostre imprese a osti e avventori sbronzi."

L'*Emblema di Ossandrya* non si fida delle capacità del proprietario e spesso si chiede telepaticamente se il personaggio e i suoi alleati si sforzano davvero per fare del loro meglio.

Proprietà: Il personaggio subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire. Quando colpisce un nemico, la penalità viene negata finché il personaggio non si concede un riposo breve o esteso.

Infuriato (0 o meno)

"Forse dovremmo darci alla proficua carriera dei mercanti di lane e stoffe..."

L'*Emblema di Ossandrya* è disgustato dalla codardia e dall'incompetenza (o da entrambe le cose) del suo proprietario e dei suoi alleati. Smette di suggerire ogni tipo di audace stratagemma e non rimarrà ancora a lungo presso il proprietario.

Proprietà: Il personaggio subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire. Quando colpisce un nemico, la penalità viene negata finché il personaggio non si concede un riposo breve o esteso.
Proprietà: Il personaggio subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza invece del bonus di +1 che l'*Emblema* normalmente concede.

Passare oltre

"Ci siamo assicurati di entrare nella leggenda; ora altri devono fare altrettanto."

L'*Emblema di Ossandrya* sente che non può fare altro per migliorare la leggenda del gruppo e che altre potenziali figure leggendarie attendono la sua venuta. La volta successiva in cui il proprietario acquisisce un livello, l'*Emblema* scompare dall'armatura o dall'abito del personaggio, con l'intento di riapparire in un altro luogo dove c'è maggior bisogno di lui. Se l'emblema è quanto meno soddisfatto, lascia dietro di sé una riproduzione di se stesso per il suo proprietario e per ogni suo alleato. Chi indossa questo oggetto ottiene un bonus di oggetto +1 ai tiri salvezza, ma l'oggetto non occupa nessuna zona del corpo.

È possibile che l'*Emblema* richieda l'aiuto degli eroi per trovare dei sostituti adeguati.

Irruenti e Avventati

Irruenti e *Avventati* sono artefatti adatti a un paio di personaggi di livello leggendario.

Irruenti e Avventati — Livello Leggendario

Questi stivali neri dai larghi risvolti sfoggiano un atteggiamento spavaldo e spaccone. Sono due paia identiche in tutto, fino all'ultimo dettaglio.

Zona oggetto: Piedi
Proprietà: Il personaggio può usare il suo modificatore di Destrezza al posto del suo modificatore di Forza per sferrare attacchi basilari in mischia con un'arma.
Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto +2 alle prove di Acrobazia e di Atletica.
Potere (Giornaliero): Azione minore. Fino alla fine dell'incontro, ogni nemico adiacente all'alleato che indossa l'altro paio di questi stivali concede vantaggio in combattimento al personaggio.
Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio scatta della sua velocità e poi effettua un attacco basilare in mischia.

Conoscenze di Irruenti e Avventati

Storia CD 22: *Irruenti* e *Avventati* sono i nomi propri di due artefatti, ognuno dei quali è un paio di stivali destinato a essere indossato da un membro di una coppia di alleati. In origine appartenevano a un paio di canaglie che passavano le loro vite a fare baldoria e a cercare avventura nella capitale di Nerath, molti anni fa. Gli artefatti consentono ai loro proprietari di lavorare all'unisono per eseguire spettacolari manovre di acrobazia e di atletica.

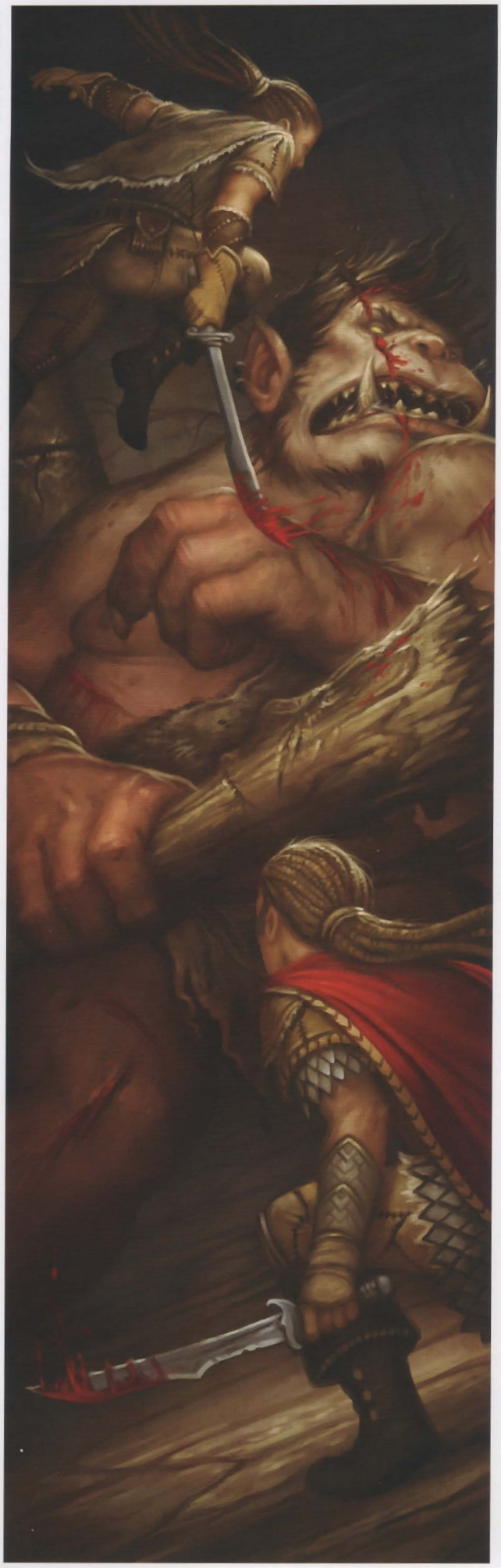
Storia CD 27: I proprietari originali di *Irruenti* e *Avventati* erano una coppia inseparabile di avventurieri che iniziarono la loro carriera come acrobati in un circo ambulante. Decisero di applicare i frutti dell'addestramento, l'affiatamento sviluppato a lavorare in squadra e la spavalderia che dimostravano davanti al pubblico in un altro campo e diventarono avventurieri. Ogni altra informazione riguardo alla vita di questi due appartiene al mondo delle congetture, delle leggende e delle chiacchiere. A tutt'oggi, nessuno sa con certezza a quale razza appartenessero, quale fosse il loro sesso, dove fossero nati o i dettagli della loro carriera come avventurieri. Anche i loro nomi sono andati dimenticati nel corso della storia, sostituiti dai nomi degli artefatti, l'unica eredità che hanno lasciato al mondo.

Obiettivi di Irruenti e Avventati

- Compiere imprese mirabolanti d'azione e d'avventura degne dei proprietari originali degli artefatti.
- Aiutare i loro proprietari a prendere parte ad avventure leggendarie con audacia e spettacolarità.
- Condurre i loro proprietari alla ricchezza e alla fama.

Interpretare Irruenti e Avventati

Irruenti e *Avventati* non parlano; comunicano invece attraverso lampi di risonanza empatica. Un personaggio che indossa uno degli artefatti tende a lanciarsi energicamente in azione, a volte con tale impeto da balzare in piedi di scatto, sopraffatto dal desiderio di muoversi. Gli artefatti ispirano pensieri ribaldi e incitano i proprietari a congegnare trame elaborate.



Gli stivali potrebbero suggerire un determinato corso d'azione... che si rivelerà sempre avventato e sopra le righe. Sebbene possano comunicare in modo limitato, gli artefatti si sforzano comunque di promuovere il loro obiettivo di portare azione sfrenata ed emozioni forti nel resto del mondo.

Irruenti e *Avventati* sono accomunati da uno spirito di amichevole competizione. Ogni paio di stivali cerca di attirare il suo proprietario nella più grande, spettacolare e spericolata impresa concepibile. Questa competitività si trasmette ai proprietari degli stivali, che finiscono per tentare in ogni modo di surclassarsi a vicenda nel compiere imprese spericolate. Gli artefatti ricompensano questo tipo di comportamento incrementando la loro concordanza.

Concordanza

Ogni paio di stivali possiede una sua concordanza personale relativa al suo proprietario. Buona parte della concordanza degli artefatti dipende dalla frequenza con cui il portatore compie imprese spericolate. Le manovre che possono essere definite audaci ma non troppo geniali possono comunque incrementare la concordanza dell'artefatto con il suo proprietario di 1, mentre un atto veramente leggendario (a giudizio del DM) può incrementarla anche di 3.

CONCORDANZA

Punteggio di partenza	5
Il proprietario acquisisce un livello	+1d10
Il proprietario è un ladro o un bardo	+2
Il proprietario possiede Acrobazia e Atletica come abilità con addestramento	+1
Il proprietario esegue una manovra in modo teatrale e spavaldo	+2
Il proprietario si tuffa verso il pericolo (massimo 1 volta a incontro)	+1
Il proprietario cade a seguito di una prova di Atletica fallita	-1
Il proprietario esprime cautela	-1
Il proprietario fugge da un incontro di combattimento	-2

Compiaciuto (16-20)

"Ho un'idea! Infiltriamoci nella fortezza del barone per scoprire cosa sta tramando!"

"E già che ci siamo rubiamo il suo scettro!"

L'artefatto è entusiasta del suo proprietario, che mostra proprio il tipo di comportamento che gli stivali approvano. Incoraggia pensieri di avventure spericolate e comportamenti scalmanati, e sa che il suo proprietario li metterà in atto.

Potere (Giornaliero): Azione di movimento. Il personaggio scatta della sua velocità.

Potere (Incontro): Azione gratuita. *Attivazione:* Il personaggio mette a segno un colpo critico. *Effetto:* Il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Soddisfatto (12-15)

"Al diavolo la cautela!"

"Due volte al diavolo, dico io!"

L'artefatto vede dei segnali incoraggianti e crede che il suo proprietario sia capace di gesta veramente leggendarie; lo incoraggia gentilmente a decidere di agire nel modo più sconsiderato.

HOWARD LYON

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Raggirare quando usa un travestimento.

Proprietà: Ogni volta che il personaggio scatta può muoversi negli spazi occupati dalle altre creature, ma non può concludere il suo movimento in un quadretto occupato.

Normale (5-11)

"Ho voglia di fare qualcosa... di folle."

"Qualcosa di selvaggio!"

Inizialmente l'artefatto suscita dei vaghi desideri nel suo nuovo proprietario, cercando di indurlo ad agire in modo audace e stravagante.

Insoddisfatto (1-4)

"Non voglio che la mia vita sia dominata dalla paura."

L'artefatto è scontento di un proprietario che si dimostra troppo cauto o troppo incompetente per compiere imprese degne del suo proprietario originale. Il personaggio sente il disagio dell'artefatto e ambisce a trovare una riserva ancora inesplorata di coraggio. Finché la sua concordanza non migliora, l'artefatto non concede poteri, ma le sue proprietà vengono comunque applicate.

Infuriato (0 o meno)

"Questi stivali mi rallentano!"

L'artefatto disprezza il proprietario, crede che il personaggio non sia capace di grandi gesta e sia indegno del suo aiuto e della sua attenzione. L'artefatto non concede nessun potere e nemmeno le sue proprietà vengono più applicate.

Proprietà: All'inizio di ogni incontro, il personaggio è rallentato (tiro salvezza termina).

Passare oltre

"Lo spettacolo deve andare avanti."

Irruenti e *Avventati* hanno un spiccato senso teatrale e sono sempre impazienti di aiutare un intrattenitore esordiente a esibirsi dinanzi a un nuovo pubblico. È raro che rimangano con gli stessi eroi per più di qualche avventura (un paio di livelli). Quando giunge il momento di andarsene, cercano un modo per fare un'uscita di scena teatrale, magari scomparendo con un lampo di luce e uno sbuffo di fumo dopo che i loro proprietari (se possibile lavorando assieme) hanno compiuto un'impresa davvero mirabolante, degna di dare origine a una nuova leggenda.

Se gli artefatti sono insoddisfatti o infuriati con i loro proprietari, se ne vanno a un momento inopportuno, forse scomparendo dai loro piedi durante un colloquio con un barone (o un'udienza dinanzi a un giudice) per provocare imbarazzo ai loro deludenti proprietari.

Secondo alcune leggende, a volte *Irruenti* e *Avventati* fanno ritorno dai loro eroi preferiti per un'ultima rimpatriata e per prendere parte assieme a loro all'avventura finale.

Stendardo della Battaglia Eterna

Lo *Stendardo della Battaglia Eterna* è adatto a personaggi di livello leggendario.

Lo *Stendardo* non ha un singolo proprietario ma si considera di proprietà di un intero gruppo di eroi, che vede alla stregua di una squadra di soldati. Qualsiasi membro del gruppo di personaggi può usare i poteri e le proprietà dello *Stendardo* e le azioni di tutto il gruppo determinano la concordanza dell'artefatto.

Stendardo della Battaglia Eterna — Livello Leggendario

Questo logoro stendardo porta su di sé i segni di una dozzina di grandi guerre e di mille battaglie. Votato a servire lo spirito della guerra, attende pazientemente che i suoi proprietari lo portino in combattimento.

Oggetto meraviglioso

Potere (A volontà): Azione minore. Qualsiasi proprietario dello *Stendardo della Battaglia Eterna* può far sì che lo stendardo mostri qualsiasi colore, simbolo, icona, emblema o marchio di altro tipo. Il simbolo scelto permane finché il proprietario non usa un'azione minore per cambiarlo.

Potere (Incontro ✦ Zona): Azione standard. Quando il personaggio pianta lo *Stendardo* nel suo spazio o in un quadretto adiacente, crea una zona a emanazione ravvicinata 5. Finché rimangono all'interno della zona, sia il personaggio che i suoi alleati ottengono un bonus di potere +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza.

Inoltre, finché lo *Stendardo* rimane piantato, qualsiasi suo proprietario che si trovi entro 5 quadretti da lui può usare i suoi poteri.

Questi effetti durano fino alla fine dell'incontro o finché lo *Stendardo* non viene rimosso dal terreno.

Lo *Stendardo* può essere piantato su qualsiasi superficie solida, anche su suolo roccioso o su un pavimento di pietra. Non occupa il quadretto in cui si trova. Una volta piantato, può essere rimosso dal terreno come azione standard solo da uno dei suoi proprietari o da una creatura che abbia ridotto uno dei suoi proprietari a 0 punti ferita o meno.

Conoscenze dello Stendardo della Battaglia Eterna

Storia CD 22: Lo *Stendardo della Battaglia Eterna*, un dono del dio Bane a un antico conquistatore hobgoblin, ha sovrastato innumerevoli campi di battaglia in ogni era della storia dei mortali. Condivide l'amore del suo creatore per la guerra, a prescindere dalla causa o dallo scopo del conflitto.

Storia CD 27: Secondo le leggende, lo *Stendardo* può passare di mano soltanto attraverso un atto di violenza: deve essere conquistato e reclamato come trofeo in battaglia.

Obiettivi dello Stendardo della Battaglia Eterna

- ✦ Aiutare coloro che hanno come obiettivo la conquista tramite la guerra, la sottomissione di un popolo ribelle o lo spodestamento di un usurpatore.
- ✦ Essere trasportato da un gruppo di proprietari degni. I proprietari inferiori devono migliorare, oppure essere rapidamente rimpiazzati o distrutti.

Interpretare lo Stendardo della Battaglia Eterna

Lo *Stendardo della Battaglia Eterna* è una manifestazione dello spirito della guerra e della conquista. Di conseguenza agisce in modo ingegnoso e sospettoso, essendo un esperto stratega e sopravvissuto a centinaia di tradimenti.

Lo *Stendardo*, arrogante e completamente incurante della sorte di chiunque non sia un combattente provetto, impartisce comandi più che conversare con i suoi proprietari. Comunica parlando tramite personaggi vicini e la sua voce stridula risuona inaspettatamente possente quando intende sottolineare la sua opinione. Non si cura se il suo portavoce è uno dei suoi proprietari, un PNG o perfino un nemico impegnato in battaglia con i suoi stessi proprietari.

CONCORDANZA

Punteggio di partenza	5
Il gruppo dei proprietari trova lo *Stendardo* anziché strapparlo ai suoi proprietari precedenti	-2
Ogni membro del gruppo dei proprietari acquisisce un livello	+1d10
Le azioni del gruppo dei proprietari contribuiscono a far vincere una guerra o a portare a termine con successo un grande atto di conquista	+4
Un membro del gruppo dei proprietari è ridotto a 0 punti ferita o meno da un nemico	-1
Un membro del gruppo dei proprietari si arrende al nemico	-2
Le azioni del gruppo dei proprietari contribuiscono a far perdere una guerra o al fallimento di grande atto di conquista	-4

Compiaciuto (16-20)

"Nemmeno la morte può fermare la nostra mano! Continuate a combattere!"

Lo *Stendardo della Battaglia Eterna* è entusiasta degli eroi che prendono parte alle battaglie più gloriose e si rifiutano di inchinarsi dinanzi ai loro avversari. Conferisce ai suoi proprietari il potere di ingannare la morte in modo da poter combattere più a lungo.

Potere (Giornaliero ✦ Guarigione): Interruzione immediata. *Attivazione:* Un nemico riduce il personaggio a 0 punti ferita o meno quando il personaggio si trova entro la zona. *Effetto:* Il personaggio recupera tutti i suoi punti ferita ed effettua un tiro salvezza contro ogni effetto presente su di lui e a cui un tiro salvezza può porre termine.

Soddisfatto (12-15)

"Nessuno ci negherà la vittoria!"

Lo *Stendardo della Battaglia Eterna* adora il sapore della gloria che i suoi proprietari si procurano e ne vuole ancora. Ordina loro di cercare battaglie ancora più grandi e infonde nei loro animi una ferrea determinazione.

Potere (Incontro): Azione minore. Il personaggio e ogni alleato entro la zona effettuano un tiro salvezza con un bonus di +5 e ognuno di essi beneficia di vantaggio in combattimento contro il bersaglio del proprio tiro per colpire successivo, purché venga effettuato prima della fine del turno successivo del personaggio.

Normale (5-11)

"Dimostriamoci degni della bandiera sotto cui combattiamo!"

Lo *Stendardo della Battaglia Eterna* è arrogante ma sostiene energicamente i suoi proprietari, anche se in silenzio formula una valutazione segreta del loro valore in battaglia.

Insoddisfatto (1-4)

"Abbiamo fallito. Dobbiamo tornare immediatamente sul cammino della gloria."

I proprietari dello *Stendardo della Battaglia Eterna* hanno esitato in battaglia e l'artefatto inizia a porre delle sfide più ardue sul loro cammino per mettere alla prova il loro vero valore.

Proprietà: All'inizio di ciascun incontro, se il livello del proprietario di livello più alto è pari o inferiore al livello di un qualsiasi nemico dell'incontro, i proprietari dello *Stendardo* subiscono una penalità di -5 alle prove di iniziativa per quell'incontro.

Infuriato (0 o meno)

"Abbiamo deluso lo Stendardo. Dobbiamo dimostrare il nostro valore prima di perire!"

I proprietari non riescono a soddisfare le elevate aspettative dello *Stendardo della Battaglia Eterna*, che cerca attivamente di provocare la loro caduta per mano di combattenti più esperti.

Proprietà: All'inizio di ciascun incontro, se il livello del proprietario di livello più alto è pari o inferiore al livello di un qualsiasi nemico dell'incontro, i proprietari dello *Stendardo* subiscono una penalità di -10 alle prove di iniziativa per quell'incontro.

GEORGI SIMEONOV "CALADER" (2)

Proprietà: Se piantato a terra, lo *Stendardo* può essere rimosso dal terreno con un'azione standard da qualsiasi creatura che si trovi nel suo quadretto o in un quadretto adiacente.

Passare oltre

"La nostra rovina è imminente."

Lo *Stendardo della Battaglia Eterna* si divide tra il suo desiderio di avere dei proprietari degni e il bisogno di esercitare il suo controllo su quegli individui. Sia che i proprietari si dimostrino indegni, sia che l'artefatto perda il suo controllo assoluto su di essi, col tempo esso cercherà di sbarazzarsi dei suoi proprietari attuali.

Lo *Stendardo* non se ne va di sua spontanea volontà. Attira invece dei potenti avversari verso di sé e i suoi proprietari a intervalli regolari. Queste squadre di nemici spesso sono più forti dei proprietari attuali (2-5 livelli in più) e sono intenzionati a strappare l'artefatto ai proprietari inferiori. Iniziano a comparire ogni settimana o perfino ogni giorno, sempre nei momenti meno opportuni, finché i proprietari non vengono sconfitti o non rinunciano all'artefatto.

Alcuni proprietari, intuendo la sorte a cui vanno incontro, si sbarazzano dello *Stendardo* prima che sia troppo tardi. Secondo le leggende, lo *Stendardo* viene spesso rinvenuto in un luogo remoto e dimenticato, in un angolo umile e indegno di un artefatto di tale levatura.

Distruggere gli artefatti

Come spiegato nella *Guida del Dungeon Master*, per distruggere un artefatto non basta limitarsi a usare le regole per danneggiare gli oggetti. Ogni artefatto può essere distrutto soltanto in un modo specifico. La *Guida del Dungeon Master* originale (pubblicata nel 1979) offriva la seguente lista di modi possibili per distruggere un artefatto.

1. Fonderlo nella forgia, fossa, montagna, cratere o fornace infuocata in cui è stato creato.

2. Gettarlo o seppellirlo in uno dei seguenti luoghi: (1) il Pozzo del Tempo, (2) l'Abisso, (3) la Ferita della Terra, (4) la Voragine di Adonais, (5) la Sorgente dell'Eternità, (6) la Fossa di Marion, (7) la Pietra Vivente, (8) la Montagna del Tuono, (9) 100 teschi di draghi rossi adulti, (10) l'Albero dell'Universo.

3. Farlo frantumare o schiacciare da (1) Talos, un triplo golem di ferro, (2) le Porte degli Inferi, (3) la Chiave di Volta del Mondo, (4) il Dolmen di Artur, (5) il Juggernaut del Labirinto Senza Fine, (6) il tallone di un dio, (7) le Rocce Stritolanti, (8) la zampa di un'umile formica.

4. Esporlo alla luce penetrante o alle fiamme di: (1) il Raggio della Riduzione Eterna, (2) il Sole, (3) la Verità: ciò che è puro diventerà Luce, ciò che è impuro avvizzirà di certo.

5. Farlo bruciare dalle odiose fiamme dell'anima distrutta di Geryon o disintegrarlo nel putrido icore della carne marcescente di Juiblex.

6. Spruzzarlo o battezzarlo con acqua prelevata da (1) il Pozzo della Vita, (2) il Fiume Stige, (3) il Fiume di Fiamme, (4) il Fiume Lete.

Verga delle Sette Parti

La famosa *Verga delle Sette Parti* è adatta a personaggi di qualsiasi livello. A differenza di molti altri artefatti, è concepita per entrare in scena all'inizio della carriera di un personaggio e per svolgere un ruolo importante fino alle avventure di rango epico.

La *Verga* è composta da sette segmenti diversi, ognuno lungo dai 10 ai 37,5 centimetri. Se tutte le parti vengono riunite, formano un'esile verga della lunghezza di 1,5 metri.

Verga delle Sette Parti Dal Livello Eroico al Livello Epico

Questo breve segmento di metallo nero opaco sembra un pezzo appartenente a qualcosa di più grosso.

Un singolo segmento della *Verga delle Sette Parti* è una *verga magica* +1. Ogni segmento aggiuntivo, unito al primo, aumenta il bonus di potenziamento della *Verga* di 1, fino a un massimo di +7. Le proprietà e i poteri della *Verga* dipendono dalla quantità di segmenti che vengono recuperati e montati assieme.

Strumento (Verga)

Potenziamento: Tiri per colpire e tiri dei danni

Critico: +1d6 danni per segmento o +1d10 danni per segmento contro le creature elementali

Proprietà: Ogni volta che il personaggio usa un potere di guarigione, un bersaglio del potere può effettuare un tiro salvezza.

Proprietà: Il personaggio ottiene un bonus di oggetto pari a +1 per segmento alle prove di Diplomazia, Intimidire e Religione.

Se tutti e sette i segmenti della *Verga delle Sette Parti* vengono rimontati assieme, ottengono la seguente proprietà aggiuntiva:

Proprietà: Il personaggio può usare la *Verga* come arma semplice da mischia. Somma il suo bonus di potenziamento ai tiri per colpire e ai tiri dei danni dei poteri di attacco da arma da mischia e infligge +7d6 danni in caso di critico o +7d10 contro le creature elementali. Se usata come arma da mischia, la *Verga* ha un bonus di competenza +2 e i suoi dadi dei danni sono 1d10.

Conoscenze della Verga delle Sette Parti

Religione CD 28: La *Verga delle Sette Parti* fu forgiata durante la Guerra dell'Alba che infuriò all'inizio del mondo e che vide gli dèi scontrarsi con i primordiali. Fu forgiata dai Duchi del Vento di Aaqa, un gruppo di sette angeli al servizio di Bahamut, con l'aiuto di uno degli esarchi di Moradin. Fabbricata per essere brandita contro Miska il Ragno-Lupo, un primordiale demoniaco di terrificante potenza, trafisse il corpo di Miska ma si infranse in sette parti quando entrò in contatto con l'energia caotica del Ragno-Lupo.

Religione CD 33: Quando la *Verga* si infranse, Miska fu scaraventato attraverso una breccia planare (vedi pagina 185) e si perse su un piano sconosciuto, mentre i sette frammenti della *Verga* furono dispersi per tutto il cosmo. Da allora la *Verga* non è stata mai più riparata, nonostante gli sforzi di entrambe le fazioni della guerra cosmica per impossessarsene.

Obiettivi della Verga delle Sette Parti

- Tornare a essere un oggetto integro.
- Stabilire il dominio della legge divina sul mondo e sul cosmo, domando il Caos Elementale e distruggendo i primordiali rimanenti.
- Cercare e distruggere Miska il Ragno-Lupo una volta per tutte.

Interpretare la Verga delle Sette Parti

È meglio che i PG trovino per prima la più piccola parte della *Verga delle Sette Parti*. Ogni singolo segmento della *Verga* è in grado di guidare il proprietario verso il segmento immediatamente più grande. Se un personaggio impugna una qualsiasi parte della *Verga* e pensa ad esso come una parte di un oggetto più grande, il personaggio riceve una vaga sensazione di dove si trova il pezzo immediatamente più grande; ha un'idea ben precisa della direzione, ma nessuna indicazione riguardo alla distanza o alle circostanze.

Non appena due o più pezzi della *Verga* si ricongiungono, il proprietario della *Verga* avverte il desiderio irrefrenabile della *Verga* di essere ricomposta. Pur non essendo consapevole dell'influenza della *Verga*, il proprietario diventa consapevole dei suoi obiettivi. Il personaggio si fa più incline a rispettare l'ordine e le regole e prova una sensazione di ripugnanza quando si trova davanti a situazioni di disordine, violazione della legge o anarchia.

Concordanza

Il modo principale di incrementare la concordanza della *Verga delle Sette Parti*, e assieme a essa anche il suo potere, è mettersi in cerca degli altri segmenti e unirli al primo segmento rinvenuto. A prescindere da qualsiasi altra condizione, il numero di segmenti riuniti assieme determina la concordanza massima della *Verga*, come indicato dalla seconda tabella sottostante.

CONCORDANZA

Punteggio di partenza	**5**
Il proprietario acquisisce un livello	**+1d10**
Ogni segmento della verga ricongiunto al primo	**+2**
Il proprietario sconfigge un elementale (massimo 1 volta al giorno)	**+1**
Il proprietario sconfigge un primordiale	**+4**
Il proprietario o un suo alleato attacca un immortale (massimo 1 volta a incontro)	**-1**
Il proprietario viola le leggi o i codici di comportamento	**-2**

Numbero di segmenti	Concordanza massima
Uno	5
Due	7
Tre	9
Quattro	11
Cinque	14
Sei	17
Sette	20

Compiaciuta (16-20)

"Grazie al nostro operato, l'ordine tornerà a regnare su tutto il creato!"

La *Verga delle Sette Parti* è del tutto completa o quasi, e vibra di vita e di emozione, trasmettendo tali sensazioni al suo portatore. La *Verga* va attivamente in cerca di Miska il Ragno-Lupo o di un altro primordiale da distruggere e il suo proprietario è consapevole dell'obiettivo principale della *Verga*.

Proprietà: Ogni volta che il personaggio usa un potere di guarigione, ogni bersaglio del potere può effettuare un tiro salvezza.

Potere (Giornaliero ✦ Paura, Psichico): Azione standard. Il personaggio si ammanta di una temibile aura di presenza divina maestosa, che gli consente di effettuare l'attacco seguente: Emanazione ravvicinata 3; bersaglia i nemici entro l'emanazione; Intelligenza o Saggezza o Carisma contro Volontà; se colpisce, l'attacco infligge 2d10 + 5 danni psichici, spinge il bersaglio di 3 quadretti e lo immobilizza (tiro salvezza termina).

Soddisatta (12-15)

"Trema dinanzi a me, progenie del caos... e trema dinanzi alla Verga che impugno!"

Se almeno cinque segmenti sono stati riuniti, la *Verga delle Sette Parti* manifesta grandi poteri mentre persegue i suoi obiettivi. Il suo proprietario sa che la *Verga* cerca di distruggere i primordiali e di punire i comportamenti illegali.

Potere (Incontro): Azione di movimento. Il personaggio vola della sua velocità.

Potere (Giornaliero): Azione standard. Il personaggio crea una folata di vento: Propagazione ravvicinata 5; bersaglia tutte le creature; Intelligenza o Saggezza contro Tempra; se colpisce, l'attacco infligge 2d10 + 5 danni e spinge il bersaglio di 3 quadretti.

Normale (5-11)

"Questa Verga nasconde qualche mistero... lo sento!"

Quando un segmento della *Verga delle Sette Parti* entra in possesso del personaggio per la prima volta, l'artefatto trasmette una sensazione indefinita di un grande obiettivo o destino da compiere, ma poco altro. Il personaggio è consapevole delle proprietà della *Verga* e sa che trovando ulteriori segmenti della *Verga* il suo potere aumenterà.

Insoddisfatta (1-4)

"Ho l'impressione di non piacere a questo arnese."

Il proprietario della *Verga* non rispetta le leggi, oppure muove guerra agli angeli o ai diavoli, e la *Verga* è insoddisfatta. Rende noto il suo disappunto con un sottile influsso e una vaga sensazione di disagio.

Proprietà: Il bonus di oggetto della *Verga* alle prove di Diplomazia, Intimidire e Religione è negato.

Proprietà: Il personaggio subisce una penalità di -2 alle prove di Raggirare.

Proprietà: Il personaggio subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire contro le creature immortali.

Infuriata (0 o meno)

"Perché sono sempre così stanco?"

La *Verga delle Sette Parti* è estremamente scontenta e punisce il suo proprietario finché il comportamento del personaggio non migliora o finché l'artefatto non decide di passare oltre.

Il bonus di potenziamento della *Verga* si riduce di 1 e i suoi danni extra in caso di colpo critico si riducono di 1 dado.

Proprietà: Il bonus di oggetto della *Verga* alle prove di Diplomazia, Intimidire e Religione è negato.

Proprietà: Il personaggio subisce una penalità di -5 alle prove di Raggirare.

Proprietà: Il personaggio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire contro le creature immortali.

Proprietà: Dopo ogni riposo esteso, il personaggio perde un impulso curativo.

Passare oltre

"Che fine ha fatto la Verga?"

La *Verga delle Sette Parti* si frantuma nelle sette parti che la compongono e ogni segmento si teletrasporta in un punto casuale disperso tra i piani. Potrebbe infrangersi e disperdersi dopo che il proprietario ha usato un potere giornaliero dalla *Verga*, o dopo avere ucciso un potente avversario. Se è scontenta del suo proprietario, potrebbe infrangersi un istante prima che il personaggio cerchi di usarla come arma o come strumento. Se la *Verga* è compiaciuta del suo proprietario, potrebbe lasciargli un dono leggendario (vedi pagina 142) che comparirà al suo posto.

Avventure con la Verga delle Sette Parti

La *Verga delle Sette Parti* era il fulcro di una super avventura scritta nel 1996 (per la 2ª Edizione del gioco di D&D) da Skip Williams. In questa campagna dal respiro epico, i personaggi partecipavano a varie avventure brevi alla ricerca dei vari segmenti della *Verga*, incontrando sul loro cammino numerosi servitori di Miska e della Regina del Caos, nonché gli agenti dei Duchi Ventosi di Aaqa, che comparivano al loro cospetto a intervalli regolari nel corso di molti livelli di gioco.

Una serie di avventure incentrata sulla *Verga delle Sette Parti* potrebbe iniziare quando i personaggi si imbattono in un primo pezzo della *Verga* e si mettono poi alla ricerca degli altri sei di loro spontanea volontà. Le cose possono complicarsi se i personaggi scoprono che anche le forze del caos sono alla ricerca della *Verga*, nella speranza di usarla per infondere nuova potenza in Miska il Ragno-Lupo. L'avventura originale della *Verga delle Sette Parti* rendeva questo scenario ancora più movimentato con la figura di un Duca Ventoso che desiderava liberare di nuovo Miska in modo da poter riaccendere l'antica guerra contro il Caos.

Se il DM introduce la *Verga* nella campagna ai livelli bassi, può fare uso di brevi imprese mirate a recuperare e attaccare un nuovo segmento della *Verga* a circa ogni cinque livelli di gioco. In questo modo, il suo bonus di potenziamento tiene il passo con il livello del suo proprietario. Dovrà anche assicurarsi che l'artefatto rimanga importante agli occhi del gruppo tra un'avventura di questo tipo e quella successiva, usando nemici e alleati a loro volta interessati alla *Verga*. Mano a mano che i personaggi recuperano altri segmenti avranno a che fare con i Duchi Ventosi, con varie forze demoniache e infine con Miska in persona.

È possibile anche comprimere questo arco narrativo della campagna in uno spazio più ristretto, introducendo la *Verga* quando i personaggi sono già al livello epico. I suoi poteri e le sue proprietà potrebbero risultare poco significativi finché il gruppo non mette assieme almeno cinque segmenti, ma l'idea di brandire una *verga* +7 nella battaglia culminante di tutta la campagna potrebbe essere una ricompensa allettante.

Organizzazioni

I gruppi organizzati offrono agli avventurieri l'opportunità di interagire e di stringere legami con ampi gruppi di nemici e di alleati all'interno di una trama che si snoda per tutta la campagna. Le organizzazioni nemiche possono fungere da elementi di unione tra un incontro e l'altro. I gruppi benevoli possono invece fornire ai PG supporto, una causa da sostenere e un motivo per andare all'avventura e cercare guai. Le organizzazioni a metà strada tra gli estremi del bene e del male possono arricchire lo scenario politico dell'ambientazione.

Nemici ricorrenti

Le organizzazioni nemiche impartiscono alla storia una sensazione di continuità che i nemici solitari non possono fornire, dal momento che essi vengono rimossi dal mondo di gioco una volta che sono stati sconfitti. Gli antagonisti dei giochi di ruolo sono più fragili dei nemici dei film e dei fumetti. Un autore può decidere che il suo nemico si scontri con gli eroi senza giungere a un esito definitivo varie volte prima del faccia a faccia finale. Nel gioco, tuttavia, qualsiasi incontro tra un gruppo di personaggi giocanti e un nemico principale potrebbe concludersi con la morte di un antagonista meticolosamente curato dal DM.

Quando i personaggi lottano contro un'organizzazione ostile, tuttavia, la trama non corre il rischio di essere messa in crisi da una vittoria a sorpresa. La creatura sconfitta che il DM intendeva usare come il nemico principale si rivela essere la pedina di un gruppo più grande, cosa che consente al DM di creare un altro nemico principale per gli incontri successivi. Durante la loro ricerca del capo supremo dell'organizzazione, i PG prenderanno parte ad altri scontri con altre cellule del gruppo nemico.

Elementi di unione

In uno scenario politico o urbano, una serie di legami organizzativi tra vari gruppi di avversari può fungere da struttura comune capace di collegare i vari incontri dell'avventura tra loro. Dopo che i personaggi hanno superato un incontro di combattimento o una sfida di abilità, il DM fornisce loro alcune informazioni che li conducono a un altro incontro o a un'altra sfida in cui affronteranno una nuova branca dell'organizzazione o otterranno nuovi indizi sull'identità del capo dei loro nemici.

Così come le varie porte nelle stanze di un dungeon possono condurre a vari incontri, allo stesso modo il DM può collocare degli indizi che condurranno i PG in varie direzioni, offrendo ai giocatori una gamma interessante di opzioni tra cui scegliere. I giocatori decideranno quali saranno i prossimi avversari da affrontare e non si sentiranno obbligati a passare da una scena all'altra.

Non è detto che il cammino da un incontro all'altro sia sempre diretto. Per mantenere l'avventura sui binari giusti, il DM non deve nascondere le informazioni che condurranno i personaggi all'incontro successivo. Se falliscono una prova di Percezione o di Bassifondi per ottenere le informazioni necessarie, non devono rimanere privi di ogni indicazione. Il DM può rivelare loro le informazioni necessarie a proseguire e sottoporli poi a ulteriori prove per scoprire altre informazioni che

potranno essere di aiuto al gruppo in altri modi. Ad esempio, se i personaggi superano la prova con un buon risultato, potrebbero ottenere una o più delle informazioni seguenti.

- Suggerimenti tattici che concederanno ai personaggi un vantaggio nell'incontro imminente. Il DM può avvertire il gruppo della presenza di trappole, della necessità di usare equipaggiamento speciale o componenti di rituali, o di un modo per cogliere di sorpresa i loro avversari.
- Fatti che i personaggi possono usare per raggiungere obiettivi personali. Se un personaggio giocante ha giurato di smascherare il suo zio malvagio, potrebbe trovare delle prove che dimostrano l'appartenenza dello zio alla banda di fuorilegge contro cui il gruppo sta combattendo. Oppure, se un personaggio ha una storia romantica, potrebbe scoprire che il gruppo nemico intende rapire la sua amata o il suo amato e chiedere un riscatto.
- Indizi che conducono a ulteriori incontri. I personaggi ottengono un incentivo a seguire i collegamenti più evidenti e a tenersi alla larga dai potenziali vicoli ciechi.
- Dettagli relativi al funzionamento dell'organizzazione nemica. Questo tipo di informazione affascina soprattutto gli esploratori e i narratori. I dettagli non devono necessariamente essere collegati agli obiettivi dei personaggi o dell'avventura per risultare interessanti.

Complicazioni politiche

Un'altra serie di opzioni narrative si apre quando i personaggi non possono farsi strada da una cellula nemica all'altra combattendo perché l'organizzazione è troppo forte. Questa forza potrebbe tradursi in termini pratici in alti livelli e potenti capacità dei nemici. Se i capi del gruppo avversario sono mostri di rango epico e i personaggi hanno appena mosso i primi passi lungo un cammino leggendario, uno scontro in combattimento con l'organizzazione diventa un'opzione suicida.

Se il DM vuole creare un'organizzazione nemica intoccabile a livello politico, può concentrarsi sugli intrighi e sull'interazione. Ad esempio, il gruppo nemico funge da consigliere per il duca del luogo, beneficia della protezione di una divinità impulsiva o si assicura la fedeltà del popolo elargendo generose donazioni alle cause più popolari. I PG possono incrociare le armi di tanto in tanto con i servi e i lacchè del nemico, ma non possono lanciare un attacco fisico contro i loro capi. Prenderanno parte invece a una serie di scontri, sfide di abilità e interazioni concepite per ridurre l'influenza politica del gruppo nemico. I personaggi potrebbero dedicarsi alle attività seguenti:

- Cercare le prove che dimostrano che il gruppo trama in segreto contro i suoi protettori politici.
- Far perdere ai nemici il favore del loro patrono, attraverso una manovra politica o una serie di battaglie.
- Usare i tesori procacciati tramite l'esplorazione dei dungeon per garantirsi la benevolenza della popolazione. (Il DM incrementa i tesori disponibili di ciascun incontro. I giocatori avranno bisogno del consueto ammontare per migliorare i loro personaggi, e in più di un budget da usare per le loro manovre politiche. Dovrà tuttavia essere pronto a chiudere i rubinetti se i giocatori iniziano ad attingere ai fondi destinati alla politica per acquistare oggetti magici personali.)

Rivalità

Le organizzazioni possono interferire nelle attività del gruppo anche senza essere malvagie. Alcuni gruppi rivali possono essere di ostacolo ai personaggi e ai loro obiettivi entrando in competizione con loro. I metodi dei rivali potrebbero essere etici quanto quelli dei personaggi e forse anche di più. Se i personaggi si comportano come un branco egoista di saccheggiatori irresponsabili, i membri di un'organizzazione rivale possono infastidirli e frustrarli comportandosi con altezzosa e ostentata virtù. Anche un gruppo rivale che persegue fini disastrosi pur essendo animato dalle migliori intenzioni è una sfida interessante. Il DM fornirà ai giocatori dei motivi per fraternizzare con questi combinaguai, ma nel frattempo i personaggi dovranno sforzarsi per porre rimedio alle azioni dei loro rivali.

Per determinare gli obiettivi di un'organizzazione rivale è sufficiente esaminare i piani dei personaggi. Il DM non deve fare altro che inventarsi un motivo per cui un gruppo diverso di personaggi desideri contrastare l'operato dei PG senza abbassarsi a compiere atti malvagi veri e propri. Può prendere in considerazione le seguenti sfide che un'organizzazione rivale può lanciare ai personaggi del gruppo.

GEORGI SIMEONOV "CALADER"

- I personaggi godono del patronato di un duca ricco e potente, ma un altro gruppo desidera assicurarsi i favori del duca. Oppure gli avventurieri rivali potrebbero cercare di rimpiazzare il duca con qualcuno che, secondo loro, è il fratello maggiore del duca e quindi il legittimo detentore del titolo di duca.
- Un tempio particolare segue un'ideologia morale particolarmente rigida che, se prendesse piede presso la popolazione, potrebbe mettere in cattiva luce tutti i personaggi che fanno uso di poteri arcani.
- Un altro gruppo di avventurieri esplora lo stesso dungeon e va in cerca dello stesso artefatto o tesoro che i personaggi stanno cercando. Oltre a creare una situazione interessante di rivalità, questo induce anche i personaggi a farsi strada attraverso gli incontri senza fermarsi per un riposo esteso (vedi "Spingere i personaggi a proseguire," pagina 54).

Dal momento che le regole consentono ai personaggi di combattere contro i rivali senza ucciderli (vedi "Tramortire le creature," a pagina 295 del *Manuale del Giocatore*), il DM può anche allestire degli incontri di combattimento con le organizzazioni rivali intenzionate a impedire ai personaggi di raggiungere il loro obiettivo.

A volte i giocatori non si aspettano che i loro personaggi debbano far fronte alle conseguenze logiche del loro comportamento antisociale. Dovrà avvertire i giocatori che se usano la violenza contro un'organizzazione legittima fino a provocare la morte di qualcuno, saranno puniti e dovranno aspettarsi di far fronte a una o più delle seguenti conseguenze:

- Problemi con le autorità.
- Attacchi da altri membri del gruppo rivale, ansiosi di vendicarsi.
- Privazione di supporto da parte di amici, famiglia, patroni e capi della comunità.
- Esilio dalle comunità buone o senza allineamento.

Entrare a far parte di un'organizzazione

Il DM può costruire una campagna attorno al concetto dell'appartenenza dei personaggi giocanti a un'organizzazione, invece di assegnare all'organizzazione il ruolo dei nemici o dei rivali. I giocatori potrebbero decidere di affiliare i loro personaggi a un gruppo già consolidato presente all'interno della campagna.

Il gruppo può mettere in scena la vita dei personaggi tra una missione e l'altra presso un'organizzazione di avventurieri, se ai giocatori piace questo aspetto del gioco. Questo consente al DM di affiancare al gruppo un cast nutrito di PNG che possono portare avanti trame e sottotrame, fornire informazioni, avere bisogno di aiuto o intrecciare relazioni romantiche con i personaggi giocanti.

Se il gruppo preferisce uno stile di gioco saldamente diretto dal DM, il superiore o il contatto dei personaggi presso l'organizzazione sarà quello che assegnerà ai personaggi la prossima missione da intraprendere per conto dell'organizzazione. L'appartenenza a un'organizzazione non deve sembrare un lavoro; i personaggi dovrebbero essere in grado di muoversi come potenti agenti indipendenti. Il DM deve evitare la tentazione di usare i superiori dell'organizzazione per esercitare un'autorità eccessiva sui personaggi. A pochi giocatori piace far parte di un gruppo che abusa, punisce o minaccia i suoi membri. Anche se esistono molte organizzazioni autoritarie di questo tipo, è meglio lasciare questo comportamento alle organizzazioni nemiche o rivali.

Quei giocatori che preferiscono un approccio più aperto al gioco potrebbero evitare le organizzazioni che assegnano missioni o impartiscono ordini. Un'organizzazione dalla struttura più informale ma dagli obiettivi ben chiari può impartire ai giocatori motivazioni sufficienti a indurli a procurarsi da soli le proprie missioni. Ad esempio, i personaggi potrebbero essere gli unici rappresentanti in loco di una remota organizzazione dedita alla lotta contro i culti di Coloro Che Ascoltano (vedi pagina 110) e contro altri individui e creature legate al Reame Remoto. I personaggi hanno un motivo ben chiaro per indagare quando emergono dei segni relativi all'attività dei culti nell'area. I personaggi potrebbero anche capire che i loro problemi locali sono solo una parte di una storia più grande senza aver bisogno di ricevere le loro missioni da una figura autoritaria.

Rapporti mutevoli

I rapporti dei personaggi con un'organizzazione possono cambiare, forse anche più di una volta, nel corso di una lunga campagna. Un'organizzazione potrebbe inizialmente fungere da patrono per i personaggi, ingaggiandoli o ricompensandoli su base informale quando portano a termine determinate imprese. Mano a mano che i personaggi completano altre missioni per il gruppo che li patrocina, potrebbero scoprire di avere molte affinità con l'organizzazione ed entrare a farne parte come membri ufficiali o quanto meno come agenti informali. Oppure potrebbero rimanere disillusi dal gruppo e scoprire gradualmente che non condividono o non sostengono i loro stessi obiettivi.

Un mutamento nei rapporti può dare il via a un arco narrativo della campagna. Questi cambiamenti potrebbero avvenire gradualmente, in risposta alle interazioni tra i personaggi, o improvvisamente, quando il DM rivela una svolta della trama. Ecco alcuni dei possibili sviluppi:

- I personaggi giocanti si rivelano deludenti per l'organizzazione, che trova un nuovo gruppo di avventurieri pronto a eseguire i suoi ordini. Oppure i personaggi decidono che non vogliono più lavorare per l'organizzazione. In ogni caso, i personaggi ora devono competere con i nuovi rappresentanti dell'organizzazione.
- Un'organizzazione virtuosa è preda di una lotta tra le sue fazioni interne e come risultato i suoi membri più benevoli vengono allontanati. I nuovi capi iniziano a ordire trame malvagie e i personaggi devono decidere se cercare di riportare al potere i capi precedenti dell'organizzazione agendo dall'interno o se andarsene e combattere l'organizzazione dall'esterno.
- Dopo un cambiamento politico, un'organizzazione politica che prima i personaggi non potevano toccare neanche con un dito ora diventa un bersaglio lecito. Oppure potrebbe accadere il contrario: un gruppo ben intenzionato che un sovrano malvagio o ingannato aveva dichiarato fuorilegge ora riconqui-

sta i favori delle autorità quando le figure al potere cambiano.

- L'arrivo di un gruppo rivale o nemico spinge i personaggi ad allearsi con i nuovi arrivati per far fronte a una forza che minaccia entrambi i gruppi.
- Il patrono dei personaggi (può trattarsi di un gruppo o di un individuo) li tradisce in un momento cruciale. Questo scenario è un cliché tipico della narrativa e dei giochi e di conseguenza i giocatori potrebbero sentirsi truffati se il DM mette in atto questo tipo di colpo di scena nella storia. Questo cliché va usato con cautela e il DM deve cercare di far sentire i giocatori astuti e trionfanti quando rovesceranno le sorti della lotta e daranno ai loro ex-alleati traditori ciò che si meritano.

Lotte di potere

Le lotte tra le organizzazioni forniscono una riserva pressoché illimitata di agganci narrativi. Se i personaggi fanno parte di un'organizzazione o lavorano per una di esse, potrebbero ritrovarsi a dover contendere anche con i nemici dell'organizzazione. I superiori dei PG potrebbero inviarli in missione per attaccare o sabotare l'organizzazione nemica. Oppure potrebbero essere gli agenti di un'organizzazione nemica a cercare di neutralizzare i personaggi o a impedire loro di raggiungere l'obiettivo prefissato. In una situazione di moralità ben chiara, in cui un'organizzazione è buona e l'altra è cattiva, i personaggi potrebbero tendere a schierarsi dal lato della virtù. Se invece le azioni di entrambi i gruppi rientrano nelle sfumature di grigio, i personaggi potrebbero trovarsi ad affrontare questioni morali complicate per decidere a quale gruppo prestare sostegno.

Se nessuna delle organizzazioni in lizza merita sostegno, gli avventurieri potrebbero divertirsi a mettere i gruppi uno contro l'altro. Forse i personaggi sono individui amorali ed egoisti, oppure potrebbero essere lentamente intenzionati a logorare entrambi i gruppi, fingendo di voler mantenere l'equilibrio tra i due mentre nel frattempo accumulano potere personalmente.

Non è necessario che i personaggi rivestano un ruolo centrale nelle lotte tra i vari gruppi. Le organizzazioni in lotta possono fungere da elemento di background che spiega perché in certi luoghi non vige la legge o le opportunità di avventura e di violenza sono numerose. Nella città di Sigil, ad esempio (vedi il capitolo successivo) i personaggi giocanti potrebbero tuffarsi nelle continue lotte di potere tra le molte fazioni locali, oppure tenere la testa bassa e cercare di rimanere neutrali.

Definire il conflitto

Quando il DM allestisce una lotta di potere tra le organizzazioni della sua ambientazione, la prima cosa da fare è definire la natura del conflitto, che può essere occulto, periferico, aperto, su più fronti o polarizzato (oppure una qualsiasi combinazione di queste categorie).

Le lotte occulte hanno luogo dietro la facciata di una società apparentemente tranquilla. Le organizzazioni segrete si contendono il controllo sotto il naso di una popolazione ignara. Una lotta clandestina per il potere politico si conclude quando una fazione vince. Uno scontro per raggiungere un obiettivo nascosto o arcano potrebbe rimanere celato anche quando le sue ripercussioni iniziano a influenzare la comunità.

I conflitti periferici coinvolgono i gruppi partecipanti, ma non esercitano una grossa influenza sul resto della società. Ad esempio, due scuole di maghi potrebbero lottare per il possesso di un artefatto. Anche se la competizione può prosciugare le risorse di entrambi i gruppi, nessuno nel resto della comunità fa caso allo scontro. La vittoria di una fazione cambia la sorte dei due gruppi per sempre, ma non ha un impatto percepibile sul resto della società.

Le lotte aperte coinvolgono due o più gruppi che si scontrano tra loro ricorrendo alla violenza. Due bande criminali potrebbero contendersi lo stesso tratto di territorio, oppure due casati mercantili potrebbero contendersi il dominio di un determinato mercato o di una via carovaniera. In una baronia potrebbe scoppiare la guerra civile quando il barone muore e i vari gruppi rivali sostengono diversi eredi al trono. Quale che sia la sua natura, un conflitto aperto influenza la vita di tutti i giorni e mette continuamente in pericolo tutta la società. Nel caso dei personaggi, ogni decisione che prendono potrebbe istigare una battaglia.

I conflitti su più fronti creano una rete di dipendenze e ostilità reciproche in cui numerosi gruppi perseguono i loro obiettivi personali. I gruppi passano da rivali a alleati in base alle circostanze; a volte collaborano su certe questioni, mentre si danno battaglia su altre.

I conflitti polarizzati costringono tutti i partecipanti a schierarsi con una delle due fazioni contrapposte. Convinzioni e interessi contrastanti sfociano nell'odio reciproco. Ogni fazione considera qualsiasi interazione con la fazione opposta un atto di tradimento. Anche se il conflitto ha luogo a livello politico, la foga della lotta potrebbe dare adito a frequenti esplosioni di violenza.

Fazioni e scismi

Il DM può creare un'ambientazione interessante per quei giocatori che adorano le manovre politiche e gli intrighi aggiungendo conflitti interni alle organizzazioni, oltre a quelli esterni tra due o più organizzazioni. Un'organizzazione media in genere è composta da varie fazioni. I conflitti potrebbero coinvolgere anche i livelli più alti dell'organizzazione, se le varie fazioni sono in competizione tra loro per determinare gli obiettivi o la filosofia di un'organizzazione. In alternativa, le fazioni contrapposte potrebbero essere totalmente d'accordo sulle motivazioni che spingono il gruppo ad agire ma essere in contrasto in quanto sostengono figure di spicco rivali all'interno del gruppo o su argomenti specifici della gestione quotidiana del gruppo. I capi di certe fazioni potrebbero anche proclamarsi fedeli alla filosofia e agli obiettivi del gruppo soltanto in apparenza, ma agire in realtà per ottenere prestigio, autorità e il controllo dei cordoni della borsa del gruppo.

Quando i personaggi giocanti entrano a far parte di un'organizzazione divisa in fazioni, hanno opportunità in abbondanza per dedicarsi a manovre politiche e intrighi. Quando una lotta interna indebolisce un'organizzazione rivale o nemica, i personaggi possono approfittare di questo scisma e trovare alleati impensati tra coloro che sono disposti ad agire contro i loro rivali all'interno dell'organizzazione stessa.

Elementi delle organizzazioni

Come ogni altro dettaglio del mondo di gioco, la descrizione che il DM fornisce di un'organizzazione potrebbe essere frutto di un'idea che aveva in testa, di qualche appunto trascritto in tutta fretta o di un cospicuo testo scritto in stile elegante. Il seguente formato può aiutare il DM a dare forma alle proprie idee relative ai gruppi con cui interagiscono i PG. Non è detto che tutti gli elementi sottostanti siano applicabili a tutti i tipi di organizzazione.

Nome dell'organizzazione

Obiettivo: Cosa il gruppo spera di ottenere a breve o a lungo termine.

Obiettivo dichiarato: I gruppi che perseguono obiettivi segreti conducono delle attività di copertura. Questo obiettivo indica ai giocatori a cosa l'organizzazione afferma di aspirare, piuttosto che ciò a cui ambisce veramente.

Taglia: Questa voce non indica un numero specifico di membri, bensì la taglia relativa del gruppo e la portata della sua influenza.

Allineamento: L'allineamento prevalente (ma non necessariamente l'unico) della fazione che guida il gruppo. In un'organizzazione dotata di un obiettivo segreto, questo allineamento potrebbe essere in contrasto con l'allineamento della maggior parte dei suoi membri, tenuti all'oscuro di tale obiettivo.

Filosofia: Perché l'organizzazione agisce nel modo in cui agisce. Nel caso di un obiettivo segreto, questa voce comprende alcune note sulla filosofia di facciata del gruppo.

Storia: Ulteriori informazioni sulla fondazione e sulla crescita dell'organizzazione.

Autorità: Il capo o i capi che comandano il gruppo, comprese le eventuali figure di comando locali.

Quartier generale: Il luogo in cui il gruppo gestisce i suoi affari e protegge i suoi capi.

Requisiti di affiliazione: Come i personaggi giocanti possono entrare a far parte dell'organizzazione, se possibile.

Struttura: La struttura organizzativa del gruppo.

Attività: Le attuali azioni del gruppo per raggiungere il suo obiettivo.

Nemici: Altri gruppi con cui l'organizzazione è in conflitto aperto o violento.

Rivali: Avversari politici contro cui il gruppo conduce una partita di intrighi non violenti.

Fazioni: Qualsiasi fazione interna al gruppo degna di nota.

Altri elementi: Qualsiasi informazione aggiuntiva relativa al gruppo.

Esempi

Le seguenti cinque organizzazioni di esempio possono fungere da modelli per i gruppi che il DM intende creare per la sua campagna, oppure possono essere utilizzati così come sono. Alcuni di questi esempi hanno dei legami specifici con la città di Sigil, descritta nel Capitolo 6.

Ali di Corvo

Obiettivo: Rendere omaggio alla Regina Corvo consegnando i non morti al loro riposo eterno.

Taglia: Grande e capillarmente diffusa.

Allineamento: Senza allineamento.

Filosofia: "Diamo dimostrazione della nostra devozione alla Regina Corvo impugnando le armi in suo nome."

Storia: Fu un sovrano dell'impero tiefling di Bael Turath a fondare l'ordine; in origine, l'ordine funzionava come un'organizzazione segreta e sovversiva. Le piccole celle che esistono oggi si sono tramandate le tradizioni dell'ordine per centinaia di anni.

Autorità: Ogni cellula si governa da sola e i capi delle cellule cercano di mantenere una stretta comunicazione con i loro vicini immediati appartenenti all'ordine.

Quartier generale: L'ordine gestisce centinaia di austere caserme diffuse in tutti i territori ostili e pericolosi.

Requisiti di affiliazione: Quei personaggi che adorano la Regina Corvo possono chiedere di essere accettati come accoliti e accompagnare i membri più esperti nelle missioni contro i non morti. Un accolito diventa un membro vero e proprio dopo aver dato dimostrazione di coraggio e capacità nella lotta contro i non morti.

Attività: L'ordine lancia missioni per sterminare i non morti e punisce chiunque osi profanare cimiteri e monumenti funebri.

Nemici: L'ordine combatte contro i culti di Orcus e cerca di eliminarli.

Rivali: Un'organizzazione mercenaria chiamata la Gilda del Cimitero sopprime i non morti a pagamento o in cambio di tesori.

La Corda Dorata

Obiettivo: Incrementare la prosperità per i mercenari, gli avventurieri e gli esploratori.

Taglia: Taglia moderata, concentrata in una regione composta da alcuni paesi e città.

Allineamento: Senza allineamento.

Filosofia: "Soltanto tramite l'esplorazione dei luoghi selvaggi possiamo recuperare le conoscenze necessarie per ricostruire la civiltà. Noi uccidiamo i mostri e ridistribuiamo le loro ricchezze come un servizio pubblico, e dovremmo essere ricompensati per questo."

Storia: Il nano esploratore di dungeon Kelken Karu fondò la Corda Dorata dieci anni fa, poco prima di essere impiccato per l'omicidio di un conte.

Autorità: Il maestro di gilda Randaha Mohir, un dragonide dalla lingua sciolta, attualmente ha il comando della gilda. Un consiglio di sei membri offre suggerimenti al maestro di gilda e decide le politiche dell'organizzazione tramite voto di maggioranza. I membri del consiglio vengono eletti annualmente e il consiglio nomina poi il maestro di gilda. I membri della

gilda possono partecipare agli incontri regolari del consiglio e fornire suggerimenti che le autorità della gilda possono prendere in considerazione.

Quartier generale: Il consiglio della gilda si riunisce ogni due settimane alla taverna dell'Orso Giocoliere.

Requisiti di affiliazione: I personaggi possono unirsi alla Corda Dorata dimostrando al capo della gilda di avere esplorato almeno un complesso di dungeon. La gilda riscuote una "tassa d'adesione" di 15 mo e una quota annuale di 10 mo per membro.

Attività: La Corda Dorata fa pressioni sul governo locale per conto dei suoi membri, incoraggiando le autorità a pagare i suoi affiliati per i servizi resi nelle operazioni di protezione e di difesa delle comunità da mostri e altre minacce. Quando i suoi membri finiscono nei guai con la legge, la gilda funge da avvocato per loro e cerca di garantire una sentenza indulgente o il proscioglimento dalle accuse. Infine, la gilda cerca di espandere le sue operazioni in nuovi paesi e città.

Nemici: I banditi che si fanno chiamare i Martelli di Thordar rapinano gli avventurieri che viaggiano da un paese all'altro e verso i numerosi dungeon e rovine circostanti. Inoltre, la famiglia del conte ucciso da Kelken Karu cova ancora rancore nei confronti della gilda ed è influente quanto basta per rendere la vita difficile alla gilda.

Figli di Bane

Obiettivo: Una cospirazione segreta di umani promuove il culto di Bane, la divinità della guerra e della conquista. Basandosi sulla visione del suo fondatore, il gruppo trama per scatenare un'apocalisse su scala globale al fine di trasformare il mondo in un'immagine speculare del piano di Chernoggar, della Fortezza di Ferro di Bane (vedi il *Manuale dei Piani*, pagina 92) e gli stessi figli di Bane in potenti goblin combattenti.

Taglia: Piccola e locale. I Figli di Bane si affidano soprattutto al carisma e alla devozione del loro capo e il gruppo ha ben poca influenza oltre la portata del braccio del suo capo.

Allineamento: Malvagio.

Filosofia: "La vita offre solo tristezze e falsità. Noi siamo forti, ma questo mondo di inganni ci rende deboli. È meglio essere padroni del nostro fato e scatenare una catastrofe per scelta, piuttosto che faticare e soffrire in un mondo che non dà alcun valore alla nostra inestinguibile sete di sangue."

Storia: I Figli di Bane nacquero una generazione fa per mano del suo fondatore, Eliath Polvere-Rossa, che si recò sulle montagne per un periodo di meditazione e astinenza ed ebbe un'estatica visione di sangue.

Autorità: Il fabbro Derthad Polvere-Rossa agisce in modo mite e servizievole, ma dentro di lui ardono segretamente le letali certezze omicide formulate da suo padre.

Quartier generale: Derthad tiene dei piccoli raduni con il resto della cerchia interna alla sua forgia.

Partire in piccolo!

Sono sempre tentato di progettare l'ambientazione di una campagna su scala mondiale, o quanto meno continentale, e di riempire ogni chilometro quadrato con stagni, foreste e nazioni dai confini ben delimitati. Esaminando la mappa riesco subito a dire quali mostri vivono in una palude, quali elfi vivono in una foresta e con quali altre nazioni è in contrasto una nazione. TSR produceva dei mondi fantastici da usare come ambientazioni e Wizards of the Coast fa altrettanto... e io voglio sviluppare il mio mondo con la stessa cura per il dettaglio mostrata da loro.

Tuttavia, lavorando su una scala così grande, moltissimi di quei dettagli finiscono per toccare poco o nulla i PG e le loro avventure.

Se faccio arrivare i PG sul confine di due nazioni in procinto di dichiararsi guerra aperta, i personaggi troveranno numerose occasioni d'avventura. Quella campagna potrebbe farsi interessante. Forse c'è una città situata proprio sul confine. Forse i suoi abitanti non si considerano membri di nessuna delle due nazioni e non gradiscono il fatto di essere oggetto di contesa. All'interno delle sue mura potrebbero vivere molti profughi di entrambe le nazioni. Uno scenario del genere potrebbe essere molto divertente.

Un'ambientazione come questa funziona perché sono passato da una mappa vasta a un piccolo puntino di quella stessa mappa. Una volta iniziata la conduzione di quella campagna, la foresta con i suoi elfi e la palude con i suoi mostri non hanno importanza, almeno non finché la campagna non si sviluppa e non si allarga fino ad abbracciare anche quei luoghi. Ma nel breve termine, delineare la città lungo il confine e le potenzialità di avventura che essa offre mi è più utile che non decidere cosa si trova nel continente agli antipodi di quella città.

Quando si parte in piccolo, si crea uno spazio adatto a ospitare le avventure di livello minimo. La campagna contiene molto di più di quei mostri che vivono in una palude a cento chilometri di distanza; coinvolge i PG nei pericoli che minacciano le loro vite e le loro dimore. Nella 4ª Edizione, i PG si imbattono in molti pericoli e in poche zone sicure. Per trovare l'avventura, non devono mai andare troppo lontano.

– James Wyatt

CHIPPY

Struttura: Il gruppo è composto da una dozzina di piccole cellule; ognuna agisce autonomamente, a volte prendendo ordini direttamente da Derthad. I capi delle cellule conoscevano il padre defunto di Derthad e si incontrano a intervalli regolari con il giovane per pianificare la distruzione del mondo.

Attività: Il gruppo accumula fondi tramite razzie, rapimenti e rapine lungo le strade di campagna. Terrorizza la gente della zona commettendo omicidi e attacchi contro le autorità locali. I membri cercano di far credere che questi attacchi siano opera dei goblin.

Fazioni: Alcuni consiglieri insoddisfatti, guidati da Shael, lo zio di Derthad, intendono impadronirsi del gruppo se presto non si faranno progressi verso la vittoria terrena di Bane.

Giannizzeri di Blackhelm

Obiettivo: Difendere Blackhelm, l'avamposto di Sigil su Chernoggar (vedi il *Manuale dei Piani*, pagina 92), dall'invasione e dalla conquista.

Taglia: Minuscola. La maggior parte del gruppo risiede a Blackhelm e una piccola cerchia di sostenitori ausiliari e finanziatori sostiene la causa dei Giannizzeri su Sigil e su altri piani.

Allineamento: Senza allineamento.

Filosofia: "Senza di noi, Blackhelm non è altro che un distretto di Zoronor, brulicante di bladeling o creature ancora peggiori. E potete star certi che Sigil sarebbe la prossima a cadere."

Storia: Un gruppo di Ingabbiati il cui nome è andato perduto fondò i Giannizzeri in un periodo tra i cento e i duecento anni fa.

Autorità: Il Capitano della Guardia Barald il Calvo, un condottiero privo di senso dell'umorismo, comanda i Giannizzeri e non tollera nessuna insubordinazione. I luogotenenti di Barald trasmettono gli ordini ai sergenti, che controllano le truppe vere e proprie. Quei membri che mettono in discussione gli ordini di un superiore vengono esiliati e condannati a morte certa oltre le mura di Blackhelm.

Quartier generale: I Giannizzeri di Blackhelm usano la roccaforte centrale dell'avamposto, chiamata la Cupola, come quartier generale.

Requisiti di affiliazione: I Giannizzeri accolgono i viaggiatori che giungono a Blackhelm da Sigil arruolandoli al loro servizio, respingendoli verso la Città delle Porte o scaraventandoli oltre le mura, nelle pericolose vie di Zoronor (vedi il *Manuale dei Piani*, pagina 93).

Attività: Barald e i suoi luogotenenti inviano delle pattuglie a sorvegliare i confini dell'avamposto e chiamano a raccolta tutte le loro forze se devono reagire a un'incursione.

Nemici: Vari abitanti di Chernoggar, tra cui gli agenti di Bane e Gruumsh, cercano di conquistare Blackhelm e di usarlo per assicurarsi il potere su Sigil.

Fazioni: Il ladro Amundini fomenta la disobbedienza nei confronti Barald il Calvo, affermando che c'è bisogno di un'autorità meno opprimente, che riconosca l'eroismo di ogni membro del gruppo e che offra a chiunque la possibilità di far sentire la sua voce riguardo al governo di Blackhelm.

La Lega della Gerarchia Imposta

Obiettivo: Promuovere la legalizzazione della schiavitù in quei paesi dove attualmente è proibita e proteggere i diritti degli schiavisti in quei luoghi dove la schiavitù è consentita.

Taglia: Piccola, ma diffusa capillarmente; la maggior parte dei suoi membri è presente nei paesi e nelle città rette da un tiranno o dominate da una razza malvagia. Soltanto i nobili possono affiliarsi, e nelle aree in cui la schiavitù è consentita, ogni membro deve essere proprietario di schiavi.

Allineamento: Malvagio.

Filosofia: "Le grandi civiltà del passato ammettevano che alcuni individui sono per diritto di nascita superiori ad altri, e consentivano ai membri migliori della società di imprigionare e vendere gli inferiori. Mano a mano che il mondo viene ricostruito, i possenti imperi che sorgeranno dalle nazioni riconosceranno la legittimità e la necessità di questo fondamentale principio dell'ordine sociale."

Storia: La Lega (chiamata anche "gli Incatenatori" dai suoi detrattori) è nata quando il mondo ha cominciato lentamente a riprendersi dai disastri del passato.

Autorità: La guida ideologica degli Incatenatori è la regina-studiosa Fusane, monarca di una piccola e prosperosa città-stato situata lungo un'importante via carovaniera.

Quartier generale: Gli sfarzosi palazzi della Lega appaiono nelle capitali di molte nazioni, in genere situati nei pressi dei palazzi governativi locali o delle sale dei congressi.

Attività: I membri della Lega frequentano le istituzioni governative e fanno pressione affinché vengano approvati leggi e decreti a favore della schiavitù. I membri della Lega si sforzano anche di sabotare i vari tentativi di consolidarsi da parte dei governi più egualitari. La lega finanzia segretamente operazioni di assalto, sabotaggio e assassinio dei suoi nemici prominenti.

Nemici: La Compagnia delle Anime Libere, un movimento politico avverso allo schiavismo e alle leggi autoritarie, ha giurato di rovesciare la Lega.

Fazioni: Un gruppo sempre più nutrito di mercanti di schiavi e di ricchi commercianti fa pressione per poter aderire alla Lega a prescindere dai loro natali. Questi individui vogliono che la Lega metta da parte le sue mire politiche e si concentri esclusivamente sul sostegno dello schiavismo.

I seguenti archi narrativi delle campagne accompagnano i PG attraverso tutti e tre i ranghi di gioco. Per illustrare meglio le idee che verranno esplorate nel capitolo successivo, il rango leggendario viene esaminato con più attenzione rispetto agli altri due ranghi.

I GUARDIANI DELLA BRECCIA

Questo arco narrativo è incentrato su un'avventura planare, un tema tipico delle sessioni di rango leggendario.

RANGO EROICO: AL DI QUA DALLA BRECCIA

I giocatori creano dei personaggi ispirandosi a un tema comune: tutti i PG iniziano le loro carriere come normali abitanti di Restharrow. Un tipo particolare di protezione ha benedetto questo minuscolo villaggio, rintanato in un angolo remoto del mondo da molti secoli. Banditi, mostri, guerre e sovrani sono passati senza toccarlo.

I giocatori creano dei personaggi che sono dei semplici abitanti del villaggio e che diventano dei personaggi di 1° livello nel corso della loro prima avventura.

Nel cuore della notte, l'isolamento soprannaturale di Restharrow giunge a una conclusione esplosiva. Una gigantesca breccia planare (vedi pagina 185) si apre su una collina vicina, facendo piovere su Restharrow una tempesta di detriti infuocati. Alterati dai venti arcani che soffiano da oltre la breccia, i personaggi sviluppano spontaneamente i loro poteri di 1° livello. Salvano i vicini sopravvissuti dal disastro e prestano aiuto ai lavori di ricostruzione. Col passare del tempo, le creature che fuoriescono dalla breccia interferiscono con questi sforzi. I mostri invadono le campagne e si diffondono in tutta la regione, occupando caverne, rovine e antichi complessi sotterranei.

Per il resto del rango eroico, i personaggi proteggono Restharrow dando la caccia a questi invasori planari e distruggendoli. Il DM può usare le indicazioni per "Aumentare o diminuire il livello" riportate a pagina 174 della *Guida del Dungeon Master* per creare delle versioni di livello inferiore dei nemici planari, oppure usare i temi descritti in questo libro.

Per mantenere un'atmosfera planare il DM può anche usare le regole di creazione dei mostri per creare versioni depotenziate delle varie entità planari, in modo che i PG possano combattere contro di esse anche ai livelli più bassi. È sufficiente rielaborare le schede delle statistiche standard per trasformare qualche creatura di basso livello in un nemico planare.

Tra un incontro e l'altro, i personaggi sigillano i nascondigli delle creature per impedire ad altri mostri di tornare a occuparle e rinforzano le difese di Restharrow contro un eventuale attacco diretto. Verso la fine del rango, i PG apprendono che la breccia va richiusa dall'altro lato. Quando si preparano a entrare nel rango leggendario, reclutano e addestrano un gruppo di sostituti che faccia la guardia al villaggio in modo da poter passare alla fase successiva.

RANGO LEGGENDARIO: AL DI LÀ DELLA BRECCIA

Ora che i personaggi sono diventati più potenti, possono spingersi all'interno della breccia. Durante il combattimento che segna il loro passaggio al rango leggendario, scoprono un varco che conduce a Sigil (vedi Capitolo 6). I PG useranno la Città delle Porte come loro nuova base di partenza. Vagheranno per i piani in cerca delle risposte di cui hanno bisogno per sigillare la Breccia di Restharrow.

Durante i primi livelli del rango leggendario i personaggi imparano a conoscere Sigil e a destreggiarsi tra i suoi numerosi conflitti. Alcune delle loro imprese eroiche passate tornano a tormentarli quando alcuni compagni d'arme dei nemici sconfitti danno loro la caccia nel tentativo di ottenere vendetta.

All'inizio del loro soggiorno a Sigil, i PG si scontrano con i Predoni Rossi. I Predoni Rossi arrivano a Sigil nella speranza di ripristinare una breccia planare sul punto di spegnersi. Il loro villaggio poggia economicamente sull'accesso di cui dispone verso Sigil, che importa materiali di costruzione da loro. Combattendo in nome della loro comunità, i Predoni Rossi perseguono un fine ammirevole, ma non esitano a mettere da parte ogni scrupolo pur di ottenere la vittoria.

Ogni personaggio funge da nemesi e da figura speculare di un PG. Le controparti portano all'estremo i tratti peggiori dei PG corrispondenti. L'equivalente dei Predoni Rossi di un umile e instancabile paladino potrebbe essere uno sprezzante campione di una divinità sinistra. La controparte di un ladro scapestrato potrebbe avere l'abitudine di giocare letali scherzi fisici al prossimo. Il conflitto con i Predoni dovrebbe rimanere indiretto ed esplicitarsi soltanto in forma di sfide di abilità e interazioni tra i personaggi. Quando le due squadre si scontrano, i PG dovrebbero avere dei buoni motivi per non massacrare i loro nemici.

Cercando informazioni sulle origini delle brecce planari, i personaggi vengono a sapere di una studiosa chiamato Chi Machiku, che stava indagando proprio su questo argomento prima di scomparire in modo misterioso. Seguendo la sua pista, i PG prendono parte ad avventure che li conducono su numerosi piani diversi.

I vari intrighi di Sigil possono offrire materiale atto a cambiare il ritmo tra una ricerca planare e l'altra. Anche il gruppo di reclute di Restharrow potrebbe fare capolino a Sigil di tanto in tanto, dando origine a varie missioni secondarie.

Dopo una laboriosa ricostruzione dei movimenti di Machiku da un piano all'altro, i PG scoprono che è tenuta prigioniera nella città githyanki di Tu'narath (vedi il *Manuale dei Piani*, pagina 111). Quando riescono a portarla in salvo dopo una serie di incontri impegnativi, i personaggi scoprono che la donna è un'ombra farfugliante e incoerente di quella che era un tempo. Machiku ha protetto la sua mente dagli interrogatori dei githyanki inviando frammenti della

sua coscienza sugli altri piani. Per restituire la sanità mentale e la ragione a Machiku, i PG dovranno imbarcarsi in una serie di imprese volte a recuperare i frammenti della coscienza di Machiku.

Durante questa fase, i PG notano in alcune occasioni che i Predoni Rossi li inseguono. Successivamente scoprono che un oracolo ha messo in guardia i Predoni riguardo ai personaggi. I Predoni Rossi credono che se i PG portano a termine la loro missione, distruggeranno la preziosa breccia planare.

I Predoni Rossi recuperano l'ultimo frammento della coscienza di Machiku prima che i PG riescano a farlo, dando il via a uno scontro finale che pone termine al ruolo dei Predoni Rossi nella storia. Questo incontro conduce i PG ai loro destini epici.

Ora che la sua mente è di nuovo integra, Machiku spiega ai PG la missione che cambierà per sempre il resto della loro carriera: la Breccia di Restharrow è soltanto un sintomo di un problema ben più grande.

Rango epico: Catastrofe planare

L'intero Mare Astrale è sottoposto a una serie di turbolente alterazioni. Se non si stabilizza, l'intero piano imploderà, distruggendo l'universo. Col passare delle ere, un eccessivo flusso di energia magica si è accumulato nel Mare Astrale. Ogni volta che una divinità o un immortale lavora a un rituale su larga scala, la carica si fa più forte. Anche certi artefatti e veicoli interplanari riversano la loro energia magica nel Mare Astrale. Parte di tale energia deve essere scaricata prima che qualcuno possa fare uso di grandi magie senza correre rischi.

Nel frattempo, sugli altri piani i conflitti si intensificano: la Guerra Sanguinosa (vedi il *Manuale dei Piani*, pagina 89) è ricominciata. Quando i demoni e i diavoli non si combattono a vicenda, depredano gli altri piani in cerca di artefatti che possano fornire loro un vantaggio. Le reliquie che gli immondi schierano in battaglia e gli spostamenti interplanari che effettuano per recuperare le componenti stanno riversando una quantità molto pericolosa di energia nel Mare Astrale. Nessuna prova e nessuna forma di persuasione è in grado di convincerli a desistere, in quanto entrambe le forze malvagie sono convinte di poter trionfare, se soltanto potranno condurre la guerra a modo loro.

Per porre fine alla minaccia, i PG devono prendere parte alla Guerra Sanguinosa e infliggere abbastanza danni a entrambi gli schieramenti in modo da costringerli a desistere. I personaggi devono infliggere danni su entrambi i gruppi in egual misura. Altrimenti una delle due fazioni potrebbe vincere la Guerra Sanguinosa, un risultato tragico quanto la distruzione reciproca.

Pilastri dello stato

Questa campagna pone i PG, destinati fin dalla nascita a diventare re e regine, al centro di una saga politica.

Rango eroico: I giovani eredi

Ogni PG parte come possibile erede al trono di uno dei Sei Regni. (Il DM può modificare il numero dei regni per adattarlo al numero dei membri del gruppo.) I Sei Regni sono accomunati da molte somiglianze storiche e culturali, ma ognuno agisce come nazione politicamente indipendente che condivide con le altre la stessa costa marittima. Ogni regno un

KEREM BEYIT

tempo era un grande reame, ma ora esiste soltanto come faro di luce separato dalle altre nazioni amiche da distese senza legge e infestate dai mostri.

Il DM inventa un regno natio per ogni personaggio, facendone un luogo adatto a quanto specificato nel background di quel personaggio. La razza o la classe di ogni PG dovrebbe corrispondere a quella della famiglia reale del regno in questione. Ad esempio:

La nazione di Nizh è nota per la sua flotta mercantile e per la sua ambiziosa cultura commerciale. Murisov, una nazione di minatori, vanta una lunga dinastia di re-guerrieri. Sulla terra di Tarod, una terra dalle numerose università, cattedrali e opere architettoniche, regnano i sacerdoti e i paladini. Lo strano regno di Karakho affida il suo trono soltanto a un maestro dell'arcano. I sovrani di Zvetisk giurano di proteggere le sue antiche foreste. I dolci declivi dei Campi di Mahin, coltivati a grano e frumento, sono il paniere che sfama tutti i Sei Regni.

Durante il rango eroico, i personaggi si addestrano per imparare ad affrontare le difficoltà come si addice a dei veri sovrani. I futuri regnanti della regione si radunano per liberare le loro terre dai mostri e dai briganti. Nei Sei Regni, i monarchi non restano seduti a casa a emanare decreti e a banchettare. I sovrani sono invece tenuti a usare i loro grandi poteri a beneficio del popolo. Quindi gli avventurieri potrebbero spesso imbattersi nei loro genitori, i monarchi attuali, nel corso delle loro avventure.

Quando non sono impegnati ad affinare le loro capacità sul campo, i futuri monarchi risiedono nelle loro capitali natie, dove prendono parte a vari intrighi di corte. Negli ultimi livelli del rango, i personaggi giocanti scoprono una cospirazione di cortigiani e funzionari sovversivi. Dopo varie avventure in cui i personaggi arrivano quasi al punto di smascherare queste figure sfuggenti, ha luogo una catastrofe: un colpo di stato sferrato simultaneamente in tutti e sei i regni porta i congiurati alla conquista dei sei palazzi reali e provoca la morte dei sovrani attuali.

Rango leggendario: Lunga vita ai re

All'inizio del rango leggendario, i PG distruggono i cospiratori interni. Come i cospiratori siano riusciti a uccidere i vecchi sovrani resta un mistero, in quanto hanno evocato creature di origini e tipologia del tutto sconosciute per fare il lavoro sporco.

I PG hanno poco tempo per piangere i loro cari; devono ascendere ai rispettivi troni. Ora non eseguono più le missioni indicategli dagli altri. Ora i PG decidono di loro iniziativa come eliminare i loro problemi alla radice. Le sfide di abilità e le interazioni tra personaggi consentono ai PG di scorgere in anticipo le minacce che incombono sulle loro nazioni. Queste scoperte possono condurre a incontri con mostri, ribelli interni e nemici esterni. I PG potrebbero ritrovarsi a scegliere tra due problemi apparentemente di pari gravità quale risolvere per primo, dal momento che possono occuparsi soltanto di una cosa alla volta. Il DM dovrebbe incoraggiare i PG a sviluppare dei piani a lungo termine per i loro regni: piani che potrebbero subire dei contrattempi quando i PG devono trascurarli per affrontare le crisi più urgenti.

Il DM dovrebbe costringere i giocatori a negoziare per difendere gli interessi contrastanti dei loro regni separati. All'inizio è sufficiente iniziare con delle scelte semplici. Preferiscono porre fine alle scorrerie dei goblin ladri di bestiame nell'entroterra o agire via mare per contrastare i pirati che minacciano la flotta Nizhiana?

Dopo che i PG hanno imparato a gestire gli affari di stato più semplici, altre domande meno limpide affiorano. I minatori Murisoviani chiedono il permesso di fondare una gilda. I mercanti Nizhiani sono contrari a questa iniziativa, in quanto affermano che farebbe salire il prezzo del ferro. I minatori sono mossi da tendenze sovversive oppure accontentandoli i PG eviteranno problemi peggiori e si assicureranno un rifornimento ininterrotto di metallo per le forge dei regni?

Se i sapienti di Karakho predicono un'invasione di sinistre creature della Selva Fatata a meno che i personaggi non distruggano un bosco sacro di Zvetisk, a quale nazione sarà dato ascolto?

A volte i PG possono risolvere i problemi per cui la diplomazia non è una soluzione smascherando dei nemici nascosti dietro le quinte e massacrandoli. Nei livelli successivi del rango, i PG scoprono che alcuni agitatori provenienti dagli Stati di Ferro sono all'origine di nuovi problemi. Questa unione di città-stato che si affacciano sull'altro lato del mare non ha mai costituito una minaccia in passato.

Durante questa fase della campagna, il tempo che separa un livello dal successivo si fa più ampio. I sovrani si uniscono in occasione delle crisi peggiori, ma possono passare degli anni tra una comparsa sulla scena dei monarchi e la successiva. Durante le transizioni si fa uso di scene di fitta recitazione e i sovrani devono svolgere i compiti che spettano a ogni monarca. Si sposano, hanno dei figli e addestrano i loro eredi come avventurieri di rango eroico per perpetuare il ciclo di sempre.

A metà del rango, una flotta di invasione proveniente dagli Stati di Ferro arriva per conquistare i Sei Regni. Uniti da una filosofia crudele e militaristica, gli invasori si sono trasformati nell'Impero di Ferro. Sotto il comando dello spietato Imperatore Krek, l'impero ha già conquistato e annesso altre nazioni al di là del mare. Ora intende aggiungere i regni dei PG alla sua collezione di stati vassalli.

I conflitti tra i regni, che in passato erano soltanto delle sfide, ora diventano una minaccia più grave, in quanto i dissensi mandano in fumo ogni tentativo di presentare un fronte unificato contro l'Impero di Ferro. I ranger di Zvetisk si oppongono alla proposta di usare il legname delle loro foreste per costruire una flotta. La rivalità tra la casta sacerdotale di Tarod e le scuole di maghi di Karakho ritarda la messa a punto delle difese magiche. Prima o poi i PG capiranno che devono unificare le loro popolazioni e dare vita a una forza militare unita per poter sconfiggere l'Impero di Ferro. I personaggi devono anche decidere tra loro chi sarà nominato imperatore, mentre gli altri otterranno la carica di governatori regionali. Infine, i personaggi devono garantire che le virtù dei regni rimangano incontaminate durante il consolidamento del potere.

Rango epico: Fondatori di un impero

Respingere gli invasori è soltanto il preludio a un'impresa più grande. I PG scoprono che Krek è un'incarnazione di un'entità multidimensionale che intende lanciare invasioni analoghe su mondi paralleli attraverso tutti i piani. Se i suoi molteplici io riescono a conquistare sette mondi contemporaneamente, otterrà il dominio su tutta la realtà. Ogni mondo e ogni piano diventeranno immagini speculari del suo tirannico Impero di Ferro.

Ha già stretto sei mondi o piani nella sua morsa ed è prossimo a conquistarne altri ancora. I PG devono ora mettere alla prova la loro maestria in combattimento nelle altre dimensioni e allentare la morsa tirannica di Krek liberando un mondo alla volta.

Sangue e tesori

In questa campagna a tema militare, i PG, partendo da umili origini, diventano generali in una guerra che ha inizio nel mondo ma si estende poi sui campi di battaglia extraplanari.

Rango eroico: L'adunata dell'orda

I PG iniziano il gioco come viandanti poveri e senza dimora della vasta nazione di Veratur. Le continue razzie delle tribù di orchi e goblin hanno precipitato Veratur, un tempo una grande civiltà, in un'epoca oscura di barbarie. Il governo centrale è soltanto l'ombra di se stesso. Il sovrano, l'Autarca Ilius IV, trema rintanato nel suo palazzo cinto d'assedio e aspetta che le tribù degli invasori abbattano le mura. Isolati dal governo centrale morente, i consoli delle cittadelle più remote di Veratur devono assumere il ruolo di comandanti indipendenti.

La guerra costringe i PG ad abbandonare le loro pacifiche occupazioni e a dedicarsi a una vita da avventurieri. Se i personaggi si accontentano di una vita di servitù, possono arruolarsi come soldati presso una cittadella. Oppure possono formare una milizia libera, una piccola banda di eroi pronta a condurre incursioni contro le forze nemiche, a sconfiggerle e a saccheggiare il loro equipaggiamento. Di tanto in tanto, i popolani esprimono la loro gratitudine alla milizia ricompensando i personaggi con cibo e tesori.

(Come il rango intermedio de "I pilastri dello stato," questa fase si svolge in un periodo di tempo prolungato; tra un livello e l'altro possono passare interludi di vari mesi.)

Mano a mano che i personaggi passano ai livelli più alti del rango, la loro fama cresce. I PG, ora dei veterani induriti da molte battaglie, attirano un costante flusso di volontari impazienti di combattere nella milizia. Il DM alterna incontri di combattimento con orchi, goblin e altre creature a sfide di abilità in cui i PG conducono i loro eserciti privati contro le orde nemiche. In altre sequenze, i PG devono far rispettare la disciplina, trovare rifornimenti per le loro legioni in costante crescita e impedire alle loro stesse truppe di approfittarsi dei cittadini terrorizzati.

Per introdurre i personaggi nel rango leggendario, il DM crea una sfida di abilità e un incontro finale costituito da una grande battaglia in cui i personaggi devono scacciare le forze nemiche che cingono d'assedio la capitale di Veratur.

Rango leggendario: Sul fango dei campi di battaglia

Convinto che gli invasori presto sarebbero giunti alla sua cittadella, il vecchio Autarca si è impiccato. Atinar, il figlio del vecchio Autarca, è un giovane inesperto ma di buon cuore che nomina i PG generali di questo regno in frantumi. Affida loro la missione di scacciare le orde barbariche dal suolo di Veratur.

Mano a mano che i PG continuano a combattere contro capitribù barbarici, servitori e creature evocate, devono anche trasformare il loro esercito privato in una forza militare nazionale. Le sfide di abilità sono incentrate sulle operazioni di reclutamento e di addestramento. Mano a mano che i personaggi passano da una cittadella all'altra, le vittorie consentono loro di assimilare le forze già esistenti nell'esercito nazionale che hanno rifondato.

Dal momento che l'economia nazionale è devastata, i personaggi devono scoprire come trovare fondi e equipaggiamento per il loro esercito. Questi compiti offrono occasioni per spezzare il ritmo degli incontri in cui il gruppo affronta le minacce costituite da varie creature, consentendo ai PG di dedicarsi alla ricerca di fondi ed equipaggiamento.

Suggerimenti occulti

Secondo una vecchia e onorata tradizione, il DM perde ogni controllo sul ritmo di gioco quando i personaggi iniziano a consultarsi tra loro per decidere un piano di azione. Un tempo seguivo la tacita regola di rimanere in silenzio il più possibile quando i personaggi facevano i loro piani. Certo, il gioco finiva spesso per insabbiarsi in quei momenti, dal momento che i giocatori si schieravano su due lati opposti di una questione morale o tattica e poi ne discutevano all'infinito. Le interazioni tra personaggi giocanti possono essere molto divertenti... purché la scena si sviluppi e vada da qualche parte. Più simili diventano alle discussioni della vita reale, meno interessanti si fanno. Le discussioni reali sono estremamente ripetitive e consistono per buona parte nelle stesse affermazioni ripetute più e più volte.

Col tempo ho imparato a mettere da parte la tradizione e a intervenire con delicatezza nelle decisioni dei giocatori. Se (e solo in quel caso) la discussione inizia ad assomigliare a un disco rotto, assumo il ruolo di mediatore. Riassumo le varie posizioni e offro delle possibili soluzioni come suggerimento. Spesso capita che una buona proposta venga fatta nelle fasi iniziali e venga subito accantonata senza un buon motivo. In tal caso, la metto di nuovo sul piatto.

Il punto sta nel non imporre mai una soluzione. Dando dei suggerimenti, faccio lo stesso lavoro di un addetto al montaggio in tempo reale: taglio le parti ripetitive e cerco di condurre il gruppo verso una soluzione fruttuosa e condivisa.

A volte la conversazione ristagna perché la discussione è iniziata troppo presto, prima di ottenere altre informazioni importanti. I giocatori possono saltare alle conclusioni sbagliate o cercare di pianificare le loro azioni anche quando i possibili sviluppi sono troppi. Con un minimo di investigazione, possono ridurre il numero di variabili di cui devono tenere conto. Un tempo cadevo nel panico quando non avevo un PNG a disposizione per incoraggiarli a procurarsi ulteriori informazioni. Ora, parlando come DM, suggerisco loro in modo diretto di darsi da fare e cercare di saperne di più.

– Robin Laws

Quando la ricompensa monetaria di un incontro si collega a un evento narrativo importante, il DM crea due serie di tesori. Una serie consente ai PG di trovare l'equipaggiamento magico di cui hanno bisogno per i loro personaggi, mentre la serie più nutrita va investita nelle loro imprese a livello narrativo.

Durante tutto il rango, il DM lascia trapelare vari indizi su un ibrido mortale di orco e di goblin chiamato Tuszu, che sarà il nemico principale dei personaggi. Nella seconda metà del rango si svolge la battaglia finale in cui si decide il destino di Veratur. Giunto a quel punto, ormai, ogni PG ha il comando di un suo esercito personale.

Quando la guerra è prossima alla conclusione, i PG notano che le forze nemiche sono comandate da campioni orchi e goblin di potenza soprannaturale. Alla vigilia della battaglia finale di Veratur, i PG scoprono che le divinità del piano di Chernoggar, Bane e Gruumsh, hanno messo da parte le loro divergenze nel tentativo di invadere e conquistare il mondo. Se Veratur cade, i PG devono aspettarsi un attacco su larga scala proveniente da Chernoggar.

Rango epico: Guerra contro guerra

Se i PG sconfiggono i loro nemici nella battaglia finale di Veratur, i personaggi raggiungono il rango epico e hanno un'opportunità di uccidere Tuszu. Tuttavia la loro vittoria sarà di breve durata, a meno che non portino l'attacco fino a Chernoggar per sconfiggere i suoi capi una volta per tutte.

Mentre i PNG compagni d'arme dei personaggi sono impazienti di scendere in battaglia, i normali soldati di Veratur desiderano soltanto ricostruire la loro nazione in rovina. I PG devono viaggiare attraverso i piani per reclutare degli eroi disposti a invadere Chernoggar. Gruumsh e Bane vengono a sapere delle intenzioni dei PG e inviano dei nemici a fermare i personaggi; tali tentativi costituiranno gli incontri di questo tratto della storia, alternandosi a sfide di abilità e scene di narrazione.

Alla fine, i PG danno il via a una guerra epocale per assumere il controllo dell'intero piano. La campagna si conclude con due battaglie culminanti, prima con Bane e poi con Gruumsh. Una volta sconfitte le due divinità, Chernoggar si trasforma in una terra pacifica. Un'armoniosa età dell'oro ha inizio su tutti i mondi dei mortali... almeno fino alla campagna successiva, quando un nuovo conflitto sanguinario tornerà a tormentare il mondo.

Viaggio sull'anello di Möbius

La struttura di questa campagna conduce i PG in un viaggio attraverso il flusso temporale.

Rango eroico: I sogni della macchina

Fin da quando i PG riescono a ricordare, hanno sempre fatto sogni simili. I personaggi si incontrano e scoprono di avere delle visioni notturne in comune. Questi sogni sono incentrati sulla ricerca di alcune componenti di una macchina smantellata. I PG credono di dover rimontare la macchina e di usarla per il suo scopo, nonostante esso resti ancora un mistero. Se i personaggi non riescono a portare a termine questa impresa, non possono adempiere al destino che li attende e si verificherà un disastro.

Le avventure di rango eroico del gruppo ruotano attorno alla ricerca di questi pezzi. Quasi tutti i pezzi sono custoditi o controllati da creature di vario tipo e i PG possono guadagnarsi altre componenti come ricompense per le imprese compiute. Alcuni pezzi racchiudono anche dei poteri magici minori. Forse uno o due oggetti attualmente sono utilizzati per tenere lontana una terribile inondazione o per preservare la fertilità di una terra. In questi casi, il gruppo dovrà trovare un modo per compensare l'effetto protettivo degli oggetti, al fine di poterli reclamare con la coscienza pulita. Quando il congegno viene rimontato, sembra un veicolo.

Durante questo rango, il DM deve disseminare vari indizi che associano ogni PG a una divinità principale del pantheon dell'ambientazione. Per i chierici e i paladini, il parallelismo è già implicito. Nel caso degli altri personaggi, qualche sottile associazione tematica sarà più che sufficiente. Le divinità scelte saranno indicate da qui in avanti (nella sezione del rango epico) come le divinità protagoniste.

Rango leggendario: La trama lacerata

L'incontro che introduce il gruppo nel rango leggendario fornisce ai personaggi l'ultimo pezzo di cui hanno bisogno per costruire il veicolo.

In questo rango, i PG si imbarcano in un viaggio attraverso il tempo. Possono spostarsi avanti e indietro nel tempo. Il DM fornisce loro la cronologia della storia del mondo e lascia che i PG scelgano le loro missioni spostandosi attraverso il tempo. Mano a mano che i PG esplorano il flusso temporale, il DM può introdurre i seguenti elementi narrativi che definiranno le leggi del tempo all'interno di questa campagna.

- Le azioni che i personaggi intraprendono nel passato possono alterare il corso della storia (regola soggetta alle seguenti clausole).
- Tuttavia sembra vigere una sorta di legge di conservazione: ad esempio, se i personaggi cercano di eliminare un tiranno dal flusso temporale uccidendo suo padre prima che il tiranno nasca, quando fanno ritorno al presente il sovrano sembra diverso dal dittatore che il gruppo ha eliminato, ma la situazione storica globale rimane essenzialmente inalterata.
- Una barriera separa il normale tempo storico dal reame mitologico delle divinità. Il veicolo temporale non sembra in grado di penetrare questa barriera.
- I viaggiatori del tempo non possono recarsi in nessun periodo in cui sono già esistiti. Ogni tentativo di recarsi nel proprio passato o in altri periodi che hanno già visitato è destinato a fallire.
- Se i personaggi tentano di viaggiare nel futuro, possono farlo. I giocatori potrebbero dedurre che i loro personaggi cesseranno di esistere nel tempo normale poco dopo ciò che considerano i giorni presenti.

VINCENT DUTRAIT

Quando i giocatori hanno capito queste regole, e forse quando sono stanchi di esplorare il flusso temporale alla cieca, gli avventurieri si imbattono in un gruppo rivale di viaggiatori temporali: gli Uccisori degli Dèi, una setta di arcanisti folli, cerca di liberare le razze mortali dalla presunta tirannia delle divinità. Gli Uccisori degli Dèi hanno seminato il caos in tutto il flusso temporale nel tentativo di penetrare fino al mitico reame delle divinità.

Con la battaglia culminante che distrugge il capo degli Uccisori degli Dèi, i PG ascendono al rango epico.

Rango epico: Ascensione

Poco dopo avere riportato questa vittoria, i PG scoprono che gli Uccisori degli Dèi sono riusciti almeno in parte nel loro intento. Hanno cancellato le divinità protagoniste (e Asmodeus) dalla storia.

Ovunque i PG si rechino con il loro veicolo temporale, si imbattono in una crisi scatenata dall'assenza di una divinità protagonista. L'avventura consente loro di risolvere il problema contingente, ma un ulteriore disastro li attende a ogni destinazione successiva. Col tempo, i PG scoprono che il parziale successo degli Uccisori degli Dèi ha reso il flusso temporale instabile. Se non viene rettificata, presto l'assenza delle divinità protagoniste provocherà il disfacimento di tutta l'esistenza. Per scongiurare questa catastrofe, i personaggi dovranno visitare il passato mitologico copiando le modifiche del veicolo temporale degli Uccisori degli Dèi, quello che ha consentito ai fanatici di oltrepassare la barriera che separava il tempo ordinario da quello mitologico. I cambiamenti provocati dall'assenza delle divinità protagoniste complica la missione, che si prolunga per varie avventure fino agli ultimi livelli del rango epico.

La sequenza culminante della campagna ha luogo quando i PG giungono all'inizio del tempo e scoprono che le divinità protagoniste sono tuttora assenti. Le divinità sopravvissute non possono dare inizio al mito della creazione senza le divinità protagoniste. I PG dovranno arrivare a intuire la rivelazione finale: dovranno diventare essi stessi quelle divinità e prendere parte alla storia della creazione. E un PG dovrà condannare se stesso al male e al tormento eterno assumendo il ruolo di Asmodeus.

Come epilogo, i giocatori scoprono quello che devono fare per garantire l'integrità dell'universo. Dovranno smontare la macchina e sparpagliarne i pezzi per i vari periodi temporali, affinché i loro io passati possano risalire all'alba del tempo e diventare le divinità fondatrici. Tutte le azioni dei PG erano predestinate per dare origine all'universo.

L'arte del dungeon: L'arco narrativo della campagna

- James Wyatt

Al momento di pianificare una campagna non c'è bisogno di inventarsi trenta livelli di avventure prima ancora che i PG mettano piede nel loro primo dungeon. È sufficiente delineare l'arco narrativo generico della campagna. Dove comincia, cosa succede nel mezzo e come si conclude? Se il DM traccia questo schema all'inizio, gli risulterà più facile pianificare le avventure mano a mano che la campagna procede e porre i semi per ulteriori avventure mano a mano che il gioco va avanti.

La decisione di far partire la mia campagna dal villaggio e dai dungeon di Roveto Verde mi aiutò anche a capire come iniziare la campagna. Decisi subito anche i temi e gli elementi di atmosfera che volevo evidenziare nel corso della campagna, nella fattispecie le aberrazioni e le influenze del Reame Remoto. Meditando sulle possibili origini del Baratro di Roveto Verde, immaginai che i personaggi di livello epico della mia campagna forse un giorno avrebbero potuto scontrarsi con una creatura di fuoco fuggita dal baratro dove era tenuta prigioniera. Il loro compito sarà quello di distruggerla o ricacciarla nella sua prigione. Ho anche pensato a far esplorare il baratro ai personaggi durante il rango eroico, per poi farvi ritorno quando sarebbero giunti al livello appropriato per combattere contro le altre aberrazioni.

Grazie alle seguenti tracce generiche, ho definito rapidamente gli archi narrativi della mia campagna.

Livello 1: I personaggi effettuano la loro prima spedizione nel Baratro di Roveto Verde e combattono contro goblin distorti e sacche di corruzione. Poi i goblin distorti assaltano le fattorie e i personaggi devono fare ritorno per fermare le razzie.

Livello 10 (circa): Ritorno al Baratro di Roveto Verde per combattere contro le progenie aberranti. (Le progenie aberranti del *Manuale dei Mostri* rientrano nei livelli 8-12.) Un mind flayer di livello 14 potrebbe essere un buon nemico principale a questo punto.

Rango leggendario: Come avventura centrale della mia campagna voglio condurre l'avventura del 1999 chiamata *Il Portale del Picco della Tempesta Infuocata*. L'avventura originale aveva come bersaglio dei personaggi di livello 5-8, un intervallo troppo basso per la funzione della mia avventura. Dal momento che comunque progetto sempre da solo tutti gli incontri della mia campagna, ho deciso di collocare questa avventura a metà del rango leggendario.

Culmine epico: I personaggi devono combattere contro la creatura aberrante infuocata che è fuggita dal baratro e ha incendiato la foresta.

Quell'evento dà il via a un arco narrativo della campagna carico di aberrazioni. In questo schema vedo almeno due vuoti. Innanzi tutto, voglio includere nella campagna almeno un'organizzazione di cacciatori di aberrazioni tratta dal supplemento della 3ª Edizione *Signori della Follia*. Posso progettare dei cammini leggendari associati a quelle organizzazioni e presentarli ai miei giocatori, quindi è bene far conoscere ai giocatori le organizzazioni prima che arrivino all'11° livello. Ho deciso di collocare quell'incontro all'incirca nel periodo in cui fanno ritorno al Baratro di Roveto Verde. Le organizzazioni potrebbero incaricarli di tornare al Baratro, oppure i PG potrebbero venire a conoscenza delle organizzazioni proprio mentre esplorano il Baratro. In entrambi i casi, la cosa funziona.

Inoltre voglio che i personaggi si facciano strada all'interno del Baratro di Roveto Verde una terza volta, probabilmente alla fine del rango leggendario o all'inizio di quello epico. Gli aboleth sono nemici tipici dei livelli leggendari più alti, quindi costituiscono una minaccia appropriata per le profondità più remote del Baratro.

Una volta risolti questi problemi, ho tracciato una storia a grosse linee: un gruppo di giovani personaggi del remoto villaggio di Roveto Verde affronta un'invasione di aberrazioni, sigilla il Vasto Portale, pone fine alla sottile influenza del Reame Remoto che si insinuava attraverso il portale e infine sconfigge l'aberrazione fuggita dal Baratro di Roveto Verde.

Come organizzarsi

Ho delineato una storia in cui la lotta contro le aberrazioni occupa buona parte della campagna. Le organizzazioni di *Signori della Follia* mi avevano fatto un'ottima impressione, quindi voglio usarle anche all'interno della mia campagna. Il libro comprendeva tre organizzazioni principali dedite alla lotta contro le aberrazioni, più una quarta tradizione (i Custodi del Segno Ceruleo) che svolgeva un ruolo simile. Ho adattato ogni organizzazione alla mia campagna. La presenza delle aberrazioni influenza in modo significativo questa regione del mondo e così sono state fondate queste organizzazioni per proteggere i centri civilizzati dagli assalti delle aberrazioni. Dal momento che giunti al dunque dovranno essere i personaggi giocanti a proteggere la civiltà dalle minacce che ho in serbo, ho deciso che il modo migliore di usare queste organizzazioni è come risorsa per lo sviluppo dei personaggi. Posso creare dei cammini leggendari o dei talenti associati a queste organizzazioni per i personaggi della mia campagna. Questi cammini e questi talenti consentono ai miei giocatori di costruire dei personaggi dotati di tratti che consentiranno loro di lottare efficacemente contro le aberrazioni e immergeranno i loro personaggi nella lotta secolare che ha definito la storia di questa regione.

Il Circolo del Puro difende il mondo dalle forze aberranti che corrompono e distruggono la natura. I suoi membri a volte hanno dei legami con la fonte di potere primeva o con le creature fatate. Poi ho mescolato i Custodi dei Portali di Eberron con il Circolo del Puro. L'organizzazione moderna pratica numerose tradizioni appartenenti ai Custodi dei Portali e gli orchi delle terre selvagge preservano ancora le usanze pure dei Custodi dei Portali. I Custodi dei Portali orchi assumono verso i PG lo stesso atteggiamento ostile degli altri orchi. Tuttavia, questa storia consente a un personaggio giocante legato al Circolo di stringere una precaria alleanza con un orco Custode dei Portali per sigillare un portale del Reame Remoto, come ad esempio quello nascosto sul Picco della Tempesta Infuocata.

Ho trasformato la Società della Mente Santificata in una società di studiosi lontana dalla prima fila degli scontri con le aberrazioni. Tuttavia, questa organizzazione possiede una vasta raccolta di conoscenze riguardo alle aberrazioni. Il gruppo adora Ioun, che è anche la dea delle profezie. Le cronache della società potrebbero rivelare chi ha imprigionato l'aberrazione,

nonché come e perché lo ha fatto. Il gruppo potrebbe cercare di proteggere le profezie relative alla fuga dell'aberrazione e alla distruzione finale.

Un ordine cavalleresco sacro, l'Ordine di Topazio, protegge le razze civilizzate da quelle dei mostri aberranti. Questo ordine religioso venera Bahamut, Moradin e Pelor. In base a ciò che già conosco su Roveto Verde, posso dire che l'Ordine di Topazio esercita la sua influenza sul villaggio e sull'area circostante e che i giocatori probabilmente incontreranno questa organizzazione per prima.

I Custodi del Segno Ceruleo sono individui solitari che si oppongono ai culti perversi che adorano le aberrazioni nascondendosi tra le pieghe della società civilizzata. Non voglio che questi individui risultino troppo importanti ai fini della campagna, quindi forse basterà un culto di adoratori di aberrazioni che vive a Città del Lago; i personaggi ricorreranno all'aiuto di un Custode per sventare questa minaccia alla città, oppure forse sarà il Custode a chiedere il loro aiuto. In una mia avventura della 3ªEdizione, *La Voce nei Sogni*, avevo usato una cabala di stregoni alienisti impazziti. Forse posso riciclare qualche elemento da quell'avventura quando giungerà il momento.

Riempire le parti mancanti

Il passo successivo è stato aggiungere un minimo di varietà allo schema della campagna. Ai giocatori non sarebbe piaciuto combattere contro le aberrazioni per tutta la loro carriera di avventurieri e io non volevo avere limiti nel progettare i miei incontri e le mie avventure. Avevo le idee ben chiare riguardo alle avventure a tema aberrazioni che volevo giocare lungo il cammino, ma volevo legare quegli eventi ad altre avventure scollegate dal tema principale.

Quindi ho esaminato lo schema della campagna e le mie note. Nel rivedere il primo ciclo di eventi incentrato sul villaggio di Roveto Verde, ho aggiunto un paio di tracce per avventure per riempire i primi dieci livelli della carriera dei miei personaggi.

Torre di guardia: Dopo le loro prime incursioni nel Baratro di Roveto Verde, ho lasciato che i personaggi esplorassero le antiche rovine a sud. Ho iniziato con un'esplorazione di un dungeon in vecchio stile (popolato dagli orchi) e poi ho incoraggiato i PG ad avventurarsi nella misteriosa torre che dava il nome a quelle rovine.

E se la cima della torre fosse un osservatorio? Potrebbe contenere indizi relativi al passaggio della cometa che annuncia l'apertura del Portale del Picco della Tempesta Infuocata. Oppure uno degli orchi delle rovine potrebbe essere un saggio Custode dei Portali disposto a trasmettere informazioni importanti ai personaggi, cosa che potrebbe condurre a interazioni future più pacifiche con gli orchi dei Custodi dei Portali. Volevo che questa avventura variasse rispetto al tema principale della campagna, ma volevo che le due cose fossero comunque collegate. I personaggi quindi lasciano Roveto Verde (sia il villaggio che il baratro) e combattono contro gli orchi e contro tutte le altre creature che si annidano nella torre. Poi, alla fine dell'avventura o poco prima, vengono a sapere di una premonizione degli eventi futuri che si ricollega alle aberrazioni del baratro. Questa fugace visione del futuro offre ai personaggi la prima opportunità di vedere la direzione che prenderà la campagna. Saranno più motivati rispetto agli scontri casuali contro i mostri aberranti a cui avevano partecipato nella prima avventura.

Passo Infestato: Ancora non ho collocato questo luogo sulla mia mappa: mi piace solo il nome. Ho una vaga idea di farne un posto infestato dai non morti. Questa avventura potrebbe essere semplicemente un incontro "lungo il cammino da A a B," qualcosa di divertente e di diverso in cui i personaggi si imbattono durante il loro viaggio verso la prossima avventura. Nell'area di Roveto Verde, i PG vengono a sapere degli strani fenomeni che riguardano il Picco della Tempesta Infuocata e decidono di indagare. Per arrivare al Picco della Tempesta Infuocata, dovranno attraversare il Passo Infestato. È un piano che potrebbe funzionare, ma i giocatori potrebbero avere l'impressione che questa avventura sia un ostacolo che li separa da ciò che vogliono fare veramente... cioè indagare sul Picco della Tempesta Infuocata. Voglio dare ai giocatori un altro motivo per recarsi al passo, in modo da poter usare l'avventura del Passo Infestato per collocare qualche aggancio in più riguardo all'avventura del Picco della Tempesta Infuocata. Oppure, l'avventura del Passo Infestato potrebbe fornire qualche accenno sugli strani fenomeni che si verificano sulle montagne, cosa che potrebbe fare dell'avventura un preludio all'avventura dei *Portali* con cui inizia il rango leggendario.

Livelli epici: Esaminando lo schema che ho tracciato finora, vedo un grosso vuoto tra ciò che i personaggi possono fare tra la fine dell'avventura ambientata al Picco della Tempesta Infuocata e la battaglia conclusiva della campagna contro l'aberrazione epica. Potrei incoraggiare i personaggi a condurre una terza incursione nel Baratro di Roveto Verde, a esplorare le sue profondità più remote e a scontrarsi con gli aboleth. Questa avventura potrebbe trasformarsi in una lunga spedizione nel Sottosuolo. Forse i personaggi devono viaggiare sottoterra dal Picco della Tempesta Infuocata fino a tornare al Baratro di Roveto Verde. Usciranno dal baratro per seguire la pista dell'antica aberrazione, troveranno il suo nuovo covo e la affronteranno. Dando un'occhiata ai mostri di livello epico del *Manuale dei Mostri* noto che certi mostri aberranti, come gli alaspada e i globi gorgoglianti, potrebbero unirsi agli aboleth e fungere da nemici per questo viaggio.

Ora come ora, preferisco non approfondire oltre questi livelli. Possono succedere molte cosa da adesso fino ad allora, e voglio lasciare spazio a possibili nuove direzioni, sottotemi e ai desideri dei giocatori. Quindi, ecco lo schema dell'arco narrativo della mia campagna, compilato secondo quanto discusso finora.

Livelli 1-3: Baratro di Roveto Verde (prima incursione).

Livelli 4-5: Torre di guardia.

Livelli 6-8: Città del Lago -*La Voce nei Sogni?*

Livelli 9-11: Baratro di Roveto Verde (seconda incursione, lotta con le progenie aberranti e con il mind flayer che le comanda)-introdurre le organizzazioni dei *Signori della Follia*.

Livelli 12-13: Passo Infestato (avventura singola).

Livelli 14-20: Il Portale del Picco della Tempesta Infuocata.

Livelli 21-28: Baratro di Roveto Verde (terza incursione: aboleth, alaspada, globo gorgogliante).

Livelli 29-30: Scontro con la creatura infuocata che è fuggita dal baratro e ha incendiato la foresta.

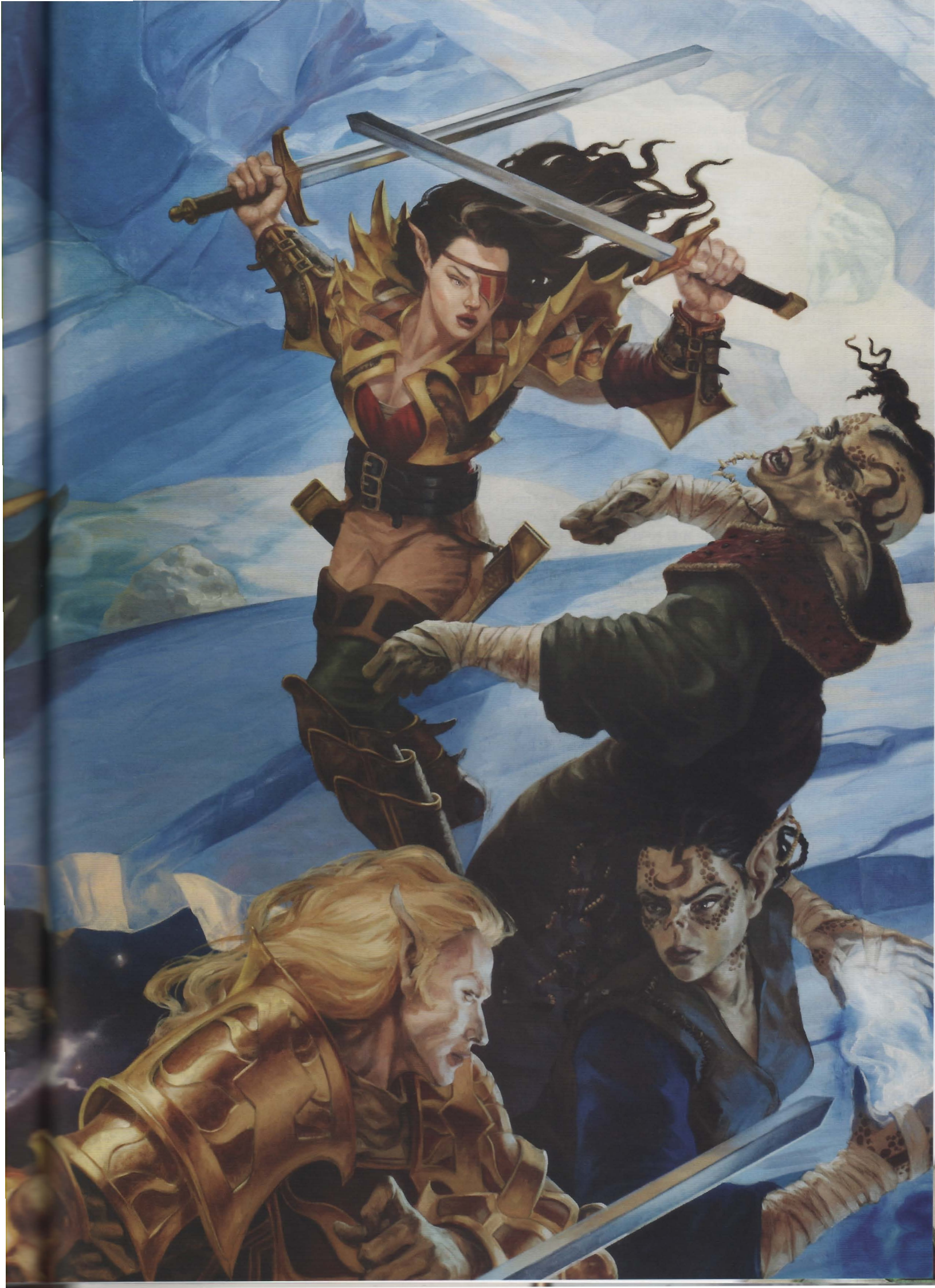
Campagne leggendarie

All'inizio della sua carriera, un personaggio giocante generalmente prende parte ad avventure dello stile "spacca e squarta": esplora i dungeon più vicini al mondo di superficie, incrocia le spade con coboldi, orchi e gnoll. Al rango leggendario, nuovi mirabolanti orizzonti si aprono davanti ai PG. Ora possono combattere in nuovi luoghi e attirare ammirazione e pericoli in egual misura.

Questo capitolo include le sezioni seguenti:

- **Status leggendario:** Che i giocatori giungano a questo status avanzando un livello dopo l'altro o che il DM li faccia partire direttamente al rango leggendario, quando una campagna giunge all'11° livello, la posta in gioco sale. Le campagne di rango leggendario possono condurre i PG nelle profondità più torbide del Sottosuolo o attraverso le distese devastate di una landa maledetta. I personaggi possono esplorare le realtà planari del Mare Astrale o del Caos Elementale. Al rango leggendario, i PG diventano abbastanza potenti da ascendere ai troni, comandare eserciti ed erigere nuovi imperi sulle rovine di quelli vecchi.
- **Sigil, la Città delle Porte:** Gli avventurieri leggendari che amano viaggiare tra i piani possono fare la conoscenza della loro potenziale nuova base di partenza, Sigil. Sigil offre una miriade sterminata di varchi dimensionali che conducono verso altri luoghi. Ma se i PG entrano in contrasto con la città e i suoi abitanti rischiano anche di scoprire perché questa città è chiamata "la Gabbia."
- **La Congiura delle Porte:** Questa avventura per un gruppo di personaggi di 11° livello introduce Sigil nella campagna. Se qualcosa esiste, recita un detto, puoi trovarla a Sigil. Ma che succede quando le vie di rifornimento vengono interrotte e le importazioni desiderate non arrivano in tempo? Di fronte a questa situazione, Estavan, il volto pubblico del Consorzio Mercantile Planare, ingaggia un gruppo di avventurieri affinché seguano a ritroso la pista dei rifornimenti e scoprano cos'è che provoca il ritardo. Quello che all'inizio sembrava un piccolo fastidio può degenerare in un'ondata di panico, carestia, tumulti o peggio (provocando ad esempio l'intervento della Signora del Dolore) se le vie di rifornimento non tornano a funzionare.

RANDY GALLEGOS



Quando i personaggi giocanti passano allo status leggendario, giungono su un nuovo palcoscenico. Le sfide che affrontano e i frutti delle loro vittorie assumono nuove e più grandi proporzioni. Al rango leggendario i poteri dei personaggi aumentano e il mondo nota le imprese compiute dai PG e il loro potenziale. Quando i PG giungono al rango leggendario, il DM deve incoraggiarli a cercare nuovi orizzonti. Mano a mano che i giocatori accumulano livelli, ottengono poteri, rituali e magie più potenti con cui possono influenzare in modo significativo il mondo attorno a loro. Il DM deve incoraggiare i giocatori a cercare nuove sfide, magari nelle corti dei potenti, sul Mare Astrale o lungo il fiume del tempo.

Giungere al rango leggendario

Il DM può decidere in che modo i PG giungono al rango leggendario. Nel caso di nuovi giocatori, il normale avanzamento di livello è la procedura migliore. I PG partono al primo livello e arrivano al rango leggendario gradualmente; in tal modo imparano a manovrare i loro personaggi e sviluppano familiarità con le meccaniche di gioco. Non solo questo approccio offre ai giocatori esordienti ampie opportunità di prendere dimestichezza con i loro personaggi, ma consente anche ai giocatori di godersi il traguardo di aver raggiunto il rango leggendario essendosi fatti strada fino a esso attraverso tutti i livelli precedenti.

Certi concetti di campagna, tuttavia, funzionano meglio se i personaggi partono già dal rango leggendario. Soltanto gli eroi di rango leggendario o superiore hanno gli strumenti adatti per prendere parte alle campagne incentrate su certi argomenti come:

- intrighi politici di alto livello.
- azioni militari su grande scala.
- lunghe avventure nel Sottosuolo o in altri ambienti ostili analoghi.
- avventure su più mondi.
- realtà alternative.
- viaggi nel tempo.

Ammantati di gloria

I personaggi hanno già dimostrato di possedere abilità degne di nota come avventurieri eroici. Mano a mano che compiono ulteriori imprese, notano dei segni che lasciano credere che siano destinati a qualcosa di grande. Quando i PG entrano nel rango leggendario, danno dimostrazione della loro potenziale grandezza.

A questo punto della loro carriera, i personaggi giocanti hanno raggiunto la fama. La gente comune sa come si chiamano e ha sentito narrare in modo mirabolante le leggende delle loro gesta. I trovatori girovaghi cantano ballate che parlano dei PG e diffondono il loro nome per tutte le terre.

I giocatori potrebbero reagire dinanzi ai segni della fama crescente dei loro personaggi con diffidenza, in quanto potrebbero considerare la notorietà un fardello o un fastidio che attira attenzioni indesiderate e li sobbarca di incarichi sgradevoli. I personaggi di rango leggendario esigono rispetto. La fama non dovrebbe limitare le loro opzioni, bensì ampliarle.

Questo non significa che il DM non possa condurre una campagna di questo tipo con un gruppo di PG che non è ancora arrivato al rango leggendario. Il DM può sempre porre le basi per i temi di una campagna di rango leggendario ben prima che i giocatori giungano allo status leggendario. Ad esempio, per preparare una campagna di tipo politico durante il rango eroico, il DM può presentare i reggenti e gli altri membri della classe di comando come figure potenti, altezzose ed estremamente distanti. Mano a mano che gli avventurieri salgono di livello, si avvicinano ai centri del potere tramite nuovi contatti. Quando i PG arrivano al rango leggendario, la cerchia interna è pronta ad accoglierli.

Analogamente, è possibile descrivere la minaccia crescente di una guerra durante il rango eroico di una campagna. Quando gli avventurieri arrivano al rango leggendario, le ostilità vere e proprie hanno inizio.

Per presagire una campagna planare, il DM può aggiungere alcuni abitanti degli ambienti extraplanari agli incontri di livello eroico a cui i PG prendono parte nel mondo naturale.

Corone e troni

Quei personaggi a cui piacciono i negoziati, gli intrighi e le trame complesse adorano le campagne di tipo politico. Questi avventurieri possono usare il loro status leggendario per farsi strada fino a una posizione di influenza, magari conquistando un trono o reclamandone il controllo da dietro le quinte.

Ottenere influenza

Quando i personaggi ottengono uno status leggendario, attirano l'attenzione dei governanti locali di grado più alto. I reggenti di successo mantengono buoni rapporti con i personaggi leggendari del gioco, li trattano come campioni e consiglieri e a volte assegnano loro incarichi di grande responsabilità. I sovrani si affidano ai personaggi leggendari per sconfiggere i loro nemici, raccogliere informazioni, ottenere consiglio e riempire le tesorerie nazionali di ricchezze. Un sovrano potrebbe anche chiedere ai suoi personaggi leggendari preferiti di condurre una guerra in suo nome.

Il corpo politico

I personaggi leggendari che hanno accesso ai livelli governativi più alti scopriranno molte cose in più sulla situazione politica locale rispetto a quanto sapevano al rango eroico. Un barone o un altro nobile probabilmente controlla e protegge ogni villaggio, paese o gruppo di insediamenti. Un anziano, un sindaco o un consiglio di qualche tipo gestisce le attività di ogni città o paese. I PG ora detengono una forte influenza sui reggenti locali a tutti i livelli e si ritrovano di sovente in una posizione in cui sono tenuti a mediare tra interessi contrapposti. Alcuni nobili potrebbero trattare gli avventurieri leggendari come rivali, ribelli o nemici. Un consiglio di paese potrebbe appellarsi agli eroi per ottenere aiuto contro un nobile corrotto. Varie fazioni mercantili potrebbero tentare di accattivarsi i PG affinché sostengano la loro causa anziché quelle degli altri. In tali circostanze le abilità dei personaggi nei negoziati possono rivelarsi importanti quanto quelle che hanno dimostrato in combattimento.

Unirsi all'elite

Per aggiungere un'interessante complicazione alla campagna, il DM può creare una nazione in cui il sovrano deve mantenere in equilibrio gli interessi dei poteri d'elite in competizione tra loro. I proprietari terrieri possono formare una base di potere di stampo tradizionale, mentre i casati mercantili, in continua crescita, potrebbero minacciare di eclissarli. Ognuna di queste classi d'elite potrebbe chiedere agli eroi di entrare a far parte del loro gruppo di potere, in cambio di sostegno contro gli intrighi delle altre fazioni.

Gli avventurieri leggendari possono entrare a far parte della classe bancaria sfruttando i tesori accumulati come investimenti in quelle attività. Un personaggio potrebbe entrare a far parte di una famiglia nobile e influente sposandone l'erede. I PG potrebbero ottenere il controllo di una parte di un casato mercantile eliminando una banda di fuorilegge che minacciava un'importante via carovaniera. Portando a termine un'impresa che conduce all'adempimento di un obbligo religioso, un chierico o un paladino potrebbero acquisire uno status d'elite all'interno delle loro gerarchie religiose.

Ogni cerchia d'elite è divisa in fazioni. I gruppi nel loro insieme lottano per proteggere i loro interessi mentre le famiglie, le compagnie, le sette, le gilde e le altre unità entrano in competizione per incrementare il loro prestigio e le loro ricchezze. Gli avventurieri possono allearsi a una di queste fazioni e usare il loro status e i loro talenti per aiutare quella fazione a tarpare le ali ai rivali e ad ascendere fino a una posizione dominante.

In alternativa, ogni personaggio giocante potrebbe rappresentare una fazione d'elite diversa in una società in cui i centri di potere sono in competizione tra loro. Gli avventurieri potrebbero lavorare all'obiettivo comune di creare una coalizione di questi gruppi rivali. I PNG rivali si oppongono ai PG, magari spacciandosi nel frattempo come alleati. Se gli eroi scelgono di non lasciarsi coinvolgere negli intrighi politici a questo livello, rischiano di scoprire nel modo peggiore che è molto difficile distinguere gli amici dagli avversari.

Gli avventurieri possono anche agire per conto di un sovrano che ammirano, o ostacolare un sovrano illegittimo o impopolare. Forse i PG si danno da fare per insediare un PNG a loro gradito sul trono; quei giocatori portati per gli intrighi potrebbero perfino tentare di impossessarsi del trono personalmente.

JULIE DILLON

Esercitare il potere

I personaggi giocanti possono esercitare il potere direttamente. Questa scelta li coinvolge nelle operazioni di governo e conferisce loro sia l'autorità che l'opportunità di prendere parte a trame più elaborate.

In genere un personaggio sale al potere e gli altri vanno a comporre il seguito del regnante. Tuttavia, questo approccio dà adito a una catena di comando interna al gioco che potrebbe creare conflitti tra i giocatori. Il DM deve assicurarsi che il gruppo agisca in base al consenso della maggioranza. Un altro problema da tenere d'occhio sono le possibili assenze: se un giocatore che svolge un ruolo cruciale finisce per saltare spesso le sessioni di gioco, gli altri giocatori potrebbero irritarsi.

Onde evitare una distribuzione squilibrata del potere, il DM può assegnare a ogni giocatore una base di potere pari alle altre. I PG possono essere nobili alleati tra loro che combattono assieme contro una minaccia

Il potere nel mondo di D&D

In un tipico mondo di D&D, l'ultimo grande impero o regno è crollato circa un secolo fa e ora il mondo è stretto in una morsa di oscurità. I mostri vagano per le terre selvagge e soltanto qualche faro di luce si erge ancora tra le campagne. La gente si raduna all'interno di questi rifugi civilizzati, dove gli avventurieri possono riposare e rifornirsi tra un'incursione e l'altra nelle terre selvagge indomite.

Le democrazie che conosciamo nel mondo reale sono una rarità nei mondi fantasy. Sono i baroni a rispondere alle esigenze dei loro cittadini... o a ignorarle. Essendo delle figure acclamate che frequentano il popolo, i personaggi leggendari occupano una posizione che consente loro di interagire con la gente comune e vedere che effetto possono avere le scelte dei governanti su tutto il paese.

All'interno di una società, le classi elitarie esercitano una grande influenza in quanto controllano le fonti primarie di ricchezza. Queste classi elitarie comprendono i proprietari terrieri, i mercanti e i finanzieri oltre ad altre figure. In un mondo fantasy, l'appartenenza a un'elite politica può anche essere frutto del favore divino, del controllo di un artefatto magico o di un'alleanza con qualche creatura leggendaria.

Al di sopra dei nobili e delle altre classi elitarie si erge il re o la regina. I personaggi leggendari con ogni probabilità interagiscono con le classi elitarie e con i monarchi di una terra. A questo livello, il sostegno dei personaggi al sistema politico di una nazione diventa più importante. I PG leggendari occupano una posizione in cui possono giudicare se un capo è degno di governare o meno e hanno la forza per far valere il loro giudizio.

soverchiante che avanza verso le loro terre. Una campagna politica in cui i PG sono i sovrani va gestita soltanto se il DM non ha difficoltà a ricorrere spesso a tagli di scena in cui i personaggi giocanti si separano per compiere operazioni di pari importanza.

Se il gioco inizia al rango leggendario, il DM può nominare gli avventurieri rappresentanti del governo. Definisce una serie di posizioni disponibili al momento di creare il mondo e lascia che i giocatori se le spartiscano quando creano i loro personaggi.

Per creare una campagna politica di rango leggendario è necessario preparare certe cose anzitempo durante il rango eroico. Il DM dovrebbe tracciare un cammino che conduca i personaggi al potere, magari designando uno dei personaggi giocanti come erede al trono. Ne consegue che i suoi compagni saranno nominati suoi fidati consiglieri.

In un mondo di D&D, l'ascesa al trono non pone fine alla carriera di un avventuriero. Uccidere mostri e castigare nemici prevede soltanto una posta in gioco più alta quando il destino di un ducato o di una baronia dipende dall'esito dello scontro. Inoltre, i sovrani sviluppano anche un legame magico con il luogo che governano. Quindi quando un'epidemia o una pestilenza si diffonde per una terra, i sudditi della regina si aspettano che la sovrana parta a cavallo assieme ai suoi fidati eroi per distruggere la causa della maledizione. Se un'orda di barbari preme alle porte del regno, il re deve sfidare il loro capotribù e affrontarlo in duello personalmente. Se i drow invadono il regno dai loro cunicoli sotterranei, il sovrano scende nel Sottosuolo, lasciando il comando ai suoi funzionari più fidati mentre lui conduce per molti anni una crociata atta a salvare la sua terra e il suo popolo.

Signori della guerra

Una campagna di rango leggendario può fare uso di possenti eserciti che si scontrano e determinano l'esito della battaglia finale tra il bene e il male. Il DM può usare questo approccio per ampliare una campagna in cui i PG governano una nazione. I personaggi giocanti, in qualità di sovrani, e i loro seguiti prendono il comando delle armate caricando in prima fila contro i grandi nemici.

Se i personaggi preferiscono che i loro impegni militari non subiscano interferenze da parte della politica, è sufficiente nominarli comandanti. In questo caso possono condurre l'azione sul campo di battaglia senza rimanere mischiati negli intrighi e nelle responsabilità di governo. Il rango che rivestono dipende dall'ambientazione scelta dal DM. In un impero di stile romano, i PG possono ricoprire il ruolo di generali di un esercito professionale. in un'ambientazione medievale, diventano invece dei cavalieri e dei nobili al comando di un misto di mercenari e di milizie formate dai contadini. In una campagna ambientata nei Secoli Bui i PG potrebbero vagare per le terre come capotribù guerrieri sostenuti da un'orda di barbari a loro fedeli. In ogni caso, i personaggi dovranno spesso delegare le loro attività di comando per prendere parte agli incontri standard contro i nemici di alto rango. Parteciperanno a questi scontri al fine di:

- dimostrare il loro valore alle potenziali reclute o alleati.
- aprire delle linee di rifornimento.
- interrompere i convogli destinati al nemico.
- assaltare i carichi di rifornimenti di denaro.
- salvare dei prigionieri.
- prendere dei nemici in ostaggio.
- sconfiggere i capi nemici prima che giungano sul campo.

Risolvere le battaglie

Il DM può determinare l'esito delle battaglie su grande scala in vari modi. Alcuni dei metodi possibili sono descritti in questa sezione ma il DM è sempre libero di stabilire i criteri specifici di vittoria di una certa battaglia. Può usare lo stesso metodo in ogni occasione oppure passare da un metodo all'altro in base alle esigenze di ritmo e di tensione dell'avventura.

Decreto narrativo

Il DM decide chi vincerà la battaglia anzitempo. Questo approccio funziona meglio in quelle campagne che si ispirano agli eventi storici. Questa tecnica va usata con cautela: se i personaggi giocanti appartengono alla fazione che perde, il DM deve assicurarsi che abbiano comunque l'opportunità di raggiungere un obiettivo importante.

Se i personaggi sono regine, generali o delegati avranno bisogno di un buon motivo per prendere parte a una determinata battaglia, nonché di un obiettivo ben preciso da raggiungere. Ad esempio, come parte di una battaglia globale più grande, i PG potrebbero ottenere l'incarico di catturare o di proteggere una posizione strategica, di impedire ai rinforzi nemici di effettuare una manovra di accerchiamento o di distruggere delle risorse cruciali come ad esempio le riserve di cibo o i depositi di armi. Un successo o un fallimento da parte degli eroi dovrebbe avere un'influenza ben precisa sul resto della guerra. In questo modo, i PG posso vincere un incontro anche se la loro fazione poi perde la battaglia.

Battaglie come sfide di abilità

Se i personaggi giocanti partecipano alla battaglia, sia come generali che come combattenti di prima linea, possono determinare il suo esito tramite una sfida di abilità. Nel caso in cui l'esercito dei PG goda di un vantaggio sul nemico si usano CD basse o moderate per le prove di abilità relative alla sfida. Nelle situazioni in cui le circostanze giocano a sfavore degli eroi si usano CD alte e sfide di abilità più complesse.

Al fine di dare alle abilità una maggiore influenza sulla battaglia, il DM può iniziare la narrazione dello scontro prima che le forze incrocino le armi sul campo. La prima volta in cui i personaggi si trovano a determinare l'esito di una battaglia tramite le sfide di abilità, il DM suggerisce loro alcuni modi in cui possono influenzare la battaglia tramite le loro abilità. La lista sottostante è un punto di partenza da ampliare mano a mano che i giocatori pensano a ulteriori possibilità.

Prima della battaglia:

- *Diplomazia:* Reclutare ulteriori alleati; convincere dei mercenari o degli alleati poco motivati dei nemici a disertare o a passare dalla parte dei PG.
- *Dungeon:* Creare scavi e trincee per neutralizzare le difese nemiche.
- *Intuizione:* Contrastare le voci messe in circolazione dal nemico tra le proprie truppe.

- *Manolesta:* Rubare un artefatto o una magia bellica cruciale.
- *Natura:* Trovare dei tratti di terreno naturale da cui attaccare o difendere.
- *Raggirare:* Diffondere voci false tra i ranghi nemici allo scopo di demoralizzarli.

Durante lo scontro:

- *Acrobazia:* Sfrecciare attorno e oltre i ranghi nemici per seminare confusione.
- *Arcano:* Contrastare i poteri e i rituali nemici.
- *Atletica:* Sfondare con forza le linee nemiche.
- *Furtività:* Effettuare una manovra o raggiungere una posizione senza farsi notare.
- *Guarire:* Prestare aiuto ai feriti, risollevare il morale o consentire alle truppe ferite di tornare a combattere.
- *Intimidire:* Incitare le unità nemiche in difficoltà a disperdersi.
- *Percezione:* Notare eventuali punti deboli delle formazioni nemiche.
- *Religione:* Benedire le proprie forze o maledire quelle del nemico.

Se gli avventurieri vincono la sfida di abilità, il loro schieramento emerge vittorioso dalla battaglia. Se la perdono, il nemico mette in rotta le forze dei PG sul campo di battaglia oppure le cattura, in base alle esigenze della storia.

Scontro tra capi

Il DM può fare in modo che gli avventurieri debbano scontrarsi con i capi nemici in un duello d'onore per determinare l'esito della guerra. Per usare questo approccio, il DM dovrà creare un incontro che rappresenta un punto di svolta cruciale nella battaglia. Prima che la battaglia su larga scala abbia inizio, i PG avranno l'opportunità di lanciare una sfida d'onore per determinare l'esito della battaglia tramite un singolo incontro che vedrà gli eroi contrapposti ai capi dei nemici.

Il DM consentirà ai giocatori di controllare la natura di questo incontro entro certi limiti, lasciando che gli avventurieri conducano le trattative necessarie per definire i termini del duello d'onore: luogo del duello, ora del giorno, armi e altri dettagli analoghi. Se lo desidera, questi negoziati possono essere risolti tramite una serie di sfide di abilità.

Al momento di costruire l'incontro del duello d'onore, il DM dovrà tenere in considerazione lo schieramento generale della guerra. Se l'esercito degli avventurieri combatte contro una forza superiore, l'incontro dovrà essere di uno o due livelli superiore a quello dei PG. Se combattono contro una forza pari o inferiore alla loro, l'incontro sarà di livello pari a quello del gruppo.

Soluzioni esterne al combattimento

Per variare, il DM può far sì che siano le azioni dei personaggi al di fuori del combattimento a determinare l'esito della guerra. Seguendo questo approccio, il DM presenta ai giocatori la possibilità di ottenere la vittoria se un determinato obiettivo sarà raggiunto. Potrebbe trattarsi del recupero di un possente artefatto, di assassinare un capo nemico o di scoprire informazioni politiche o militari risolutive. Se gli avventurieri portano a termine l'impresa con successo, la battaglia ha un esito a loro favorevole.

Molte battaglie fanno una guerra

In una campagna in cui gli avventurieri partecipano a una guerra, il DM dovrà inserire molte battaglie e fare in modo che il culmine della campagna sia costituito da uno scontro finale decisivo. Dovrà allestire un incontro che consenta ai personaggi giocanti di ingaggiare i capi dell'esercito nemico. I PG potrebbero ottenere informazioni segrete in cui viene svelata l'ubicazione del centro di comando nemico, oppure nel corso della battaglia potrebbero riconoscere lo stendardo del loro avversario che svetta tra le prime linee.

Qualunque sia il modo che il DM sceglie per mettere in scena la battaglia finale, dovrà tenere conto delle fasi che la guerra ha seguito fino ad allora. Le vittorie precedenti dovrebbero far pendere la bilancia a favore degli avventurieri: il terreno costituirà per loro vantaggio, il livello dell'incontro sarà pari a quello dei PG e le sfide di abilità relative faranno uso di CD basse o moderate. Le perdite subite in precedenza dovrebbero influenzare la battaglia finale in modo svantaggioso per gli eroi.

Quando il DM progetta questo incontro deve riflettere bene sulle possibili conseguenze del successo e del fallimento da parte dei personaggi. Se uno dei personaggi è il sovrano di una nazione scesa in battaglia, cosa succede se il suo esercito viene sconfitto? Forse la nazione nemica conquista un territorio importante? O forse un'orda di barbari cala sulla nazione, saccheggiando riserve alimentari e risorse economiche e lasciando soltanto distruzione e carestia dietro di sé? Forse il PG reggente viene spodestato?

Cosa succede invece se gli avventurieri vincono? Le ricompense degli eroi dovrebbero essere proporzionali ai rischi che hanno corso per raggiungere la vittoria finale.

Nelle profondità

I gruppi composti per buona parte da assetati di potere, distruttori, esploratori e pensatori potrebbero mettere alla prova il loro status leggendario affrontando un massacrante viaggio nel Sottosuolo. Metteranno da parte le relative comodità dell'esplorazione dei dungeon di superficie per una lunga crociata all'interno di un ambiente ostile. L'atmosfera dominante si farà sempre più cupa mano a mano che gli avventurieri sono costretti a lottare per sopravvivere. Non potranno più fare ritorno in città e dormire in un letto caldo, andare a comprare le provviste di cui hanno bisogno o passare una serata in taverna. Il cibo e l'acqua diventano risorse preziose, fondamentali per la sopravvivenza.

Trattati come mostri

Esistono varie razze civilizzate che vivono nel Sottosuolo, come i drow, i mind flayer, gli aboleth e i duergar, ma sono poche quelle che si dimostrano accoglienti nei confronti della gente di superficie. I paesi e le città dei drow e degli illithid costituiscono una seria minaccia per gli abitanti di superficie. Queste razze trattano gli intrusi alla stregua di mostri invasori. I campioni più valorosi del Sottosuolo si affrettano a proteggere i loro simili. Altri chiamano le guardie, i miliziani e i volontari per unirsi alla mischia.

Quello che all'inizio poteva sembrare un incontro con il gruppo più vicino di difensori può trasformarsi in un'ardua sfida di abilità in cui gli avventurieri devono fuggire per mettersi in salvo. Se i PG perdono la

sfida, le razze dei difensori mettono gli avventurieri in catene, li privano del loro equipaggiamento e li gettano in prigione. Una volta catturati, gli avventurieri sono destinati a essere interrogati, torturati e massacrati. Anche se i PG potrebbero fuggire grazie a una combinazione di astuzia, fortuna e alla vittoria in una sfida di abilità, scopriranno che la perdita delle loro provviste e dell'equipaggiamento cruciale è una minaccia altrettanto grave alle loro possibilità di sopravvivenza.

Le razze senza allineamento del Sottosuolo, come ad esempio i nani e gli gnomi delle profondità, diffidano dei personaggi più bellicosi e vietano loro di entrare nei propri insediamenti. Gli avventurieri scopriranno che queste razze possono essere misteriose, avare e sospettose. Il semplice fatto di dare rifugio a un gruppo di avventurieri che ha attaccato gli insediamenti vicini dei drow, dei mind flayer o degli aboleth potrebbe indurre quei terribili nemici a condurre una rappresaglia. Inoltre, in passato altri razziatori di superficie hanno abusato dell'ospitalità di nani e degli gnomi delle profondità trafugando cibo, acqua, artefatti e segreti.

I personaggi farebbero bene a non fidarsi automaticamente dei nani e degli gnomi delle profondità che li accolgono all'interno delle loro roccaforti. Alcune di queste comunità sono gestite da ladri e mercanti di schiavi, che spesso catturano gli ospiti nel sonno, li privano di ogni oggetto magico di valore e li vendono ai loro vicini drow o fomorian.

Privi di contatti

Il Sottosuolo limita anche le opportunità che i personaggi giocanti hanno di interagire con i PNG. Gli avventurieri non possono entrare in un insediamento e iniziare a conversare casualmente con gli stranieri. Potrebbero passare molte settimane senza che gli avventurieri incontrino un venditore chiacchierone, un oste pronto a riferire le ultime dicerie o un monello di strada esperto dei dintorni. Il grosso delle altre creature neutrali e comunicative in cui i personaggi potrebbero imbattersi è costituito da altri esploratori o da qualche sporadico eremita o pazzo. Queste circostanze rendono l'esplorazione del Sottosuolo un'esperienza sgradevole per gli attori e i narratori.

Senza scene d'interazione, gli interludi tra un incontro e l'altro si fanno molto brevi nel Sottosuolo, quindi il DM farà bene ad aumentare il numero di incontri da preparare per una sessione.

Trovare un riparo

Quei personaggi che hanno bisogno di riposare nel Sottosuolo scopriranno che si tratta di una sfida tutt'altro che facile. Gli avventurieri devono procurarsi un rifugio sicuro con le loro forze. Innanzi tutto i personaggi devono trovare un luogo adatto, entro una distanza fattibile dal bersaglio che intendono assaltare ma che resti fuori dalle pattuglie nemiche. Esistono ben poche caverne che soddisfino questi requisiti. La ricerca di una base adeguata può richiedere interi giorni di esplorazione densi di combattimenti, dal momento che nessuna razza è disposta a cedere una buona base tanto facilmente. Una caverna in grado di offrire un riparo decente fa gola a tutte le creature. Gli esploratori dovrebbero limitarsi a reclamare le tane soltanto di creature prive di intelligenza o asociali, dal momento che gli avamposti controllati dalle razze civilizzate ricevono visitatori a intervalli regolari, e tali visitatori sono in grado di riconquistare ciò che è andato perduto.

Gli occupanti originali della nuova base degli avventurieri potrebbero anche non tornare, ma altre creature potrebbero insediarsi nella base approfittando dei momenti di assenza del gruppo.

KEREM BEYIT

Mantenersi rifornitI

I personaggi molto probabilmente finiranno per rimanere a corto di cibo e di acqua nel Sottosuolo. Sono pochi i venditori che forniscono pasti laggiù, e l'ambiente sotterraneo offre poco materiale commestibile, se si eccettuano i funghi e alcune colture. Le caverne possono essere aride come il deserto oppure l'acqua che gocciola al loro interno può essere contaminata dalla malattia e dal veleno.

Il DM può lasciare i dettagli relativi al cibo e all'acqua del gruppo a un livello astratto. Di tanto in tanto informa i giocatori che i personaggi hanno bisogno di rifornire le loro riserve di acqua e di cibo. D'altro canto, in certi casi ai giocatori piace tenere il conto delle risorse all'interno del gioco. Se ci sono giocatori di questo tipo nel gruppo, il DM può incaricarli di tenere il contro preciso dei rifornimenti disponibili in ogni momento.

Quegli avventurieri che rimangono a corto di cibo o di acqua possono trovarne delle piccole quantità superando prove di Dungeon con CD difficili. I PG potrebbero imbattersi in qualche trappola o in qualche incontro difficile mentre si procacciano cibo e acqua. Per ottenere una quantità significativa di rifornimento, i PG devono vincere delle sfide di abilità o sconfiggere altre creature e impossessarsi delle loro provviste.

Oscurità nella luce

Molti giocatori di D&D considerano il Sottosuolo come la classica prova in cui ogni personaggio leggendario dà dimostrazione del suo vero valore, ma è possibile trovare regioni altrettanto ostili anche nel mondo di superficie.

Terre maledette

Durante le guerre apocalittiche che distrussero gli imperi delle ere passate, magie dimenticate da tempo flagellarono ampi tratti del mondo di superficie. Queste magie diedero origine alle terre maledette, luoghi dove le piante e gli animali normali non possono vivere. Strani animali velenosi, deformati e distorti dalle magie corrotte, vanno a caccia in un territorio sconvolto e all'interno di foreste tossiche. Fantasmi e wraith infestano le capitali imperiali sepolte che giacciono all'epicentro di queste terre maledette. I resti non morti delle popolazioni massacrate vagano ciecamente tra le rovine delle loro dimore distrutte. Golem e altri automi costruiti dagli antichi pattugliano fortezze abbandonate da secoli, pronti a fare a pezzi ogni intruso.

Terre dell'orda

Le terre dell'orda, popolate da bellicose tribù di barbari nomadi, sono una distesa di vaste steppe sterili i cui abitanti locali sono costantemente in fermento. Anche se gli avventurieri di rango eroico potrebbero essere in grado di sconfiggere gli abitanti delle terre dell'orda presi singolarmente, soltanto i personaggi epici o leggendari osano esplorare questi reami e affrontare i gruppi più numerosi dei loro abitanti.

Due o tre razze barbariche in competizione tra loro dominano su buona parte delle terre dell'orda. Il termine "orda" evoca visioni di orchi, goblin, gnoll, ogre e lucertoloidi. In realtà, alcune di queste temibili tribù sono composte da umani mentre altre sono composte da nani, elfi, tiefling o dragonidi. Gli abitanti del luogo combattono in sella a rapidi cavalli o a cavalcature assai più strane e i membri delle tribù fanno uso di congegni magici abbandonati nelle ere passate.

Ogni nazione nei pressi delle terre dell'orda teme l'ascesa di un grande capotribù guerriero che riesca a unificare i clan in lotta tra loro e a indurli ad agire. Quando questo accade, le orde si uniscono per formare eserciti assetati di sangue e di conquista che sciamano nei territori confinanti come locuste, radendo al suolo ogni insediamento che incontrano. Quando un nuovo capotribù diventa troppo potente nelle terre dell'orda, gli avventurieri più coraggiosi devono addentrarsi nel cuore del territorio dei nomadi per uccidere questa guida carismatica prima che riesca a unire un esercito.

Regni del male

Certe nazioni civilizzate, strette nella morsa del male o governate dai mostri, dimostrano agli avventurieri buoni o senza allineamento un'ostilità pari a quella dei drow o dei mind flayer del Sottosuolo.

Alcuni non morti particolarmente potenti e intelligenti a volte si insediano come capi di nazioni e città-stato. I vampiri in particolare sono alquanto ansiosi di reclamare un trono, poiché in tal modo possono prosciugare la popolazione di sangue e di denaro a loro piacimento.

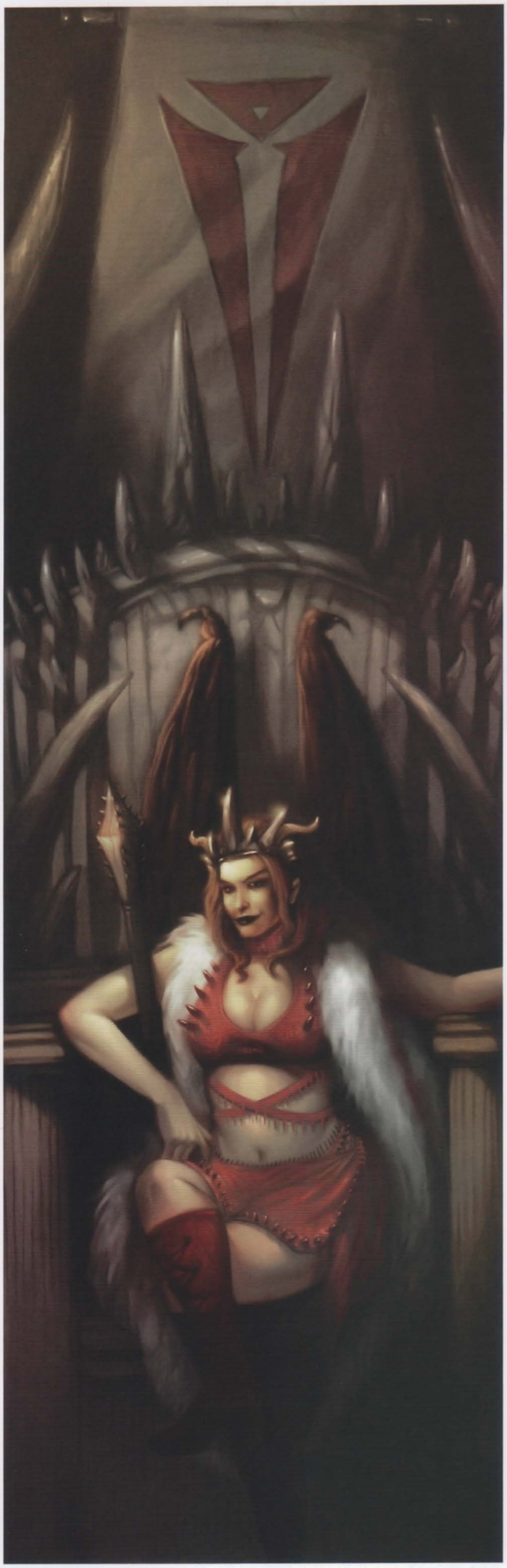
Anche i re dei lich sono spesso in cerca di un regno da controllare, in modo da poter prosciugare i cittadini della loro energia vitale e usarla per alimentare i loro esperimenti magici. Alcuni di questi monarchi dalle vene essiccate ricordano vagamente di avere regnato come mortali ai tempi degli antichi imperi. Cercano di riscoprire i rituali dimenticati delle macchine d'assedio stregonesche che furono usate per distruggere il loro regno originale.

I draghi più antichi a volte si proclamano apertamente sovrani di un regno, ma nella maggior parte dei casi preferiscono manipolare un reggente fantoccio da dietro le quinte piuttosto che regnare su una popolazione terrorizzata. In entrambi i casi, i draghi intervengono direttamente quando si tratta di togliere di mezzo i dissidenti: li divorano. I draghi malvagi sovrani esigono una tassa di sangue dalla loro popolazione e pretendono che una percentuale degli abitanti venga loro offerta per essere sbranata.

Anche i diavoli potrebbero conquistare apertamente una nazione, sebbene in genere preferiscano assumere il controllo tramite il plagio della classe dirigente esistente. Asmodeus in particolare ambisce a ottenere il controllo degli insediamenti urbani. La mania dei diavoli per le leggi cavillose e la burocrazia finisce per contaminare ogni aspetto della nazione che controllano. Reti di spie, funzionari e guardie mantengono l'ordine con efficienza e notano rapidamente qualsiasi incursione condotta da parte di personaggi stranieri di rango leggendario. Gli stati diabolici esigono obbedienza assoluta e nel frattempo incoraggiano il popolo a dedicarsi a piaceri oscuri e corruttori.

Eserciti di non morti

Un cavaliere della morte potrebbe reclamare il controllo di una regione al fine di saziare la sua sete di battaglia. Uno di questi combattenti scheletrici può massacrare l'intera popolazione di un paese, in modo da creare una legione di non morti con cui proseguire la sua guerra contro i viventi. Gli avventurieri potrebbero entrare in un paese del genere senza rendersi conto che i suoi abitanti non sono ciò che sembrano.



AMELIA STONER

Strade di anarchia

Le forze caotiche malvagie ambiscono a conquistare ma rifuggono dalla responsabilità di governare. Le città-stato e le nazioni invase dai demoni e da altre creature malvagie degenerano in covi di follia e di distruzione. Dopo che gli abitanti comuni sono fuggiti o sono morti, i campioni del male sono liberi di imperversare. Alcuni sudditi corrotti rimangono e difendono furiosamente il loro territorio devastato per motivi che nemmeno loro ricordano più. Per ottenere dei rinforzi, questi sudditi depravati depredano carovane e catturano ignari gruppi di avventurieri. I prigionieri devono fuggire, altrimenti la sorte che li attende è di diventare dei servi dell'Abisso controllati dalle forze demoniache.

Da un mondo all'altro

Se al DM e al resto del gruppo piace giocare su più di un mondo di D&D, una campagna su più mondi è la scelta giusta, in quanto significa che non c'è più bisogno di scegliere. I personaggi possono assaggiare le atmosfere epiche di una campagna di Forgotten Realms in un arco narrativo per poi passare al fantasy misterioso e ricco di intrighi di Eberron in quello successivo. Una campagna su più mondi può avere una struttura episodica oppure le avventure dei vari mondi possono essere collegate da una trama globale che le abbraccia tutte.

In una campagna episodica, gli avventurieri passano da un mondo all'altro come viandanti senza pace. Potrebbero visitare un numero limitato di mondi a rotazione, oppure recarsi su un nuovo mondo e vivere una nuova storia a ogni sessione senza mai voltarsi indietro. Il secondo approccio pone una sfida aggiuntiva al DM, che deve creare dei mondi sempre diversi e caratterizzarli in modo estremo. Tuttavia, non deve preoccuparsi troppo dei dettagli; è sufficiente che si concentri su un singolo concetto memorabile per ogni mondo. Si sceglie un tema per l'avventura e poi si crea un mondo che poggia su quel tema in modo esagerato. La creazione di un mondo e la progettazione di un'avventura seguono la stessa procedura.

Ad esempio, il DM potrebbe decidere di creare un'avventura incentrata sugli orrori della guerra. Che aspetto avrebbe un mondo perennemente in stato di guerra e come si comporterebbero le sue creature? Stabilito questo, quali PNG potrebbero incarnare in modo esplicito questi atteggiamenti? Ora il DM può costruire i suoi incontri partendo da una serie di immagini associate al concetto di quel mondo: una roccaforte, un campo di battaglia e una distesa disseminata dei resti degli scontri passati.

La tecnica di un nuovo mondo per ogni avventura funziona bene anche per le sessioni improvvisate, in cui il DM deve costantemente creare nuovi incontri per accontentare i giocatori. L'improvvisazione consente al DM di non dover badare a cose come i personaggi ricorrenti e le trame già avviate e gli consente di ricominciare da zero ogni due o tre sessioni.

Oppure, gli avventurieri potrebbero seguire una singola trama pur saltando da un mondo all'altro. Potrebbero cercare di impedire una catastrofe o un'invasione che minaccia tutte le sfere note dell'esistenza. Questo approccio consente al nemico supremo del DM di annientare definitivamente qualche realtà ma di essere comunque sconfitto alla fine della campagna. Un altro possibile approccio a questo concetto è quello in cui gli avventurieri devono radunare dei frammenti di un marchingegno che un nemico o qualche entità antica ha sparpagliato su varie realtà.

Signori della realtà

Al rango leggendario, le situazioni in cui gli avventurieri restano coinvolti sono di natura più fantastica. Alcune di queste situazioni presentano l'opportunità di viaggiare in luoghi estremi o esotici attraverso altri piani o realtà alternative.

Brecce planari

Gli abitanti dei piani hanno colonizzato alcune regioni del mondo naturale e queste aree sono note come brecce planari. Questi luoghi mostrano le proprietà fisiche dei piani di origine dei loro abitanti. I personaggi possono trovare le avventure all'interno di una breccia molto simili all'esplorazione del piano correlato, in quanto le proprietà naturali e le creature al suo interno sono le stesse del piano.

Quando una breccia si manifesta nel mondo, spinge da parte lo spazio attorno a sé. Se una breccia appare nella piazza principale di un insediamento in rovina, potrebbe tagliarlo in due. Il lato ovest della città vecchia rimane intatto da un lato della breccia. La breccia vera e propria si forma in una fascia intermedia creata tra quella parte della città e la parte restante, che rimane intatta a est. Alcune brecce creano delle distorsioni particolari ai confini dei territori che le circondano.

A volte un piano si sovrappone al mondo naturale. Invece di spingere quel tratto di territorio da una parte, il territorio e il mondo si mescolano in modi strani e imprevedibili.

Le brecce si manifestano nelle regioni più isolate. Secondo gli studiosi, l'energia psichica emanata da grandi masse di menti intelligenti funge da barriera contro la materializzazione delle brecce nelle aree ad alta densità di popolazione.

Una breccia può anche essere creata da magie di alto livello. Se una breccia viene creata attraverso la magia, un oggetto focus situato da qualche parte all'interno della breccia sostiene un legame temporaneo tra i due piani. Le creature fedeli al creatore della breccia vegliano assiduamente su questi oggetti focus. Distruggendo un oggetto si inizia il processo di dissipazione della breccia e si dà agli avventurieri tempo a sufficienza per saltare oltre la linea di confine prima che la breccia si richiuda.

La maggior parte delle brecce planari esiste solo sul mondo, ma alcune creano un collegamento tra le realtà ed esistono sul mondo naturale e sul pianeta natio della breccia simultaneamente. Uscendo dall'area della breccia, i PG potrebbero tornare nel mondo o sul piano in questione.

Mondi alternativi

Il DM potrebbe decidere di condurre la sua campagna alternandosi tra varie versioni alternative di una singola realtà al fine di offrire un cambiamento di ritmo ai giocatori. Questo approccio funziona meglio se durante il rango eroico il DM ha stabilito un solido senso di appartenenza a un unico posto e ha definito un cast nutrito di PNG secondari.

Quando gli avventurieri raggiungono lo status leggendario, ottengono la capacità di spostarsi tra i vari mondi alternativi. Ogni nuova avventura li porta in una versione riconoscibile ma alterata del mondo di base definito durante le sessioni di rango eroico. In quel luogo, i PG incontrano versioni altrettanto alterate del cast di personaggi che conoscono.

Queste leggere alterazioni pongono le premesse per molte avventure. Forse in una realtà la nemesi degli eroi si rivela un alleato. In un'altra, la benevola baronessa che i personaggi conoscono si trasforma in un crudele tiranno, oppure guida un movimento ribelle contro il potere precostituito, o forse è afflitta da una maledizione che fiacca la sua mente. In ogni avventura, i PG devono risolvere un problema narrativo legato a questi personaggi alterati.

Un'altra versione delle campagne incentrate sui mondi alternativi fa uso delle controparti dei personaggi giocanti, a cui i personaggi si sostituiscono per la durata dell'avventura. Gli eroi del mondo alternativo sono significativamente diversi dai PG in ogni mondo visitato. Come parte della fase di raccolta di informazioni necessaria per ogni avventura, i PG devono agire in un contesto a loro estraneo all'interno di questa nuova dimensione. Si comportano da eroi, da codardi, da malvagi o da individui che sono un misto di tutto questo? Dopo avere scoperto chi sono i loro io alternativi, i PG devono impersonarli al fine di raggiungere l'obiettivo finale dell'avventura.

Quando i giocatori iniziano ad abituarsi a questa formula, il DM può coglierli con la guardia abbassata inviandoli in un mondo in cui devono affrontare i loro alter ego, che magari sono delle versioni malvagie.

Signori del tempo

La storia di un tipico mondo fantasy in genere ha origine a decine di migliaia di anni indietro nel tempo. I personaggi giocanti potrebbero essere in grado di interagire direttamente con i grandi eventi del passato dell'ambientazione grazie alla capacità di viaggiare nel tempo. Gli avventurieri possono incontrare figure leggendarie, partecipare alle grandi battaglie e assistere alla nascita delle divinità. Possono viaggiare nel futuro, incontrare i loro discendenti, contemplare meraviglie tecnologiche mai viste o sfuggire alla morte di un mondo. I PG possono viaggiare usando un veicolo, un artefatto o un rituale a loro costante disposizione. In alternativa, l'avventura nel flusso temporale potrebbe essere un evento speciale che avviene una sola volta nell'arco della campagna.

Si comincia decidendo come funzionano i viaggi nel tempo all'interno del gioco. I personaggi hanno il potere di alterare gli eventi della storia? Se la risposta è no, i personaggi avranno diritto di compiere soltanto azioni che non interferiscono con la storia. Il DM potrebbe stabilire un meccanismo che protegge la natura immutabile del tempo, oppure potrebbe fare uso di potenti coincidenze che impediscono ai personaggi di influenzare la storia.

Oppure il DM può decidere di far sì che le azioni nel passato cambino il presente che gli avventurieri conoscono. Se, ad esempio, i personaggi sventano l'assassinio di un sovrano che poi conduce alla caduta dei grandi imperi, potrebbero fare ritorno in un presente alterato in cui quegli imperi abbracciano ancora tutto il mondo.

È possibile complicare ulteriormente i viaggi nel tempo creando delle conseguenze paradossali. Se un'alterazione della storia impedisce la nascita di un viaggiatore temporale, quel viaggiatore sparisce o esiste al di fuori del flusso temporale? I viaggiatori temporali possono incontrare se stessi oppure tali incontri creano una forzatura della realtà di proporzioni apocalittiche?

Quando gli avventurieri giungono al rango leggendario di gioco, nuovi luoghi da esplorare si profilano all'orizzonte. Questi luoghi sono più vasti dei villaggi e dei paesi del rango eroico... e spesso anche più pericolosi. Esiste uno di questi luoghi che si trova al crocevia di tutte le realtà. È un luogo di relativa pace e di turbolenta sicurezza, dove è possibile sbrigare ogni sorta di affari. Questo luogo è Sigil, la Città delle Porte.

Numerosi portali collegano Sigil al resto del multiverso. Questa metropoli planare esiste al di fuori della regolare struttura dell'esistenza e sorge sulla superficie interna di un immenso anello cavo privo di lato esterno. I suoi abitanti la considerano il vero centro del multiverso e i visitatori hanno ben poche ragioni per obiettare a questa convinzione.

Storie sulle origini

Ogni corpo di leggende che tratta dell'esistenza di Sigil offre il suo punto di vista personale riguardo alle origini e agli scopi della città. Alcuni affermano che Sigil è l'anello della catena che impedisce a tutta l'esistenza di frantumarsi. Molti miti e scritture appartenenti a questa scuola di pensiero associano la città alle leggendarie proto-entità dei tempi antichi, i predecessori degli dèi e dei primordiali. Altri studiosi credono che la città sia una mappa di tutto il creato, e che sia sufficiente capire come funzionano le strade contorte e i vicoli sinuosi di Sigil per conoscere tutti i segreti dell'universo. Alcuni considerano la Città delle Porte il modo più facile e diretto di andare da un luogo all'altro e di fare ritorno. Altri ancora, pochi in verità, credono che Sigil sia il fattore chiave della perenne battaglia tra coloro che si contendono i cuori e le anime del creato, il luogo dove la guerra delle filosofie viene combattuta in modo letterale nel bene e nel male.

Quale che sia la verità, a Sigil è possibile trovare quasi di tutto e si può dire che quasi ogni individuo, prima o poi, passa attraverso i suoi portali, sia che la Città delle Porte sia la sua destinazione, sia che serva soltanto da luogo di transito per raggiungere un'altra meta.

Il luogo impossibile

La Città delle Porte, che trae questo nome dai molti portali che costituiscono l'unico modo per entrare e uscire dalla città, ha sviluppato una topografia impossibile in un luogo impossibile. La città esiste all'interno di un gigantesco anello cavo privo di lato esterno. È separata da tutto il resto dell'esistenza, ma è collegata al Mare Astrale, al Caos Elementale, alla Selva Fatata, alla Coltre Oscura, al mondo naturale e a una miriade di luoghi al di là di ogni immaginazione, ma non fa parte di nessuno di questi luoghi. Sigil *esiste* e basta. Per molti, questa semplice spiegazione è più che sufficiente.

Tutte le strade e gli edifici riempiono la superficie curva interna dell'anello cavo. Chi alza la testa quando la visuale non è oscurata dalla persistente pioggia, dalla nebbia o dal fumo di innumerevoli camini riesce a vedere i palazzi rovesciati proprio

SIGIL, LA CITTÀ DELLE PORTE

Sigil è il frenetico crocevia dell'universo, gremito di portali che conducono a ogni angolo noto dell'esistenza.

Popolazione: Circa 50.000 abitanti stabili. È possibile imbattersi in rappresentanti di quasi ogni razza e specie mostruosa in qualche angolo della città. Inoltre, una miriade di viaggiatori transita per la città ogni giorno, quindi fino a 250.000 individui possono essere presenti a Sigil in qualsiasi momento.

Governo e difese: L'unico essere di Sigil che detenga ed eserciti una forma di autorità vera e propria è la misteriosa Signora del Dolore, l'enigmatica guardiana e protettrice della città. Un solo tocco del suo sguardo è sufficiente ad aprire ferite sanguinanti e un suo minimo gesto può esiliare chiunque in un labirinto sconfinato nascosto in una sacca dimensionale. Si dice che la sua presenza impedisca alle divinità, ai principi dei demoni, ai primordiali e ad altre creature di potenza analoga di entrare nella Città delle Porte, e la paura che incute è sufficiente a mantenere un minimo di ordine per le strade. Il crimine dilaga, ma la ribellione è inconcepibile.

La cosa più vicina a una forza di polizia a Sigil è un gruppo di cittadini chiamati i Figli della Misericordia. Purtroppo, non disponendo di alcun potere ufficiale per mettere in atto le sentenze (cosa che non impedisce comunque al gruppo di tentare di farlo ugualmente), i Figli della Misericordia non sono molto efficaci nella loro lotta al crimine. Similarmente, il cosiddetto Circolo Conciliare di Sigil potrà anche avere a cuore gli interessi della città, ma resta privo di un effettivo potere politico.

Locande e taverne: Le locande e le taverne di Sigil offrono i loro servigi a ogni genere di clientela. Gli efreeti provenienti dalla Città d'Ottone possono alloggiare in sfarzosi palazzi fiammeggianti. I diavoli possono passare le loro notti nella decadenza più abietta. Un viaggiatore può pernottare in una locanda le cui sale interne sono simili a un bosco fatato crepuscolare o a una caverna buia, o cenare in una taverna praticamente identica alla birreria della Luna Blu di Fallcrest.

Rifornimenti: Il Gran Bazar, situato nel Distretto del Mercato cittadino, è un'enorme piazza i cui mercanti si riversano anche nelle vie laterali, nei vicoli e perfino nelle taverne vicine. Esistono molti altri mercati nei vari angoli della città, ma alcuni sono attivi soltanto di notte, come ad esempio il Mercato Notturno dell'Alveare.

Commercio: Dal momento che Sigil è situata a un crocevia che tocca tutti i piani di esistenza, gode di un flusso commerciale che molte altre città invidierebbero, se solo immaginassero la portata dei suoi traffici. Nonostante la minaccia della Signora del Dolore, vari traffici criminali hanno luogo a Sigil in qualsiasi momento.

Templi: Per le strade di Sigil è possibile trovare templi dedicati a tutte le divinità, comprese quelle malvagie, i cui santuari sono una presenza rara nelle terre civilizzate. Molti sono di piccole dimensioni e quasi nessuno esercita un'influenza rilevante sugli affari cittadini.

sopra di sé, attraverso il vuoto del cielo. In questo luogo l'orizzonte è curvo invece di essere dritto e il cielo soprastante è sempre occupato dalla distesa grigia del lato opposto dell'anello cavo di Sigil. In realtà, l'orizzonte davanti e dietro allo spettatore si incurva in modo da collocarlo sempre sul fondo dell'anello e le linee di visuale non sono mai più lunghe di qualche decina di metri, a causa dell'alta concentrazione di edifici, quindi l'effetto è meno disagevole di quanto potrebbe sembrare.

Sopra e sotto

Ovunque un individuo si trovi all'interno dell'anello cavo di Sigil, il basso è sempre la terra situata sotto i suoi piedi e l'alto è la direzione opposta. Volare nello spazio aperto all'interno dell'anello è perfettamente possibile, ma come accade nella maggior parte dei luoghi, il pericolo di cadere è sempre presente. Si cade sempre verso il lato dell'anello a cui si è più vicini... e le cadute fanno male.

Giorno e notte

Sigil non ha un sole o una luna, ma segue comunque un ciclo analogo al giorno e alla notte. In ogni periodo di ventiquattro ore la città passa dall'oscurità più fitta alla luce più intensa e viceversa secondo un ciclo regolare. Il cielo si riempie gradualmente di una luminescenza magica finché la luce non arriva alla sua intensità massima (l'equivalente di mezzogiorno nel mondo naturale) e poi inizia a svanire.

All'alba, l'oscurità si dirada gradualmente e la luce si fa più intensa fino ad arrivare a metà giornata. Allora la luce inizia ad affievolirsi lentamente fino a raggiungere un grigio crepuscolo che poi cede il passo a una notte buia. A meno che la notte non sia particolarmente nuvolosa o nebbiosa, un minimo di luce ambientale risplende dall'alto. Non si tratta però della luce della luna o di costellazioni lontane, in quanto a Sigil non c'è nulla del genere. Sono invece i fuochi che ardono nelle strade e all'interno degli edifici a illuminare il cielo notturno con minuscoli puntini di luce intensa.

Nella sua globalità, il ciclo fornisce sei ore di luce diurna intensa e sei ore di buio assoluto, separate tra loro da due periodi di sei ore di fioca luce crepuscolare.

Tempo atmosferico

Se quando un viaggiatore arriva a Sigil non piove, è questione soltanto di un paio di minuti. Una pioggia leggera è la condizione atmosferica tipica della Città delle Porte. La pioggia cade attraverso gli onnipresenti sbuffi di fumo che salgono dai tanti fuochi accesi in città e può variare da uno strato di rugiada a malapena percepibile a uno scroscio costante di acqua fredda e untuosa. Quando non piove (una rarità) le strade si riempiono di una nebbia che può essere rarefatta come un velo o fitta fino al punto di ridurre la visibilità a pochi metri. Anche nelle giornate più serene, quando la pioggia smette di cadere e una brezza tranquilla soffia per le strade, Sigil rimane fresca. Di notte, quando scende l'oscurità, le strade diventano sgradevolmente fredde. E poi ricomincia a piovere.

Flora e fauna

Non esistono animali o vegetali originari di Sigil, ma questo non ha impedito a molte forme di vita di trovare

HOWARD LYON

dei posti in cui prosperare all'interno della Città delle Porte. La forma di vita vegetale più famosa è la rasorvite. Questo rampicante a crescita rapida allunga aggressivamente i suoi viticci untuosi e le sue fronde affilate come lame in ogni angolo della città. Ricopre ogni cosa, dalle pareti alle statue, e copre perfino il suolo delle strade con foga inarrestabile. L'unico modo di tenerlo a bada è potarlo e guidarlo in continuazione. Senza cure assidue, la rasorvite soffocherebbe tutta la città nel giro di pochi mesi.

Parassiti di ogni genere si sono annidati negli angoli più nascosti di tutta Sigil. Dagli insetti più infimi ai normali topi, creature comuni di ogni genere prosperano nei cumuli dei rifiuti, nei canali fognari e negli angoli più bui di tutta la città. Oltre alle forme più comuni di parassiti, anche numerosi topi giganti, topi feroci e topi cranio dal temibile intelletto infestano le aree peggiori della città.

Le fognature sotto la città sono popolate da mostri di ogni genere, che si sono fatti strada attraverso le porte della città fino alle vie di Sigil.

RASORVITE

Questo rampicante ha foglie seghettate che spuntano da viticci neri. La rasorvite è considerata terreno difficile e ogni creatura che entri in un quadretto di rasorvite o vi inizi il proprio turno subisce 10 danni per rango.

Architettura

Non esistono risorse naturali di alcun tipo all'interno dell'anello cavo, quindi Sigil è stata costruita interamente con materiali fatti giungere in città da altrove. Certi luoghi sembrano essere spuntati dal nulla che costituisce il suolo dell'anello cavo, ma in generale le strutture sono state costruite con materiali di importazione. Ogni pietra, ogni finestra, ogni mobile è stato fatto venire da un altro luogo... o già fabbricato o in forma di materia prima.

Le varie strutture di Sigil sono una vasta raccolta di stili contrapposti provenienti da ogni luogo (e ogni epoca) con cui la città sia collegata. Ogni era ha visto sorgere una miriade di nuove costruzioni che scimmiottavano lo stile architettonico di quel periodo. Data la natura di Sigil, è ancora possibile trovare edifici parzialmente o totalmente intatti appartenenti a stili architettonici dei secoli passati, anche dopo interi millenni dalla scomparsa della cultura da cui ebbero origine. Molti studiosi percorrono i vicoli laterali della città in cerca di tracce di antiche culture ancora visibili in timpani, cornicioni, cupole e colonne.

Al giorno d'oggi, chiunque voglia costruire un nuovo edificio a Sigil o ristrutturarne uno già esistente deve importare i materiali di cui ha bisogno o riciclarli da altre strutture già presenti. È nato un intero giro clandestino di furto e riciclaggio di materiali da costruzione. In genere la struttura esterna di un edificio è più preziosa e più ambita dai saccheggiatori che non i suoi interni. I cosiddetti "pirati della pietra" di Sigil si aggirano di notte per abbattere muri, segare assi e sottrarre tralicci di metallo per poi rimetterli in vendita al pubblico o consegnarli a un facoltoso committente.

I vari stili architettonici possono anche essere rivelatori del relativo prestigio di una via, di un isolato o di un distretto. Le strutture ben tenute del Distretto Della Signora sono cariche di ornamenti, ad esempio, mentre invece le catapecchie e le stamberghe costruite con materiali di scarto riciclati sono una vista tipica dei vicoli affollati del Distretto Basso.

Portali

L'unico modo di entrare o uscire da Sigil è attraverso un portale. Non esiste nessun'altra forma di teletrasporto o di viaggio planare in grado di penetrare le barriere che proteggono la Città delle Porte. Una volta giunto a Sigil, un visitatore può spostarsi all'interno della città usando dei poteri di teletrasporto, ma non può entrare o uscire dalla città se non attraverso i portali disseminati al suo interno.

Un portale, a volte chiamato colloquialmente cancello, può essere costituito da qualsiasi apertura o spazio delimitato. Finestre, porte, arcate, tombini fognari, grosse casse e forzieri, fosse, cavalletti, caminetti: tutte queste aperture e molte altre ancora potrebbero rivelarsi dei portali nella Città delle Porte.

Alcuni portali rimangono costantemente attivi, il che significa che possono essere usati semplicemente passandovi attraverso. Molti portali, tuttavia, richiedono una chiave apposita per poter essere usati. Senza la chiave del portale appropriata, un portale solitamente diventa un varco verso un altro luogo. La chiave di un portale in genere è un oggetto, che può essere una chiave vera e propria o un qualsiasi altro oggetto che sia facilmente trasportabile addosso. A volte, tuttavia, la chiave di un portale potrebbe essere una parola d'ordine o una frase, un gesto o un particolare stato della mente.

Un portale può essere permanente, temporaneo o mutevole. Sembra esserci qualcosa a Sigil che attira dei portali che si aprono casualmente e che appaiono e scompaiono senza alcun motivo o logica apparente. Questi portali a cadenza casuale possono apparire ovunque e durare pochi istanti o rimanere aperti per giorni o settimane intere. Un rituale molto costoso può proteggere un'area dalle incursioni dei portali

Più profondo di quanto sembri

Anche se è impossibile scavare oltre una certa distanza all'interno del materiale gessoso di cui sembra fatto l'anello cavo di Sigil, la città è dotata di numerosi scantinati, catacombe, dungeon e passaggi sotterranei. Ogni sorta di passaggio che si inoltri in modo significativo al di sotto della superficie di Sigil trasporta il viaggiatore in un'altra realtà. Nella maggior parte dei casi, i viaggi di questo tipo conducono a minuscole sacche di realtà create per qualche scopo specifico dai maestri arcani del passato. Gli scantinati dei negozi, le camere funebri delle famiglie facoltose, vari dungeon dimenticati e perfino la rete fognaria di Sigil sono stati tutti creati in questo modo nei tempi antichi. Oggi nessuno celebra più i rituali che consentono questi scavi dimensionali a cuor leggero. Coloro che sono capaci di farlo sono pochi, i rituali veri e propri sono costosi e simili iniziative rischiano sempre di provocare la collera letale della Signora del Dolore.

casuali, ma soltanto gli isolati più benestanti di Sigil possono permettersi di tenere attive queste protezioni costantemente.

In genere i portali sono a due sensi. Chi attraversa un portale solitamente può attraversarlo in senso opposto per tornare da dove è venuto. Forse può essere necessaria una chiave del portale, ma sotto ogni altro aspetto, una porta rimane sempre una porta. Esistono tuttavia altri portali più rari che possono essere attraversati solo in un senso. In genere è semplicemente necessario usare una chiave del portale diversa per effettuare il viaggio di ritorno, quindi il presunto portale a senso unico in realtà non è affatto tale. In altri casi può accadere che il portale scompaia o si sposti prima che il viaggiatore possa tornare indietro. Ma in certi casi il portale in questione potrebbe veramente essere un portale a senso unico... e chi attraversa un portale del genere rischia veramente di finire in posti assai pericolosi.

Portali permanenti

Un portale permanente si apre da un lato su Sigil e dall'altro su un altro luogo (un altro piano, il mondo naturale o una sacca dimensionale) e può essere sempre utilizzato. Ogni volta che un viaggiatore passa attraverso un portale permanente, sa dove arriverà. Non ci sono sorprese ad attenderlo. (A meno che, naturalmente, il viaggiatore ignori dove conduca un determinato portale.) I portali permanenti tendono a collegare Sigil ad ambienti relativamente sicuri e stabili, come ad esempio le città-portale. La destinazione di molti portali permanenti è nota quanto meno a qualcuno a Sigil e le informazioni relative a tali portali sono una merce di scambio preziosa all'interno della Città delle Porte.

Portali temporanei

I portali temporanei possono apparire in qualsiasi punto di Sigil, generando un collegamento tra due luoghi diversi per breve tempo e poi scomparendo come se non fossero mai esistiti. I portali temporanei possono essere tanto frustranti quanto pericolosi: frustranti perché se richiedono una chiave del portale, c'è il rischio di perdere tempo prezioso a scoprire di cosa possa trattarsi, e pericolosi perché non potrebbero lasciar trapelare in alcun modo dove conducono. Inoltre, le tempistiche sono sempre imprevedibili quando si ha a che fare con un portale temporaneo. Il portale potrebbe richiudersi prima che l'impresa da compiere sull'altro lato sia terminata, lasciando il viaggiatore privo di una comoda e rapida via di ritorno a Sigil.

Portali mutevoli

I portali mutevoli seguono uno schema predefinito, sebbene tale schema non sia quasi mai evidente o facile da capire. A volte è il portale di Sigil a cambiare, passando da una finestra a una porta a un tombino fognario all'interno della città. In altri casi è il portale sull'altro lato a spostarsi, vagando all'interno di un'area particolare del mondo naturale, di un piano, o passando addirittura da un piano all'altro. Questi spostamenti non sono casuali e il ciclo si ripete fino a quando il portale non torna nella posizione da cui era partito all'inizio. Gli individui più intraprendenti di Sigil fanno soldi a palate tenendo registri accurati sul funzionamento dei portali mutevoli e vendendo quelle informazioni agli individui giusti al momento giusto. Tuttavia, per ogni informatore affidabile esiste almeno un truffatore, quindi un avventuriero imprudente potrebbe facilmente spendere una cifra ingente senza effettivamente ottenere informazioni accurate o utili.

Chiavi dei portali

Non è detto che ogni portale abbia bisogno di una chiave per funzionare, ma molti la richiedono. Per usare un portale del genere, un viaggiatore deve essere in possesso della chiave del portale quando lo attraversa. Molte chiavi dei portali consentono di mantenere il portale aperto per un breve periodo di tempo, in modo da consentire a più viaggiatori di attraversare il varco usando la chiave una volta sola.

Le chiavi dei portali tendono a essere oggetti o frasi né troppo comuni né troppo rari. Non devono essere troppo comuni per non portare all'uso involontario di un determinato portale, ma nemmeno troppo rare, altrimenti quel portale finirebbe per non essere mai usato. (Nonostante questo, esistono portali di entrambi i tipi a Sigil, e spesso conducono alle avventure più sfrenate.) Una volta stabilita, una chiave del portale non può più essere cambiata.

Una chiave del portale solitamente è legata alla destinazione del portale e fornisce un indizio sul luogo a cui il portale conduce, se la destinazione in questione non è nota a tutti. Numerosi cittadini di Sigil affermano di tenere dei registri in cui sono elencati i portali noti, le loro destinazioni e le chiavi dei portali richieste per aprirli (se ve ne sono), e dietro pagamento sono disposti a fornire tali informazioni a chi ne ha bisogno. Chi è alla ricerca di una particolare chiave del portale può rivolgersi alle Antichità di Tivvum, nel Distretto del Mercato.

Portali in azione

Quando un qualsiasi individuo attraversa la soglia portando con sé la chiave del portale appropriata (se ne è richiesta una per far funzionare il portale), la cornice che delimita il portale risplende di energia arcana e l'immagine spettrale di un luogo lontano può essere intravista per qualche secondo oltre il portale aperto. Il portale resta aperto soltanto per qualche secondo (il tempo di consentire a un gruppo di PG di attraversarlo). Chiunque vi passi attraverso scompare da Sigil e riappare istantaneamente nel luogo di destinazione. Qualsiasi cosa che si trovi parzialmente attraverso il portale quando esso si richiude viene trasportata nella sua totalità alla destinazione del portale.

Chiunque a Sigil può usare un portale per andarsene dalla città, ma il contrario non è necessariamente vero. La Città delle Porte sembra avere il potere di tenere alla larga le divinità, i principi dei demoni, i primordiali e altri esseri di analoga potenza. Quando un'entità del genere tenta di usare un portale per recarsi a Sigil non succede nulla. Se un'entità del genere cerca di scagliarsi attraverso un portale attivo aperto da un essere inferiore, tale entità viene espulsa con la forza dal portale e respinta nel luogo da cui ha cercato di entrare.

La Signora del Dolore

Cosa consente alla Città delle Porte di rimanere sicura e di continuare a funzionare? Chi mantiene l'ordine e impedisce che Sigil precipiti nel caos e nell'anarchia? La risposta è semplice, eppure straordinariamente complessa: la Signora del Dolore.

La Signora del Dolore non è una donna e non è umana. Sebbene esistano teorie a bizzeffe, la verità nuda e cruda è che nessuno sa chi o cosa sia la Signora del Dolore. Esiste e basta, Ha un legame inscindibile con Sigil e si erge come forza della legge e potenza incontrastata della Città delle Porte.

Alcuni credono che si tratti di una dea, ma nessun pantheon la nomina tra i suoi membri. Altri credono che si tratti di un principe dei demoni o di un signore dei diavoli, ma molti trovano questa idea inaccettabile. Un paio di testi antichi la identificano come l'incarnazione della stessa Sigil, o perfino come una protoentità più antica del tempo stesso. Ma quasi tutti i visitatori e gli abitanti di Sigil non se ne curano più di tanto. L'unica verità è che la Signora del Dolore esiste, e questo è ciò che conta.

La Signora resta distante da buona parte delle attività quotidiane che si svolgono a Sigil. Non esiste un castello, un palazzo o un tempio che porti il suo nome. Anzi, se qualcuno si azzarda ad adorarla, solitamente finisce per scomparire (probabilmente esiliato nei Labirinti, vedi sotto) o ricompare scorticato fino alle ossa. È noto a tutti che non accetta né preghiere né sacrifici e che punisca o distrugga senza pietà coloro che le fanno tali offerte.

La Signora del Dolore non parla mai. Non prende mai parte alle riunioni dei consigli, ai dibattiti delle gilde o alle inchieste giudiziarie. Quando appare, la si vede fluttuare per le vie lastricate e la sua tunica sfiora appena la superficie delle strade che percorre. Chi è pratico delle usanze di Sigil sa bene che è consigliabile scansarsi durante i rari passaggi della Signora lungo le strade. Chiunque sia tanto stolto da cercare di interferire con il suo passaggio rimane dolorosamente piagato dal suo sguardo penetrante.

Tali apparizioni, per quanto rare e memorabili possano essere, in genere si concludono quando la Signora passa attraverso una parete o si limita a svanire nel nulla, scomparendo alla vista di tutti senza una parola e senza alcun preavviso.

Cos'è la Signora del Dolore? È l'impassibile protettrice di Sigil, che ispira soggezione e paura con la sua sola presenza. Nessuno ha a che fare con la Signora. Non assegna missioni e non funge da patrona. Non fa proclami e non emette editti. È semplicemente la meraviglia, il mistero e il pericolo di Sigil fatto persona. Tuttavia, ha emesso alcune leggi... o quanto meno, certe verità di Sigil sono attribuite al suo volere.

La presenza della Signora tiene in riga tutti gli abitanti e i visitatori, facendo di Sigil un luogo più o meno sicuro dove condurre affari di ogni genere. È lei a tenere gli dèi e le altre potenti entità fuori dalla città. È lei a impedire che i rituali di teletrasporto e altre magie analoghe oltrepassino i confini della Città delle Porte. È lei a coordinare i dabus che gestiscono la città. Ed è sempre lei a creare i Labirinti, che costituiscono il deterrente principale a ogni tentativo di conquistare o di seminare il caos a Sigil... e che forniscono alla città il suo altro nome, la Gabbia.

I Labirinti

Quando a Sigil appare una minaccia significativa, la sua presenza è di breve durata. I fomentatori e i protestatori che danno voce alle loro ambizioni e ai loro rancori si ritrovano presto esiliati nei Labirinti. Queste sacche dimensionali compaiono con un turbine per tormentare una singola minaccia, sia che si tratti di un unico individuo che di una piccola banda di cospiratori.

Ogni labirinto ha l'aspetto di una piccola parte di Sigil, come ad esempio un vicolo, un cortile o una strada senza uscita. Questa copia si trasforma poi in un complicato labirinto privo di inizio, di fine e di punti di uscita evidenti. Un individuo bersagliato da un labirinto potrebbe passare attraverso un arco, svoltare per un vicolo o passare attraverso una porta di casa sua e ritrovarsi improvvisamente in un labirinto appena creato.

In un labirinto, un individuo intrappolato non muore di fame o di sete: cibo e bevande appaiono a intervalli regolari. Ogni labirinto contiene un portale nascosto che può essere usato per fuggire. Il prigioniero deve soltanto trovare la porta e determinare qual è la chiave giusta che la apre. A detta di molti, questa possibilità di fuga è soltanto una crudele speranza ideata per farsi beffe dei prigionieri ma che non si concretizza mai. In alcuni casi molto rari, tuttavia, un prigioniero è riuscito a trovare la via d'uscita.

Naturalmente, molte scomparse attribuite ai Labirinti in realtà non hanno alcun legame con queste sacche dimensionali, ma così vanno le cose nella Gabbia. Chi viene inghiottito da uno dei Labirinti potrebbe prima o poi uscire barcollando dalla prigione, sottomesso e cambiato per sempre, ma molti non fanno mai più ritorno.

I dabus

I dabus, una razza di esseri intelligenti mai visti altrove, vivono a Sigil. Nessuno li ha mai incontrati in nessun altro luogo, né sul mondo naturale, né tra i piani. I dabus appaiono come umanoidi dalla pelle pallida, dotati di corpi e lineamenti esili e slanciati. Emanano un'aura di serenità con le loro espressioni calme, le loro corna eleganti e le loro ciocche di capelli bianchi. Come la Signora del Dolore, i dabus si spostano per la città fluttuando al di sopra del terreno. Ma a differenza della Signora, i dabus sono sempre presenti, visibili e impegnati a svolgere le loro mansioni giornaliere.

I dabus sciamano come formiche su un frammento di cibo e compaiono quando c'è qualcosa a Sigil che ha bisogno di essere riparato. Mantengono intatta l'infrastruttura della città, assicurandosi che le fogne non restino mai intasate, che la rasorvite non dilaghi eccessivamente e che le pietre lastricate delle vie cittadine non siano mai crepate o rotte. Molti degli abitanti di Sigil li considerano nient'altro che operai imperscrutabili, ma alcune prove lasciano credere che siano qualcosa di più.

Come nel caso della Signora del Dolore, esistono dozzine di teorie riguardo alle origini e alla funzione dei dabus. Sono forse manifestazioni viventi della città? Servitori della Signora del Dolore? I primi abitanti dell'anello cavo che poi è divenuto Sigil? La Città delle Porte appartiene ai dabus o i dabus

appartengono alla città? Ognuna di queste domande ha varie risposte che sono ritenute vere e indiscusse. Ecco cosa si sa di certo sui dabus.

Da quando esiste Sigil, i dabus sono sempre stati presenti.

I dabus non parlano mai e raramente notano la presenza degli altri esseri o interagiscono con loro. Sebbene il loro comportamento sia paragonabile a quello mostrato dalla Signora del Dolore, i dabus non sono altrettanto distanti e altezzosi.

Quando un dabus ha bisogno di comunicare con qualcuno, lo fa attraverso i gesti e il linguaggio dei segni, o di tanto in tanto in forma di rebus.

I dabus non sono bellicosi per natura. In genere si limitano a fluttuare silenziosamente per la città, svolgendo gli incarichi di loro competenza senza esitazione e senza lamentarsi. Tuttavia, se devono farlo sono pronti a combattere e quando entrano in combattimento mostrano un coraggio e una grazia rimarchevoli che lasciano di stucco i loro avversari.

Anche se i dabus fluttuano al di sopra del terreno quando si muovono, in realtà non volano. Si spostano a poca distanza dal terreno, senza toccarlo effettivamente ma senza neanche distaccarsene troppo. Si crede che i dabus vivano sotto le strade di Sigil, o che la città li crei all'occorrenza, o che la Signora impartisca loro gli incarichi da sbrigare tramite il suo sguardo silenzioso.

Quale che sia la verità, i dabus perlustrano la città, effettuano riparazioni, puliscono, restaurano e impediscono in molti altri modi che l'antica infrastruttura di Sigil inizi a cedere. Il loro lavoro non è mai perfetto a tal punto da far apparire la città nuova di zecca, ma riescono comunque a mantenere il posto presentabile. A volte si impegnano anche in vasti progetti di ricostruzione, abbattendo piccole sezioni della città e ricostruendole (spesso tra le proteste degli abitanti sfrattati).

Pur se silenziosi, sereni e operosi, questi misteriosi servitori nascondono anche un lato oscuro. Grossi numeri di dabus possono apparire all'improvviso per sedare tumulti, disperdere la folla o affrontare le più grandi minacce alla stabilità della città e al benessere della Signora del Dolore. Tuttavia non reagiscono mai ai crimini normali o ai disordini minori e lasciano tali compiti di sorveglianza a chiunque sia disposto a occuparsene.

OPERAI SILENZIOSI

Le squadre di lavoro dei dabus in genere sono composte da tre, quattro o cinque di questi strani esseri silenziosi. Fluttuano in giro per la città sbrigando lavori, che si tratti di intonacare un muro, dipingere un edificio, spazzare una strada, potare la rasorvite o attaccare una minaccia.

Gli esempi sottostanti rappresentano i dabus più comuni che fluttuano per le vie di Sigil. Altre versioni più potenti possono comparire quando il bisogno è maggiore o il pericolo sembra potenzialmente devastante per la città della Signora del Dolore.

Dabus Custode — **Livello 15 Artigliere**
Umanoide immortale Medio — PE 1.200

Iniziativa +11 — **Sensi** Percezione +16; scurovisione
PF 118; **Sanguinante** 59
CA 27; **Tempra** 27, **Riflessi** 25, **Volontà** 25
Velocità 8 (fluttuare)

Martello (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+22 contro CA; 1d10 + 5 danni.

Raggio Psichico (standard; a volontà) ✦ **Psichico**
Gittata 10; +20 contro Volontà; 2d8 + 6 danni psichici, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Deflagrazione Psichica (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Psichico**
Emanazione ad area 1 entro 20; +18 contro Volontà; 3d10 + 6 danni psichici, e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** - (capisce tutti i linguaggi)
Abilità Bassifondi +15

For 16 (+10)	**Des** 18 (+11)	**Sag** 18 (+11)
Con 22 (+13)	**Int** 16 (+10)	**Car** 16 (+10)

Dabus Agente — **Livello 18 Controllore**
Umanoide immortale Medio — PE 2.000

Iniziativa +14 — **Sensi** Percezione +18; scurovisione
PF 172; **Sanguinante** 86
CA 32; **Tempra** 30, **Riflessi** 30, **Volontà** 29
Velocità 8 (fluttuare)

Spada Lunga (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+23 contro CA; 1d10 + 7 danni.

Lacerazione Psichica (standard; a volontà) ✦ **Psichico**
Gittata 10; +22 contro Volontà; 2d8 + 7 danni psichici, e il bersaglio scorre di 3 quadretti. Il bersaglio è anche stordito (tiro salvezza termina).

Gabbia Mentale (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Psichico**
Emanazione ad area 1 entro 20; +22 contro Volontà; 4d10 + 7 danni psichici, e il bersaglio subisce 10 danni psichici continuati ed è immobilizzato (tiro salvezza termina entrambi).

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** - (capisce tutti i linguaggi)
Abilità Arcano +18, Natura +18

For 16 (+12)	**Des** 20 (+14)	**Sag** 17 (+13)
Con 20 (+14)	**Int** 18 (+13)	**Car** 18 (+13)

REGOLE E GOVERNO

A Sigil può succedere di tutto. È un dato di fatto che da un lato fa parte del fascino della città, ma dall'altro infonde una vena di pericolo anche alle azioni più banali. Chi cammina per le strade di Sigil potrebbe ritrovarsi a dover evitare lo sguardo della Signora del Dolore, essere frastornato dalle chiacchiere di un mercante planare, imbattersi in un demone di passaggio e incontrare un essere proveniente da un angolo di un piano mai sentito nominare prima.

Per comportarsi correttamente a Sigil è sufficiente ricordare poche semplici regole. Quando si tratta degli affari di tutti i giorni, è meglio tenere la guardia alta. Sigil non ha una squadra di sorveglianti pronta a scoraggiare qualsiasi aspirante assalitore che potrebbe dare la caccia a un visitatore. Quando capita qualcosa di grosso, vale a dire qualcosa che attira l'attenzione della Signora del Dolore distogliendola dalla sua pacifica maestà, è bene tenere la testa bassa e guardare da un'altra parte. La Signora tollera (alcuni direbbero che ignora) le liti di poco conto e i crimini minori, tra cui le risse, le estorsioni, le rapine e perfino qualche sporadico omicidio. Ma chi tenta di alterare o interferire con i portali, chi uccide dei dabus, chi tenta di distruggere la città,

di fomentare una ribellione o di sfidare la Signora stessa dovrà far fronte alle conseguenze di aver attirato su di sé sia l'attenzione che la collera della Signora del Dolore.

Sull'orlo dell'anarchia

Da un certo punto di vista, la Signora del Dolore governa Sigil. La sua presenza consente che le cose funzionino in città e rende le strade relativamente sicure, in modo da consentire ai cittadini di sbrigare i loro affari. D'altro canto, non si comporta affatto come una sovrana. Non emette nessun proclama, non riscuote le tasse e non sembra curarsi minimamente del benessere dei suoi sudditi al di là della necessità di mantenere i cittadini di Sigil relativamente tranquilli affinché la città possa restare popolata e vivida.

La legge e l'ordine tendono a essere una questione personale. Nella maggior parte dei casi, il cittadino medio si protegge portando con sé un'arma o un incantesimo e mostrandosi capace di usarlo. Certe zone di Sigil assomigliano molto ai paesi della frontiera selvaggia, dove la gente deve pensare a proteggersi da sola e a sbrigare personalmente le questioni legali. Nonostante questo, esistono alcuni gruppi organizzati attivi in tutta la città. Purtroppo sono obbligati ad agire a un livello che deve dare mostra di non interferire con la sacralità e il potere della Signora del Dolore.

In passato Sigil era la sede di numerose fazioni. Queste confraternite filosofiche contribuivano a mantenere prosperosa la città di Sigil sobbarcandosi ognuna la gestione di una parte diversa. A seguito di una terribile guerra tra le fazioni, la Signora del Dolore fece una rara e sconvolgente comparsa dinanzi ai capi sopravvissuti. Accompagnata da un dabus che parlava per suo conto, la Signora proclamò: *La città non tollera più le vostre fazioni. Abbandonatela o morirete.* Tutti obbedirono e Sigil ora non ospita più nessuna fazione organizzata.

Cittadini di Sigil

Gli abitanti di Sigil sono l'insieme più pittoresco di razze che ci si possa aspettare di incontrare. Ogni tipo di creatura senziente esistente al mondo (e in qualsiasi altro luogo al di là del mondo) vaga per le sue strade o abita nei suoi edifici. La città è un luogo in cui le ostilità razziali cedono il passo a preoccupazioni più pragmatiche. Nessuno che vive a Sigil o che vi fa visita rischia in genere di essere attaccato semplicemente a causa della razza di appartenenza, dal momento che quasi tutti coloro che frequentano la città sono qui per lo stesso motivo: trarre beneficio da ciò che Sigil ha da offrire in quanto fulcro del multiverso. L'atmosfera a Sigil è simile a quella di una tregua armata; anche se di tanto in tanto si verificano degli atti isolati di violenza, gli abitanti di Sigil capiscono la necessità di non seminare il caos su larga scala in città e si tengono d'occhio da soli per mantenere le cose a un livello gestibile.

Circolo Conciliare di Sigil

I cittadini più in vista e volenterosi della città hanno formato un gruppo a seguito della scomparsa delle fazioni, per riempire il vuoto che esse avevano lasciato. I membri di questo gruppo si incontrano regolarmente e si ammantano di sfarzo e di prestigio fregiandosi dei titoli che si sono assegnati, ma sforzandosi sinceramente di mantenere la pace nella Città delle Porte. I membri del Circolo Conciliare, eloquenti e carismatici, hanno stabilito un sistema di nomine e di elezioni per portare nei loro ranghi dei rappresentanti meritevoli. Il circolo è composto da nove membri.

I Consiglieri, tuttavia, hanno ben poca autorità all'atto pratico. Si dice in giro che se mai la Signora si degnasse di apparire al cospetto del Circolo per chiedere il loro parere, fuggirebbero tutti in preda al terrore e nessuno farebbe più ritorno.

Nonostante questo, i Consiglieri compaiono in pubblico per parlare a nome della città. Finora, la Signora del Dolore non ha esiliato nessuno di loro nei Labirinti e non li ha ridotti a un cumulo di carne sanguinante, quindi forse detengono un briciolo di autorità in più di quanto credano i cittadini. Chi può dirlo con certezza? Ciò che è sicuro a riguardo dei Consiglieri è che a volte usano le loro ricchezze per ingaggiare degli avventurieri che si occupino dei problemi più urgenti e che spesso si dedicano anche ad attività umanitarie e di beneficienza nelle sezioni più altolocate della città. A volte collaborano con l'Associazione del Mutuo Commercio per promulgare degli editti e prendere decisioni importanti.

Rhys, l'ex-capo della fazione dell'Ordine Trascendente, siede nel Circolo Conciliare e forse è il membro più noto del gruppo. È una tiefling che mostra stile e determinazione ed è considerata una risorsa preziosa per Sigil da coloro che la conoscono bene.

I Figli della Misericordia

I Figli della Misericordia gestiscono la Prigione di Sigil e si prendono cura dei carcerati finché non saldano il loro debito con la società e possono tornare in libertà. Il gruppo organizza anche delle pattuglie in tutta la città, ma non detiene nessuna autorità legale vera e propria: i Figli della Misericordia sono poco più di un gruppo di cittadini preoccupati che si sforzano di fare volontariato per rendere le strade di Sigil più sicure. Hanno giurato di proteggere gli innocenti, di far rispettare la giustizia e di dimostrare che il crimine non paga, e sono guidati dal figlio di Arwyl Swan, che si addestrò presso la fazione degli Assassini della Misericordia quando quell'organizzazione era ancora una presenza potente a Sigil.

Non potendo esercitare alcuna vera autorità o potere al di fuori delle mura della Prigione, i Figli della Misericordia hanno ottenuto pochi successi come forza di polizia. Di certo nessuno di coloro che viola la legge e si imbatte in una pattuglia di Figli della Misericordia riconosce a quella pattuglia il diritto di amministrare giustizia. Nella maggior parte dei casi, l'unico modo per la pattuglia di esercitare una qualsiasi autorità è attraverso la forza delle armi. Se una pattuglia riesce a prevalere o a dimostrare una potenza e un'abilità superiore a quelle dei trasgressori, allora può avere successo. Altrimenti, i membri della pattuglia devono fuggire o essere malmenati per essersi impicciati negli affari altrui.

Associazione del Mutuo Commercio

Un altro gruppo autonominatosi e autoregolatosi che è comparso sul palcoscenico politico di Sigil

è l'Associazione del Mutuo Commercio. Questa adunanza informale di maestri di gilda e mercanti indipendenti di spicco è nata per proteggere gli interessi commerciali dei suoi membri all'interno della Città delle Porte.

Per qualche tempo sembrava che il vuoto venutosi a creare con la caduta delle fazioni avrebbe finito per mettere i ricchi e i potenti gli uni contro gli altri, spingendo i vari signori dei mercanti a contendersi il potere e l'influenza sulla città. Intuendo che una competizione così feroce avrebbe finito per attirare le attenzioni indesiderate della Signora del Dolore, i tre capitani di commercio principali misero da parte le loro divergenze per formare l'Associazione del Mutuo Commercio.

Anche se tutti e tre i soci affermano di avere pari voce in capitolo nel decidere come condurre gli affari, di fatto è Shemeshka, un raavasta che controlla un vasto impero commerciale e una rete di informatori che si è imposto come la guida di fatto del grippo. Gli altri soci sono Zadara e Estavan. Zadara, una solitaria gigantessa delle tempeste con il pallino degli affari, fornisce fondi agli individui più creativi e audaci in cambio di una ricca fetta sui proventi dei loro investimenti e della promessa di futuri favori. Estavan, nel frattempo, è un oni incantatore estremamente potente che funge da portavoce del vasto Consorzio Mercantile Planare. Esistono poi molti altri membri meno influenti che si sono uniti all'Associazione per godere dei benefici che essa fornisce.

L'Associazione del Mutuo Commercio non interferisce nella gestione quotidiana dei vari commercianti che ne fanno parte. Nella maggior parte dei casi, i suoi membri non si passano nemmeno informazioni degne di nota relative agli affari. Tuttavia si sforzano di cercare una soluzione a quei problemi che affliggono tutti i membri, dalle ondate di crimine alle interruzioni delle vie di rifornimento, dalle tasse sulle merci alle vie commerciali contese, dalle proteste degli operai alle altre minacce che possono mettere a rischio il profitto e il commercio. Spesso l'Associazione mette in atto una soluzione a un problema che affligge Sigil ben prima che i Figli della Misericordia o il Circolo Conciliare riescano a discutere sul da farsi. Fintanto che qualcosa fa bene agli affari, l'Associazione del Mutuo Commercio si assicurerà che sia messa in atto.

Altre potenze influenti

Gli altri gruppi che cercano di imporre una sorta di ordine al caos di Sigil tendono a tenere un profilo più basso e in genere sono animati da intenti meno civici rispetto alle organizzazioni descritte finora. I gruppi armati ausiliari dei mercanti, ad esempio, proteggono le vie carovaniere e i magazzini, combattono contro le bande di rapinatori e recuperano la merce rubata. Alcune bande di quartiere sono nate per combattere il crimine e la violenza ma finiscono per essere violente e imprevedibili quanto i malviventi che hanno giurato di combattere. Infine, ricchi patrocinatori di ogni genere hanno preso l'abitudine di ingaggiare guardie del corpo, milizie private e avventurieri a tempo stabile, in modo da poterli convocare in un batter d'occhio non appena si presenta un problema che rischia di diventare ingestibile.

Merci e servizi a Sigil

È possibile trovare pressoché di tutto a Sigil. Grazie alla miriade di portali e alle fiorenti attività mercantili che cercano di aprire i vasti spazi planari al commercio c'è sempre la possibilità che ciò che si cerca o di cui si ha bisogno sia esposto nella bancarella o nella vetrina successiva. Naturalmente, per trovare esattamente ciò che si cerca può servire del tempo: Sigil è un posto grande, fittamente popolato, e nulla è mai troppo diretto o troppo facile nella Gabbia.

Gli abitanti del luogo che sono disposti a fare da guida ai nuovi venuti o a condurli in un luogo specifico sono noti come scorte. Una brava scorta conosce anche molti contatti e può presentare il nuovo venuto alle persone giuste, se il prezzo è adeguato. Le scorte possono variare dagli scaltri monelli di strada ai trucidi tagliaborse che sembrano più disposti a rapinare il viaggiatore che non a guidarlo senza rischi, e anche i prezzi richiesti possono variare di molto. In genere è possibile ingaggiare una scorta per circa 100 mo al giorno, anche se c'è chi offre i suoi servigi a meno e chi esige prezzi più alti per mettere a disposizione le proprie abilità. Generalmente è possibile ingaggiare le scorte nei mercati, nelle taverne, presso i portali più conosciuti o nei pressi dei luoghi più frequentati dai nuovi arrivati.

Un altro genere di servizio assai richiesto è quello di corriere. Un corriere si guadagna da vivere trasportando oggetti o messaggi tempestivamente, quindi la maggior parte degli individui che si dedica a questo mestiere si sforza di apparire affidabile e seria. I corrieri possono trasportare praticamente tutto ciò che è possibile portare sulla propria persona: una lettera, uno zaino, una piccola scatola o una cassa e così via. Alcuni fanno uso di oggetti magici come le *borse conservanti*, ma questi corrieri bene equipaggiati si fanno pagare di più per i loro servigi. In caso di messaggi segreti o altro materiale delicato, alcuni corrieri offrono un servizio speciale: celebrano un rituale su un piccolo monile (in genere un semplice anello o una targa di legno o di pietra con su inciso il nome del corriere) che ripete il messaggio inserito al suo interno quando il destinatario indicato lo attiva. Per le consegne veramente importanti, un corriere si sottopone a un rituale speciale che lo vincola magicamente all'oggetto da consegnare. Se il corriere perde il pacco o non riesce a consegnarlo entro l'ora stabilita, inizia ad avvizzire e a morire. Questi corrieri stregati si adoperano in tutti i modi per tenersi stretti gli oggetti che sono stati incaricati di consegnare e si sforzano ancora di più per recuperarli se vengono smarriti o trafugati durante il percorso. I prezzi vanno da 50 mo per una consegna semplice fino a 10.000 mo per vincolare magicamente il pacco al corriere. Se la consegna va effettuata al di fuori di Sigil, viene applicato un sovrapprezzo.

Esistono numerose taverne nella Città delle Porte. Secondo un detto popolare, c'è una taverna per ogni portale a Sigil, e a volte questo detto sembra tutt'altro che un'esagerazione. Esistono taverne dedicate a gusti e clienti particolari, taverne eleganti, bettole, catapecchie e luoghi dove perfino gli avventurieri esitano a recarsi. Nelle varie zone della città è possibile trovare birrerie, enoteche, pub e perfino locali che servono pietanze rare ed esotiche. In genere, una taverna è sempre un buon posto dove capire cosa succede in giro, ascoltare

le ultime notizie e scoprire tutte le voci relative a nuovi incarichi, eventi emozionanti o offerte di lavoro da parte di un patrono.

Le locande tendono a offrire più servizi rispetto alle semplici taverne, ma esistono eccezioni a ogni regola. Presso una locanda in genere il servizio di pernottamento è garantito; inoltre, le locande tendono a fornire una scelta più limitata di bevande e più ampia di pasti rispetto alla taverna media. Come nel caso delle taverne, è possibile trovare delle locande adatte a tutti i gusti e le necessità, comprese quelle dei clienti appartenenti alle razze più insolite. Camere di taglia extra per i giganti? Sistemazioni per le razze più piccole? Esigenze particolari di dieta? Grazie alla vasta gamma di visitatori che passano regolarmente per Sigil, tutte queste opzioni e altre ancora sono disponibili da qualche parte nella città.

Mercati di ogni genere spuntano per tutta la città. Alcuni, come il Gran Bazar, sono strutture permanenti, mentre altri appaiono e scompaiono a intervalli regolari. È possibile comprare e vendere ogni sorta di oggetto in numerose rivendite, dalle bancarelle di passaggio ai negozi in pianta stabile, dai tavoli pieghevoli allestiti in tutta fretta nei vicoli bui alle sale sul retro delle taverne più malfamate. I mercati sono ripartiti in mercati "notturni" o "diurni". Nei mercati diurni è più facile trovare cibo, provviste e altre necessità della vita quotidiana. Alcuni oggetti sono in vendita ai prezzi consueti, come ad esempio le carni comuni, frutta e verdura. Chi apprezza i sapori esotici può anche trovare cibi e bevande insolite provenienti da tutti i piani. Le bancarelle e i tavoli d'esposizione dei mercati diurni offrono anche utensili, manufatti, gioielli, vestiti e altri generi di prima necessità, dai modelli più semplici e comuni a quelli più rari e insoliti.

I mercati notturni sono tutta un'altra storia. Quando il cielo di Sigil si fa scuro, coloro che vendono intrattenimento e piacere sembrano prendere il posto dei mercanti del giorno che offrono i servizi più comuni. I mercati notturni, allo stesso tempo letali e affascinanti, attirano coloro che cercano distrazione, emozione e un pizzico di pericolo. Nei mercati notturni, la rovina di uno può essere fonte di spasso per un altro, specialmente quando le ombre si fanno più fitte. Musicisti e bardi, profeti e prostitute, incantatori e rivenditori di proprietà altrui escono dalle tenebre per sostituire la merce adatta alla luce del giorno con merci e servizi mirati più ai desideri che non alle necessità. C'è chi trova i mercati notturni troppo selvaggi e imprevedibili, ma per altri queste loro caratteristiche sono proprio ciò che li attira ad andare a fare acquisti quando le parti più oscure della città prendono vita. Un cliente deve sapere quale mercato servirà meglio i suoi bisogni e soddisferà i suoi desideri; poi deve scovare il mercante con cui si sente più a suo agio nelle trattative... ma questo vale per qualsiasi ora del giorno in cui egli decida di fare compere.

I distretti di Sigil

Chi arriva a Sigil per la prima volta tende facilmente a confondersi e a rimanere disorientato. Per chi non è pratico della città, le strade di Sigil sembrano un groviglio caotico disposto a casaccio e si diramano in ogni direzione senza nessun piano o scopo apparente. A prima vista, questo è vero. Ma gli abitanti di Sigil sanno bene che ci sono diverse parti della città e sanno quali sono quelle che hanno un senso. La città è divisa in distretti e il nome di ogni distretto è indicativo di ciò che è possibile trovare in quella sezione della città.

Il punto in cui finisce un distretto e ne comincia un altro non è indicato da mappe ufficiali e linee di confine. In genere è possibile capire dove ci si trova basandosi sulla densità degli edifici (o sulla loro rarità), dal tenore di vita generale, dall'atmosfera dell'isolato e dai tipi di attività presenti nei paraggi. Più povero è il distretto, più le condizioni di vita si fanno disagevoli e lo spazio vitale si restringe.

In genere tutti riconoscono che Sigil è composta da sei distretti diversi, disposti in senso orario lungo l'anello cavo. I sei distretti sono il Distretto Della Signora, il Distretto del Mercato, il Distretto delle Gilde, il Distretto degli Impiegati, il Distretto Basso e l'Alveare.

Il Distretto Della Signora

I membri più influenti e potenti della società di Sigil vivono e lavorano nel Distretto Della Signora, il più ricco dei quartieri di Sigil. Entro i confini invisibili del Distretto Della Signora (gli abitanti locali ci tengono che ogni parola inizi con la maiuscola), un visitatore può trovare le Caserme Cittadine, la Corte, la Prigione e l'Armeria, nonché più della metà dei templi cittadini. Questo distretto tende a essere il più pulito, il più silenzioso e il più elegante di tutte le aree della Città delle Porte.

Questo distretto trabocca di monumenti, fontane e statue di ogni genere. È allo stesso tempo maestoso e freddo, pieno di vita ma in ultima analisi statico a causa del livello di energia trattenuto (alcuni direbbero assente) imposto dagli abitanti del vicinato. Dietro cancelli dorati e facciate intonacate di bianco di edifici ben

Il canto

Sigil è un fulcro importante del commercio planare, ma non è il più grande centro di questo tipo esistente; la Città d'Ottone nel Caos Elementale detiene il titolo di primo centro mercantile dell'universo. Sigil smercia una quantità da capogiro di oggetti materiali, ma anche tale commercio impallidisce in confronto al ruolo prominente della città come capitale di informazione a conoscenza di tutto ciò che accade. Notizie, voci di corridoio, pettegolezzi e fatti, chiamati collettivamente con il termine "il canto" dagli Ingabbiati, si fanno strada fin quaggiù per essere comprati e venduti.

I "cantori" di Sigil offrono informazioni ai clienti che le cercano, che si tratti di avventurieri provenienti dal mondo e in cerca della mappa di un dominio del Mare Astrale, di un githyanki in cerca di indizi per trovare un luogo dimenticato della Coltre Oscura, o di un nobile eladrin proveniente dalla Selva Fatata e intenzionato a trovare qualcosa che è andato perduto nel Caos Elementale. Sigil è il luogo giusto dove trovare e comprare ciò che non si può tenere in mano: segreti, portali, parole d'ordine, i veri nomi delle divinità defunte, il modo per risvegliare un primordiale assopito, la risposta a un enigma perduto. Quasi tutto ciò che è possibile sapere o immaginare può essere trovato in città... al prezzo giusto.

A prescindere da quanto onnisciente un cantore possa sembrare, tuttavia, un fatto rimane indiscutibile: nessuno detiene tutte le informazioni esistenti, e chiunque affermi il contrario è un bugiardo.

tenuti si tessono complotti e si indicono festini di ogni genere in segreto. È questo il vero segreto del Distretto Della Signora: le vie eleganti nascondono una turbolenza segreta che si agita e ribolle sotto la superficie.

I ricchi e i potenti, del resto, non sono tutti onorevoli e caritatevoli. Dietro una facciata di rispettabilità potrebbe nascondersi il volto segreto di un signore del crimine, di un tiranno o di un mago oscuro. Non tutti gli abitanti del Distretto Della Signora sono malvagi, ma di certo non sono nemmeno degli stinchi di santo.

Per le strade, il crimine è ai livelli minimi, grazie sia alla prossimità della Prigione che alle milizie private assoldate dalle grandi famiglie e dai facoltosi individui che vivono nel vicinato. Naturalmente, questi eserciti privati a volte si danno battaglia tra loro oltre che tenere il distretto sicuro, ma così vanno le cose nel Distretto Della Signora.

Le magie fatate regnano incontrastate ai Giardini, un tratto di verde che confina con i manieri dei nobili più prestigiosi del distretto. Un cerchio esterno di meraviglie botaniche lussureggianti e ben curate circonda un cerchio interno di vegetazione selvatica. I portali verso la Selva Fatata abbondano laggiù. Il cerchio interno altera il suo aspetto ogni tre mesi, uno dei pochi segni del ciclo stagionale visibili all'interno della Gabbia. A periodi consecutivi di tre mesi ciascuno, si trasforma in una foresta di alberi a foglia caduca (primavera), in una giungla tropicale (estate), in un roveto (autunno) e in una foresta di conifere (inverno). Un antico clan eladrin, quello dei Sangueradice, protegge i giardini dalle attenzioni degli intrusi. I membri di questa sedicente corte reale cambiano personalità all'unisono con l'aspetto della vegetazione del cerchio interno.

L'unico settore del Distretto Della Signora dove i villici hanno il permesso di radunarsi è il Quartiere dei Templi. Laggiù, grandiosi templi dedicati agli dèi e sovvenzionati dalle grandi famiglie in competizione tra loro attirano folle sciamanti di adoratori. Gli dèi non possono comparire quaggiù, ma questo non impedisce ai fedeli di competere tra loro in onore delle loro divinità patrone. I seguaci danno mostra della loro ricchezza e della loro devozione (in quest'ordine) sovvenzionando migliorie sempre più imponenti.

Anche i templi dedicati alle divinità defunte e dimenticate rimangono sfarzosamente curati e frequentati. Certe famiglie preferiscono venerare una divinità poco conosciuta, in quanto un dio estinto non ha pretese di alcun tipo e non ti può negare il suo favore.

Quello del culto può essere un giro d'affari lucroso e il Quartiere del Templi è circondato da una serie di taverne che si prende cura delle necessità dei fedeli. Quella più famosa è il Boccale Argentato, una birreria celestiale costruita a imitazione di un locale simile nella paradisiaca città di Hestavar. La sua fiabesca terrazza è riservata ai grandi eroi della legge e della virtù. Il Boccale Argentato è famoso per essere l'unica taverna conosciuta a essere gestita da un angelo vero e proprio, il carismatico Aratha.

PATTUGLIA DEI FIGLI DELLA MISERICORDIA

Una tipica pattuglia dei Figli della Misericordia è composta da tre picchiatori e due maghi che perlustrano costantemente il distretto che sono stati incaricati di sorvegliare e proteggere. Altri membri possono essere mandati a chiamare in quelle situazioni in cui serve una potenza di fuoco aggiuntiva, ma i Figli della Misericordia non dispongono delle risorse illimitate che sarebbero necessarie per mettere in piedi un'organizzazione di difensori della legge capace di assumere il controllo della città.

Gli esempi forniti in questa pagina descrivono i tipici Figli della Misericordia che solitamente pattugliano le strade di Sigil. Il gruppo dispone di membri di livello superiore, ma tali individui in genere non vengono inviati a pattugliare le strade. Fungono da capi e da agenti speciali all'interno del gruppo e vengono impiegati nelle missioni davvero importanti.

Figlio della Misericordia Picchiatore **Livello 13 Soldato**
Umanoide naturale Medio, umano PE 800

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +13
PF 130; **Sanguinante** 65
CA 29; **Tempra** 26, **Riflessi** 24, **Volontà** 24
Velocità 5

(+) **Alabarda Fulminante** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Fulmine**
Portata 2; +20 contro CA; 2d10 + 4 danni da fulmine, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del picchiatore.

Colpo Possente (standard; ricarica ⚁ ⚀) ✦ **Arma, Fulmine**
Richiede alabarda; portata 2; +21 contro CA; 3d10 + 6 danni da fulmine, e il bersaglio è buttato a terra prono.

Balestra (standard; a volontà) ✦ **Arma, Freddo**
Gittata 15/30; +20 contro CA; 1d8 + 8 danni da freddo, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Draconico
Abilità Atletica +16, Bassifondi +14

For 20 (+11)	**Des** 17 (+9)	**Sag** 14 (+8)
Con 18 (+10)	**Int** 12 (+7)	**Car** 16 (+9)

Equipaggiamento cotta di maglia, alabarda, balestra con 20 quadrelli gelidi

Figlio della Misericordia Mago **Livello 14 Artigliere**
Umanoide naturale Medio, umano PE 1.000

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +15
PF 108; **Sanguinante** 54
CA 26; **Tempra** 25, **Riflessi** 27, **Volontà** 26
Velocità 6

(+) **Bastone Ferrato** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Freddo, Fuoco**
+21 contro CA; 1d10 + 6 danni da freddo e da fuoco.

Dardo Incantato (standard; a volontà) ✦ **Forza**
Gittata 20; +19 contro Riflessi; 2d4 + 4 danni da forza.

Raggi Gelidi (standard; ricarica ⚀ ⚁ ⚂) ✦ **Freddo**
Gittata 10; due attacchi con raggi su due bersagli diversi; +19 contro Riflessi; 1d10 + 4 danni da freddo, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del mago.

Serpente di Fulmini (standard; ricarica ⚁ ⚂) ✦ **Fulmine, Veleno**
Gittata 10; +19 contro Riflessi; 2d12 + 4 danni da fulmine, e il bersaglio subisce 5 danni da veleno continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi).

Lancia Tonante (standard; incontro) ✦ **Tuono**
Propagazione ravvicinata 5; +19 contro Riflessi; 4d6 + 4 danni da tuono, e il bersaglio è spinto di 4 quadretti.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Arcano +16, Diplomazia +17

For 10 (+7)	**Des** 22 (+13)	**Sag** 17 (+10)
Con 18 (+11)	**Int** 18 (+11)	**Car** 20 (+12)

Equipaggiamento vesti, bastone ferrato, bacchetta

Distretto del Mercato

I compratori e i venditori accorrono a frotte al Distretto del Mercato, famoso in tutti i piani per il suo Gran Bazar. Presso le sue innumerevoli bancarelle, i clienti possono acquistare qualsiasi oggetto concepibile (e anche qualche oggetto inconcepibile). Il Distretto del Mercato è uno dei più piccoli distretti di Sigil (di dimensioni equivalenti all'incirca a quelle del Distretto delle Gilde). È anche il distretto più cosmopolita, quello dove tutti si recano per comprare gli oggetti più comuni, utili e di uso quotidiano per la vita in città, nonché per fare provviste quando si sta per partire per destinazioni ignote.

Le strade del Distretto del Mercato sono fervide di attività a ogni ora del giorno e della notte. I venditori e le merci cambiano quando il giorno cede il passo alla notte, ma i mercati restano sempre attivi e pieni di clienti, mercanti e semplici curiosi. Il più frenetico e stupefacente di questi mercati è senz'altro il Gran Bazar.

Di giorno il Gran Bazar occupa un'enorme piazza gremita di bancarelle, tende, tavoli pieghevoli e negozi portatili; l'odore dei fiori, della frutta, della carne e di altre merci esotiche o familiari aleggia come una nube su tutta l'area. Le sue corsie affollate sono circondate da banditori che invitano i potenziali clienti ad assaggiare, annusare, toccare o esaminare in altri modi la merce impilata su ogni bancarella, e ovviamente a comprarla.

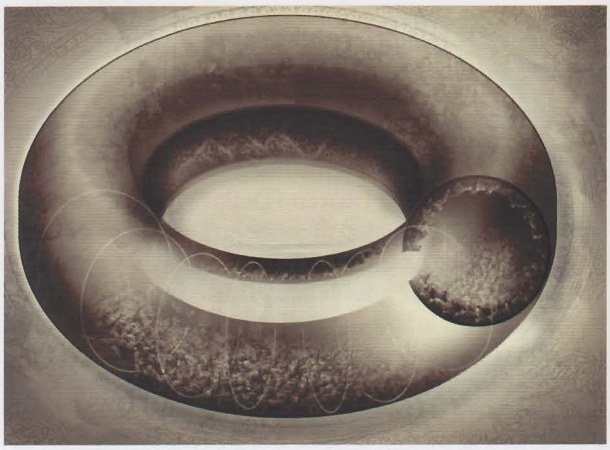
Non tutta la merce in vendita è però tangibile o pronta da portare a casa. Certe merci disponibili per la vendita sono custodite al di fuori di Sigil, come ad esempio una scialuppa astrale, una macchina da guerra demoniaca o un rifugio sicuro all'interno del Caos Elementale. Altri oggetti, come ad esempio le armi e le armature speciali, vengono fabbricati su ordinazione e richiedono tempo per essere prodotti. Il compratore deve essere sicuro di potersi fidare del venditore, o avere precise garanzie sul fatto che la merce acquistata sarà disponibile nel luogo di scambio pattuito al momento giusto, o quando attraverserà un portale per raggiungere un'altra destinazione planare.

I tipi di merce simili tendono a raggrupparsi nelle stesse corsie, formando grossomodo dei gruppi di categorie o di oggetti analoghi nella stessa area, in modo che i clienti possano fare dei confronti durante gli acquisti. Nel Gran Bazar esiste una sezione apposita per provviste alimentari, equipaggiamento d'avventura, oggetti domestici, abiti, mobilia, oggetti magici, sostanze alchemiche, libri e pergamene, armi e armature.

I visitatori faranno bene a tenere gli occhi aperti per i borseggiatori e gli scippatori che vagano indisturbati per il mercato, dal momento che non tutti quelli che mettono gli occhi sul loro borsello sono necessariamente dei venditori. Truffatori, bagarini, ladri e canaglie di ogni genere si procurano da vivere nel Distretto del Mercato.

Entro i confini del Distretto del Mercato sono presenti anche numerose sale da gioco, e quasi tutte le locande e le taverne riservano almeno un tavolo o due ai giochi d'azzardo. In questi luoghi un visitatore può dire addio al suo denaro anche se non ha comprato nessuna merce in cambio.

Una succursale laterale del Gran Bazar, chiamata la Piazza del Cercatore, brulica di guide e scorte pronte a offrire i loro servigi a pagamento. Variano da studiosi avvolti in vesti sontuose a perdigiorno di strada. Quelli più affermati vengono pagati sottobanco dalle locande e dai venditori per portare i clienti presso i propri locali. I giovanotti dalla faccia tosta, alla disperata ricerca di un patrono, spesso si



Questa illustrazione rappresenta che aspetto avrebbe Sigil se potesse essere vista da fuori città. La mappa della pagina successiva è una riproduzione bidimensionale dei vari distretti e quartieri cittadini e mostra come le due metà dell'anello cavo si collegano.

Locande degli Avventurieri

Il Distretto del Mercato è una delle destinazioni preferite degli avventurieri e molti tendono a pernottare in questa zona quando si trattengono a Sigil, affidandosi alle varie locande che offrono i loro servigi ai visitatori. Le locande più popolari tra gli esploratori planari sono quelle che si affacciano sul Gran Bazar e comprendono i seguenti locali degni di nota.

- La Spina Dorata è apprezzato per i suoi letti morbidi e per la purezza della sua birra. L'ostessa halfling che lo gestisce, Vala Pearlseeker, un tempo prestava servizio come chierica di Melora. Per motivi di cui si rifiuta di parlare, ora ha voltato le spalle al culto di qualsiasi divinità e si prende invece cura dei bisogni dei viaggiatori.
- La locanda audacemente chiamata la Mano di Vecna, nota per la sua clientela selvaggia, è situata oltre le bancarelle delle armi del mercato. Il locandiere dragonide Zharam Yro consente a tutti gli avventori di entrare, per quanto cattiva possa essere la loro fama, ma chiede sempre di essere pagato in anticipo.
- Il Bastione, simile a una fortezza, impone delle tariffe elevate a causa delle sue camere ottimamente protette, ma offre ai clienti la possibilità di usare la sua inespugnabile cassaforte, una sacca dimensionale a sé stante. Il proprietario-gestore Udar Kraa, un orco taciturno, comanda un manipolo di guardie private sorprendentemente ben equipaggiate.
- Il Tamburino Rosso (così chiamato a causa di un tamburo a tracolla) è un locale adatto a chi deve contenere le spese ed è disposto a fare a meno di qualche frivolezza, tra cui la pulizia. Il locandiere, un permaloso eladrin di nome Ambriel, butta fuori senza cerimonie chiunque si lamenti riguardo alla sistemazione.

L'Alveare
Distretto Basso
Distretto Della Signora
Quartiere del Manicomio
Bosco delle Capre
Quartiere Grigio
(Quartiere dei Morti)
Il Fosso
Porta degli Inferi
Quartiere del
Tempio Infranto
Quartiere
Centrale
Viale Grande
Quartiere
delle Fonderie
Rocca della Spada
Gemma dell'Entropia
Gurincraaq
Quartiere delle
Torri Grigie
Quartiere
dei Templi
Quartiere
della Corte
Terraferma
Quartiere Nobiliare
L'Alveare
Distretto degli Impiegati
Distretto delle Gilde
Distretto del Mercato
Quartiere di Marmo
Alveare
(Quartiere del Caos)
Quartiere degli
Amministratori
Le Scorie
Quartiere del
Salone degli Archivi
Quartiere
di Arenaria
Quartiere dei
Saloni delle Feste
Quartiere
degli Operai
Quartiere della
Sala degli Oratori
Rethevar
La Foresta
Ghundarnaverl
Quartiere
del Ginnasio
Gitriban
Gran Bazar

rivelano nei tempi lunghi più affidabili di tutti gli altri avventori della Piazza.

Via del Ramadore, un ampio viale divenuto possibile quando i proprietari demolirono un intero isolato abitato dai poveri, offre un'oasi accogliente a chi si è arricchito da poco. I suoi residenti comprendono molti signori dei mercanti, nonché tutti coloro che si sono arricchiti e hanno fatto strada nel giro di una sola generazione. Molti hanno fatto fortuna direttamente a Sigil, ma c'è anche qualche avventuriero che ha recuperato sontuosi tesori nelle distese planari esterne.

Il portavoce di questa classe mercantile in ascesa è la dragonide Drizu Kuri, una venditrice di oggetti magici dotata di una parlantina suadente. Drizu in passato era a sua volta un'esploratrice e ora tiene d'occhio ogni nuovo gruppo di avventurieri che giunge in città, premurandosi di fare conoscenza rapidamente con i più promettenti. Drizu gestisce una rete di informatori e di studiosi che conducono ricerche sui possibili tesori perduti. Sovvenziona i gruppi di avventurieri disposti a recuperarli, in cambio di una parte dei proventi, spesso offrendo loro anche ulteriori imprese da compiere per incoraggiare gli affari.

Distretto delle Gilde

Il Distretto delle Gilde e il Distretto del Mercato sono, a conti fatti, piuttosto simili. Se c'è una cosa che distingue il Distretto delle Gilde dall'altro è la preponderanza di edifici residenziali; molti artigiani e costruttori hanno la loro officina in questo distretto ma si recano poi al Distretto del Mercato per vendere i loro prodotti.

Dopo il declino delle fazioni, le gilde sono tornate ad avere un ruolo prominente nella Città delle Porte. Tengono d'occhio i prezzi e le tariffe in tutta Sigil, e i loro membri si incontrano per discutere delle tendenze commerciali, per scambiarsi informazioni e per promuovere offerte di lavoro. Offrono programmi di addestramento e corsi di apprendistato, mettono assieme le loro risorse per ottimizzare gli spazi di lavoro e i magazzini e a volte comprano materie prime all'ingrosso per ridurre i costi, oltre ad altre iniziative dipendenti dalle attività delle singole gilde.

Le sedi delle gilde situate in questo distretto comprendono l'Ordine dei Mastri Contabili e degli Scriba (che comprende copisti, cronachisti e contabili), la Gilda delle Scorte (scorte professioniste), il Consiglio del Locandieri, la Confraternita Arcana (maghi e studiosi arcani) e la Compagnia dei Costruttori (falegnami e intagliatori di pietre). C'è anche una Gilda di Avventurieri, fondata da Brin Konnet e dal suo gruppo di famigerati tagliaborse, che cerca di consolidare la sua presenza a Sigil, ma finora ben pochi avventurieri indipendenti hanno accettato di unirsi all'organizzazione e di pagare la quota d'iscrizione richiesta.

Distretto degli Impiegati

Di giorno, il rumore dei pennini che graffiano la carta pergamenata echeggia nell'aria di tutti i viali del Distretto degli Impegati. Di notte, quando gli studiosi e gli scriba si ritirano nei loro alloggi, studi e biblioteche private, il Salone Civico delle Feste prende vita con la sua musica sfrenata e si affolla di avventori in cerca di divertimento.

Burocrati, scribi, studiosi e sapienti dominano il Distretto degli Impiegati di giorno, sbrigando il lavoro gestionale dietro le quinte che consente alla città di andare avanti. In questo distretto, compilare registri completi e accurati è una passione e una missione e questa attività consente a tutti gli altri distretti di funzionare più o meno senza intoppi. Leggi, atti di proprietà, certificati di cittadinanza, pagamenti e debiti, arresti e tassazioni vengono tutti registrati assieme a ogni altro tipo di transazione nel Distretto degli Impiegati.

In genere, il Distretto degli Impiegati è la parte più mite e pacifica di Sigil. Alcuni arrivano addirittura a definire il posto noioso. Ma è proprio l'ordine e la regolarità del posto a rendere le sue attività così efficienti. Dopotutto, nessuno ha bisogno di distrazioni che potrebbero portare a un errore madornale quando si tratta di stilare gli archivi della Città delle Porte.

Il Salone degli Archivi incombe su tutto il distretto e funge anche da centro del mondo finanziario di Sigil. Il Salone, un tempo controllato dalla fazione nota come i Predestinati, è ora il dominio dell'Ordine dei Mastri Contabili e degli Scriba. A seguito della Guerra delle Fazioni, le tasse furono accantonate. Questa situazione durò per qualche tempo, ma poi la gente iniziò a protestare per il fatto che in città non veniva fatto più nulla. Senza più fondi, molte delle attività governative si erano bloccate del tutto. E così l'Ordine proclamò una nuova serie di tasse, accompagnate da una lista che descriveva a cosa sarebbero stati destinati tutti i fondi, e le tasse fecero ritorno a Sigil. Molti credono che le nuove tasse, ragionevolmente basse e accompagnate da una totale trasparenza sul loro utilizzo, siano un notevole miglioramento rispetto alle tasse dell'epoca dei Predestinati. Tuttavia, c'è sempre qualcuno che si lamenta e dice che le tasse sono troppo alte.

Le attività del Salone degli Archivi comprendono anche la registrazione delle note di credito dei mercanti, l'aggiornamento del cambio ufficiale delle valute planari, la registrazione degli atti di proprietà e dei proclami di scoperta, la revisione delle riscossioni fiscali e la messa a registro dei debiti. Anche gli archivi della Corte sono custoditi in questo luogo e i proclami dei vari pezzi grossi cittadini vengono copiati e affissi pubblicamente affinché tutti possano leggerli.

Le locande di qualità abbondano nei pressi del Salone degli Archivi, dal momento che tutti sanno che il denaro attira altro denaro. Presso queste taverne è anche possibile ingaggiare guardie del corpo, mercenari, avventurieri, maghi e perfino ladri.

Il Salone Civico delle Feste, un altro luogo di grande interesse nel Distretto degli Impiegati, funge da luogo di intrattenimento e di piacere e offre distrazioni di ogni tipo dai crucci di ogni giorno. Tutte le sere, il Salone delle Feste presenta uno spettacolo o un intrattenimento di qualche tipo, che può essere un concerto, un'opera lirica o una rappresentazione teatrale. Il Salone delle Feste comprende anche un museo, una galleria d'arte, una taverna e un'enoteca. I programmi del Salone delle Feste sono stilati in modo da consentire agli avventori di divertirsi in tutta sicurezza, e a volte sono conditi da un pizzico di cultura.

Le strade nei pressi del Salone delle Feste attirano ogni tipo di attività artistica e presentano curiosità provenienti da tutti i piani. Le espressioni artistiche più inconsuete a volte si trasformano in manie che si diffondono come un incendio estivo in tutta la città. Molte di queste mode scompaiono con la stessa velocità con cui sono comparse, ma di tanto in tanto qualcuna prende piede e si consolida nella cultura collettiva degli abitanti di Sigil.

Il Distretto Basso

Gli artigiani e gli altri manovali specializzati vivono in mezzo alla sulfurea foschia del Distretto Basso, dove i fuochi del Caos Elementale si innalzano da pozze e crepacci pieni di lava per alimentare fucine e forge. La Grande Fonderia è situata in mezzo al distretto, al centro di una serie di cerchi concentrici sempre più vasti di magazzini, mulini, forge e piccole officine. Il distretto trae il suo nome dallo smisurato numero di portali collegati al Piano Inferiore che vanta al suo interno.

La gente che vive e lavora nel Distretto Basso tende a essere testarda, a lavorare sodo e a stare sulle sue. È un luogo duro e turbolento e coloro che lo frequentano sanno bene che devono essere capaci di badare a loro stessi, dal momento che legge e protezione sono concetti quasi del tutto assenti in queste vie calde e fumose.

Sbuffi di vapore bollente e fumi fetidi si innalzano dalla fonderia e vanno a formare uno strato di foschia che incombe costantemente sui tetti di Sigil. Le officine di fabbri, soffiatori di vetro e di molti altri artigiani sono raggruppati in questa zona. Condotti di ventilazione provenienti dal Caos Elementale forniscono agli artigiani una fonte inesauribile di calore magico o di altre forme di energia. La Grande Fonderia sforna un flusso costante di utensili, cardini, vasellame, chiodi e altri oggetti di ferro prodotti dai suoi operai. Dopo la caduta delle fazioni, un gruppo di bladeling (vedi il *Manuale dei Piani*, pagina 117) ha rilevato la gestione della Grande Fonderia. Quasi tutti gli abitanti della città sono ben contenti di avere nuova merce da vendere e da comprare, ma qualcuno si chiede a quale obiettivo segreto mirino questi strani umanoidi con questa mossa.

Elementali, demoni e altre creature del Piano Inferiore vagano per le strade del Distretto Basso. Alcuni giungono a Sigil per sbrigare affari legittimi (anche se la mente di molta gente vacilla al pensiero di ciò che un demone può considerare legittimo), mentre altri usano i portali dell'area per condurre attività più oscure e pericolose nella Città delle Porte. Non è raro imbattersi in qualche arconte al lavoro nelle forge e nelle fonderie, o incontrare dei barlgura o dei marilith nelle taverne più malfamate, o scoprire un elementale che vaga liberamente tra i vicoli scuri o le rovine di un vecchio magazzino o di una vecchia officina.

Il Tempio Infranto, un altro luogo di interesse del distretto, si erge a memoria di ciò che oggi non esiste più. Un tempo era un imponente tempio di ferro, ma oggi tutto quello che rimane è una zona devastata. Non solo il dio a cui era stato dedicato è morto e dimenticato, ma la fazione che usava questo luogo come suo quartier generale è fuggita dalla città a seguito della Guerra delle Fazioni.

Alcune parti del Tempio Infranto sono state riparate in modo da poter essere riutilizzate, ma soltanto una piccola parte della struttura è stata restaurata. Il resto rimane un cumulo di rovine. Molti credono che

NICOLE ASHLEY CARDIFF

quel luogo posti sfortuna e che sia all'origine di ogni cattivo presagio che compare in città. Molti si tengono alla larga dal posto e scelgono di allungare il loro percorso senza pensarci due volte se possono aggirarlo.

Con la scomparsa delle fazioni, le rovine sono diventate la dimora di vari fantasmi, spettri e altre creature della Coltre Oscura. Molte delle porte che conducono a quel piano sono disseminate tra le rovine del Tempio Infranto e di tanto in tanto qualche banda coraggiosa (o incosciente?) di avventurieri si reca tra le rovine in cerca di un mortale. Tra gli esseri che infestano il Tempio c'è un clan di vampiri noto come gli Stokril. I vampiri fanno attenzione a non attirare troppa attenzione su se stessi, ma almeno alcuni individui tra i molti che scompaiono nel Distretto Basso sono senza dubbio vittime delle attività notturne del clan Stokril.

Il complesso di caverne chiamato le Ossa della Notte si estende al di sotto delle strade del Distretto Basso. Le Ossa della Notte, situate nei pressi del fetido Fosso (la cosa più simile a un fiume che scorre attraverso il distretto) costituiscono una preziosa fonte di conoscenze per coloro che sono disposti ad appellarsi alle potenze oscure e a coloro che non camminano più tra i viventi. È laggiù che maghi, warlock, studiosi, sapienti e tutti coloro che indulgono in attività oscure si recano per ottenere informazioni dai morti.

È possibile accedere al complesso di caverne da un buco nero che si spalanca sul terreno di un edificio consumato dal fuoco. Una scala a pioli fatta di ossa scende nell'oscurità sottostante. Chi scende lungo la scala sente il rumore di centinaia di topi che brulicano attorno a lui, ma il rumore svanisce non appena il visitatore scende e poggia piede nel Salone dei Teschi. Gli ornamenti funerari di centinaia di facoltosi cittadini defunti decorano il salone d'ingresso. Sedie imbottite, tavoli riccamente imbanditi e sontuosi arazzi arredano la stanza, e vari sudari funebri appesi come tende creano delle nicchie private in alcuni angoli. Le pareti del salone sono occupate da una serie di mensole cariche di teschi di ogni forma e dimensione: teschi umani, elfici, eladrin, nanici, tiefling, dragonidi e altri ancora. Un buco nel pavimento del salone conduce alle Catacombe, che contengono un numero ancora maggiore di teschi (oltre ai morti seppelliti più di recente).

Lothar, il Signore delle Ossa, è disposto a consultare la sua "biblioteca di teschi" a pagamento quando giunge qualcuno alla ricerca di conoscenze perdute. Usando l'esperienza e le informazioni fornitegli dai morti, Lothar fa ottimi guadagni e impara anche qualcosa su coloro che lo consultano, tramite le domande che fanno. Un golem di pietra e un branco di topi mannari servono Lothar e proteggono le Ossa della Notte.

L'Alveare

L'Alveare non è altro che un vasto labirinto di capanne, catapecchie e tende. Questo distretto ospita i derelitti della città, oltre che i suoi criminali e i suoi ambiziosi nuovi arrivati. Trae questo nome dal fatto che i suoi residenti vivono ammassati gli uni sugli altri, come le api nel loro nido, e costituisce la più famigerata zona di bassifondi di tutta Sigil. Lungo le sue vie strette e sinuose si innalzano edifici decrepiti simili a zanne spezzate. È uno dei posti peggiori in cui vivere o da visitare e la vita al suo interno può essere pericolosa e tragicamente breve. È possibile trovarvi anche qualche lavoro onesto, ma i lavori più comuni sono quelli adatti ai disperati o ai pazzi. Non tutti gli abitanti del luogo sono criminali o malvagi; il distretto è occupato anche da coloro che navigano in cattive acque, o che hanno avuto sfortuna nella vita senza compiere nulla di male, o che sono finiti su Sigil per caso e non riescono a trovare né un modo per andarsene né un modo per guadagnarsi da vivere decentemente. Per loro, l'Alveare è l'unica opzione.

Anche se le attività legittime occupano ben poco spazio nell'Alveare, è comunque possibile comprare e vendere merce all'interno del distretto. Ladri e rapinatori fanno uso di ricettatori per rivendere la merce rubata e praticamente a ogni angolo di strada è possibile trovare un banco dei pegni o un usuraio. All'interno dell'Alveare esiste anche una tratta degli schiavi clandestina, attiva in un angolo sempre diverso del distretto in modo da non farsi trovare facilmente dalle autorità, che la costringerebbero a chiudere bottega. Esistono anche vari locali di intrattenimento nell'Alveare, dalle taverne che servono bevande a poco prezzo alle fosse dei gladiatori dove i disperati si affrontano l'un l'altro o combattono contro qualche mostro per divertire gli spettatori.

In netto contrasto con lo squallore e il frastuono generale del distretto, l'area attorno al vasto Obitorio di Sigil è silenziosa e ben tenuta. La fazione un tempo nota come i Polverosi ha formato la Gilda dell'Obitorio e "polveroso" è diventato un termine generico che indica chiunque si occupi dei morti. Le carrozze dei polverosi recuperano i morti da tutto il resto della città e trasportano i cadaveri all'Obitorio, dove vengono smistati. All'interno dell'Obitorio si trova forse la più alta concentrazione di portali collegati a ogni piano di tutta la città. I polverosi e i loro assistenti non morti inviano i cadaveri della città sugli altri mondi, dove saranno inumati. I portali all'interno dell'Obitorio generalmente non vengono usati per viaggiare tra i piani. Nella maggior parte dei casi, questi portali sono collegati a forni crematori, fosse comuni, necropoli e altri luoghi pericolosi per le creature viventi.
I polverosi sembrano essere legati in qualche modo alla Coltre Oscura e molti adorano la Regina Corvo per il ruolo che la dea ricopre nel condurre i morti al loro destino finale.

Vari clan di goblin e orchi sembrano impegnati in un'eterna faida sul lato del Fosso situato all'interno dell'Alveare. I capiclan, Pruto per gli orchi e Sojah per i goblin, si danno guerra costantemente per il controllo dell'area nei pressi del Fosso. Pruto usa i suoi feroci figli e figlie per comporre squadre d'assalto da inviare contro i goblin, mentre Sojah trama di nascosto e ingaggia mercenari in segreto per eliminare implacabilmente la progenie di Pruto.

Al confine estremo dell'Alveare, la Porta di Guardia veglia su questo miserevole distretto. Questa torre ad archi, dotata di varie ali laterali, continua a essere il luogo in cui i folli e i derelitti vengono curati da coloro che un tempo si radunavano sotto la fazione del Cenacolo dei Lugubri. Quando le fazioni furono sciolte, quelli del Cenacolo dei Lugubri non si lasciarono scoraggiare: non fecero altro che disfarsi dei simboli della vecchia organizzazione e poi ripresero a prendersi cura dei malati e dei folli di cui si

occupavano. C'è sempre una lunga coda di pazienti in attesa di essere accettati nella Porta di Guardia. Molti dei derelitti di Sigil hanno osservato i piani e vi hanno visto la follia; si sono allora fatti strada fino alla Porta di Guardia per essere curati. Alcuni si sono presentati di loro spontanea volontà, cercando aiuto nei tratti di maggiore lucidità. Altri sono stati trascinati, urlanti e recalcitranti, fino alle porte dell'istituto.

Nella Porta di Guardia risuonano le urla dei folli e dei lunatici. Quando la bizzarra natura di uno strano angolo di un piano remoto scardina la mente di un paziente, o uno studioso arcano legge la pergamena sbagliata e viene tormentato dalle apocalittiche visioni di un reame remoto che si fa sempre più vicino, il personale della Porta di Guardia esamina i sintomi di ogni sfortunato ricoverato e fornisce l'aiuto che può.

Il Mercato Notturno della Porta compare ogni sera quando la luce del giorno cede il passo all'oscurità del crepuscolo e della notte. Per coloro che sono abituati a fare spese nel Distretto del Mercato, il Mercato Notturno è un tuffo nell'acqua gelida di un mondo completamente diverso. È pericoloso, emozionante ed esotico in tutti i modi che il cittadino medio riesce a immaginare solo nei suoi sogni... e che forse dovrebbero rimanere soltanto nei sogni.

Cosa si può trovare al Mercato Notturno? Ogni sorta di merci e servizi che non compaiono sulle bancarelle o sugli scaffali dei mercati diurni. Dai veleni agli elisir pericolosi, dai topi d'appartamento agli assassini a noleggio, se qualcosa è illecito, immorale o profano, è assai probabile che sia in vendita al Mercato Notturno.

Al Mercato Notturno si compra e si vende anche merce ricettata. Chi ha bisogno di falsificare un documento o di celebrare un rituale pericoloso può essere presentato alla persona giusta... se il prezzo è adeguato. Qualcuno ha bisogno di componenti illegali per i rituali? Oggetti magici maledetti? Beni proibiti? Basta visitare il Mercato Notturno e un individuo pronto a vendere la merce desiderata salterà fuori senz'altro. Che poi quell'individuo possa accedere davvero all'oggetto o al servizio pagato è tutta un'altra questione.

Una distesa annerita di edifici di metallo in rovina, molti dei quali semifusi, è nota come le Scorie. Questa parte dell'Alveare ospita gli abitanti più repellenti e antisociali della città. È popolata dalle aberrazioni e dai loro alleati mortali più depravati ed è considerata da tutti un anatema, salvo forse gli avventurieri più coraggiosi. I più poveri tra i poveri vivono nelle strade lungo le Scorie e i loro sonni sono turbati dalle urla e dal rumore di carne dilaniata che accompagna i combattimenti quasi costanti tra le creature che vivono tra le Scorie, mortalmente ostili tra loro.

Si dice che le Scorie siano il risultato di un portale casuale che depositò alcuni demoni in guerra tra loro nelle strade dell'Alveare. Il portale è stato chiuso da tempo e quasi tutti i demoni si sono recati su altri reami, ma le tracce delle loro cruente battaglie rimangono, assieme ad altri pericoli persistenti che mantengono le Scorie in rovina. Cespugli di rasorvite sospinti dal vento rotolano lungo le strade, aggiungendosi ai pericoli costituiti da worg selvaggi, animali feroci e aree di instabilità planare. L'area è attraversata da scosse sismiche a intervalli regolari, che aprono o chiudono nuove crepe nel terreno, spostano i detriti e abbattono le poche rovine ancora rimaste in piedi. I demoni combattenti hanno lasciato dietro di loro anche delle riserve di armi e provviste, ma le hanno protette con numerose trappole e chiunque cerchi di appropriarsi di questo materiale corre gravi pericoli. Inoltre, cosa ancora peggiore, le trappole cambiano continuamente disposizione grazie alle magie demoniache con cui sono state create, il che rende inutile anche la tattica di seguire un avventuriero particolarmente stolto e impossessarsi del premio dopo che lui è stato ridotto a un cumulo di sottile polvere rossa.

Il kadyx

La peggiore minaccia che a detta di molti pare aggirarsi per le vie devastate delle Scorie è chiamata il kadyx. Nessuno ha mai visto il kadyx da vicino ed è sopravvissuto per raccontarlo. Se intravisto da un osservatore in fuga, quell'osservatore riferisce di avere visto una creatura fatta di scaglie nere luccicanti e il lampo di artigli simili a falci. Secondo le leggende, il kadyx sarebbe giunto attraverso il portale assieme alle armate dei demoni e sarebbe un letale carnivoro di origini magiche. Dimostra un'elevata intelligenza e perfino un senso distorto dell'umorismo, che trapela soprattutto dal modo in cui si lascia alle spalle i resti delle sue vittime. I corpi dei combattenti vengono ritrovati con l'armatura intatta, ma contenente al suo interno soltanto un cumulo di ossa scarnificate, mentre altre vittime vengono ridotte in condizioni macabre ma sempre in qualche modo ironiche.

Il Kadyx, Draco da Guerra Demoniaco	**Livello 21 Schermagliatore Solitario**
Bestia magica elementale Grande (demone, rettile)	PE 16.000
Iniziativa +21	**Sensi** Percezione +22; visione crepuscolare
PF 784; **Sanguinante** 392; vedi anche *ira sanguinante*	
CA 35; **Tempra** 35, **Riflessi** 36, **Volontà** 34	
Immunità paura (solo finché è sanguinante)	
Tiri salvezza +5	
Velocità 8	
Punti azione 2	
⊕ **Morso** (standard; a volontà)	
Portata 2; +26 contro CA; 3d6 +8 danni; vedi anche *ira sanguinante*.	
⇶ **Fendente di Artiglio** (standard; a volontà) ✦ **Fulmine, Fuoco**	
Propagazione ravvicinata 2; +24 contro CA; 2d6 + 7 danni da fulmine e da fuoco.	
⇶ **Spazzata di Coda** (standard; a volontà) ✦ **Fulmine, Fuoco**	
Emanazione ravvicinata 2; +24 contro Riflessi; 2d6 + 7 danni da fulmine e da fuoco, e il bersaglio è spinto di 1 quadretto.	
⇶ **Danza di Guerra** (standard; a volontà) ✦ **Fulmine, Fuoco**	
Il draco da guerra effettua un attacco di fendente di artiglio e uno di spazzata con la coda, scattando di 2 quadretti prima di ogni attacco.	
⇶ **Sguardo Demoniaco** (minore 1/round; a volontà) ✦ **Paura**	
Propagazione ravvicinata 5; +24 contro Volontà; il bersaglio è frastornato e subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina entrambi).	
Ira Sanguinante (finché è sanguinante)	
Il draco da guerra ottiene un bonus di +4 ai tiri per colpire ed effettua un attacco con il morso extra a ogni round.	
Allineamento Caotico malvagio	**Linguaggi** Abissale, Comune
For 26 (+18)	**Des** 28 (+19)	**Sag** 24 (+17)
Con 20 (+15)	**Int** 18 (+14)	**Car** 15 (+12)

Volti di Sigil

Tra i tanti abitanti di Sigil ce ne sono molti che si distinguono come cittadini prominenti o degni di nota all'interno della società in continuo mutamento della Gabbia. Di seguito ne vengono presentati alcuni.

Adamok Ebon: Bladeling cacciatore, guida e a volte assassino a pagamento, noto per essere ingaggiato di tanto in tanto da Shemeshka la Razziatrice.

A'kin: Il proprietario dell'Immondo Amichevole, uno straordinario negozio di gingilli magici. Questo cortese e colto raavasta (vedi il *Manuale dei Piani*, pagina 135) sembra conoscere i segreti degli affari di chiunque e sembra anche impaziente e disponibile a intervenire in aiuto dei suoi clienti. A'kin è amichevole quanto il nome del suo negozio, chiacchiera volentieri con i suoi clienti e spesso fa loro omaggio di qualche gingillo... è anche disposto a rispondere a tutte le loro domande, salvo quelle che lo riguardano personalmente.

Alluvius Ruskin: Agli occhi di molti, questa dolce e vecchia tiefling è soltanto la proprietaria delle Antichità di Tivvum, un noto negozio di chiavi di portali nel Distretto del Mercato. Ma in realtà Lu, oltre a essere una maga abile e pericolosa, ha dei piani personali riguardo alla Gabbia: vuole assimilare abbastanza magia dalla città da riuscire a spodestare la Signora del Dolore.

Autochon il Campanaro: Il Maestro dei Corrieri, protetto da una possente armatura. Sono pochi i messaggi che circolano tra gli abitanti della Città delle Porte che non vengono consegnati da uno dei suoi messaggeri. I suoi corrieri sono di gran lunga i migliori in città: molti sono "corrieri silenti," incantati in modo da poter trasmettere i messaggi soltanto al destinatario specificato. Si mormora in giro che nessuno abbia mai osato attaccare i messaggeri di Autochon in quanto il Maestro dei Corrieri avrebbe stretto un patto proficuo (ma terrificante) per la loro protezione all'interno del Tempio dell'Abisso, nel Distretto Della Signora.

Balthazar Thames: Un investigatore privato, il sedicente "risolutore di misteri, scopritore di oggetti perduti e amico a noleggio": i servizi di Thames hanno prezzi elevati, ma il deva si dimostra affidabile e onesto nei confronti dei suoi clienti.

Caravan: Caravan è uno dei migliori agenti umani di Estavan, ma di recente è rimasto grandemente deluso dal suo proprietario in quanto ha scoperto molti degli affari di dubbia natura legale di Estavan. Per ora Caravan resta fedele all'oni incantatore, anche se qualche offerta di lavoro giuntagli sottobanco da altri aspiranti datori di lavoro lo stanno tentando a cambiare attività. La grande forza, l'esperienza e la competenza di Caravan ne fanno uno dei più ambiti mercenari della gabbia.

Estavan: Il signore dei mercanti del Consorzio Mercantile Planare, una vasta compagnia di commerci e trasporti. In qualità di rappresentante più in vista del Consorzio, Estavan gode di un certo prestigio e influenza nella Città delle Porte, ben superiore a quello che meriterebbe un semplice commerciante. Le merci che viaggiano sulle carovane del Consorzio da un'estremità all'altra dei piani quasi sempre transitano per Sigil prima di arrivare a destinazione. Estavan si dà sempre da fare per tenere d'occhio queste spedizioni, prendere accordi per nuovi affari, ingaggiare sorveglianti per proteggere i trasporti e controllare gli affari del Consorzio alla città di Porta del Commercio... eppure riesce a trovare il tempo di definire l'ordine del giorno degli affari di Sigil assieme a Shemeshka la Razziatrice e Zadara, in passato i suoi due più grandi rivali in affari e ora suoi soci e detentori di un monopolio pressoché totale sulle questioni finanziarie della Gabbia. I clienti di Estavan (e del Consorzio) comprendono varie figure di spicco come A'kin, Alluvius Ruskin e Kesto Occhilucenti. Dato che l'influenza di Estavan continua a crescere, sempre più gente comincia a chiedersi: chi è il proprietario effettivo del Consorzio Mercantile Planare e chi controlla davvero tutte le sue vaste risorse?

Fell, il dabus rinnegato: Questo essere è fonte di forti tensioni nella Città delle Porte. A differenza degli altri dabus, Fell tocca il terreno quando cammina e si dimostra molto amichevole con quelli che incontrano. Secondo alcuni canti sussurrati a bassa voce, Fell avrebbe tradito la Signora del Dolore. Nessuno sa perché la Signora tolleri che egli cammini per le strade della Gabbia, e molti vorrebbero punire Fell per il suo crimine, ma tutti sono d'accordo nel dire che la sua punizione, quando giungerà, dovrà giungere per mano della Signora.

Il figlio di Arwyl Swan: Questo paladino umano proveniente dal Cormyr di Toril è il capo dei Figli della Misericordia. Arwyl crede che la situazione sia migliorata di molto rispetto ai giorni in cui gli Assassini della Misericordia imponevano il loro cupo concetto di giustizia nella Gabbia. Ricordandosi di quei tempi, cerca di tenere fuori i Figli della Misericordia dagli intrighi politici e si concentra soltanto sul compito di far rispettare la giustizia.

Kesto Occhilucenti: Lo gnomo illusionista che gestisce la libreria "Oltre il Velo," nel Distretto Basso. Oltre il Velo resta uno dei migliori posti di tutta Sigil dove fare ricerche su qualsiasi argomento: se Kesto non ha un libro su qualcosa che può interessare un ricercatore, di certo conosce qualcuno che ce l'ha.

Kylie: Questa giovane tiefling in passato lavorava per Autochon il Campanaro, finché non abbandonò il lavoro nel bel mezzo della consegna di un messaggio. Autochon era pronto a reclamare vendetta ma la sua padrona, Shemeshka la Razziatrice, gli ordinò di lasciar stare la ragazza. Ora Kylie gestisce una sua piccola banda di scorte e di corrieri, in continua crescita. Kylie conosce molta gente importante in città e vanta buoni contatti con molti di loro.

Lissandra la Cercatrice di Portali: Un'immigrata proveniente dal mondo e affascinata dal funzionamento dei portali di Sigil. Lissandra tiene un registro dei portali e delle chiavi conosciute e aggiorna costantemente la sua informazione interrogando tutti coloro che usano i portali. Attualmente è in cerca di un gruppo di avventurieri da ingaggiare per "ottenere" il registro di Ramander il Saggio, affinché le informazioni relative a tutti i portali della città possano essere diffuse tra tutta la gente, come sarebbe giusto che fosse.

Lothar il Vecchio: Il Signore delle Ossa possiede una vasta "biblioteca" di teschi da cui ha estratto informazioni sufficienti a rivaleggiare con qualsiasi cantore. Per una tariffa esorbitante, il Maestro Lothar consulta le ossa e ne ricava conoscenze su quasi ogni argomento possibile. Se necessario, i topi mannari al suo servizio cercano e recuperano dei teschi particolari che potrebbero racchiudere dei segreti in particolare. Alcuni Ingabbiati dicono che soltanto il Maestro Lothar sa dove sono nascosti tutti gli scheletri di Sigil, e ridono alla battuta... ma ridono a denti stretti.

Marian la Nera: Questa umana lavora come chiromante alla Fontana Cantante, nel Distretto Della

Signora. Marian può percepire il futuro di qualsiasi passante che beva dalla fontana. Quando non predice il futuro, Marian canta per gli avventori e a volte trasmette dei messaggi nascosti nei testi carichi di metafore delle sue canzoni. Autochon il Campanaro considera le canzoni-messaggio di Marian una minaccia diretta al suo controllo sui corrieri cittadini.

I Noi: Un branco di topi cranio la cui intelligenza globale ha raggiunto proporzioni pressoché divine. I Noi ordinano ai servitori di cui controllano la mente di eseguire quei piani che consentiranno al branco di crescere e di farsi ancora più potente.

Ombraconsunta, il Re dei Topi: Questo immondo d'ombra ha il comando di un "regno" sotterraneo di topi mannari nei pressi del Fosso. I topi mannari fungono per lo più da ladri nell'Alveare e nelle parti più squallide del Distretto Basso, anche se la gente di quella zona ultimamente parla di un incremento delle aggressioni vere e proprie. I topi mannari gemelli Segugio e Sotterfugio fungono da luogotenenti di Ombraconsunta.

Ramander il Saggio: Il "Maestro dei Portali." Ogni volta che la squadra di ricercatori di questo incantatore umano individua un nuovo portale, Ramander cerca di acquistare la terra su cui esso si trova per riscuotere dai viaggiatori una cifra sostanziosa per l'uso del portale. Se non ha modo di acquistare la terra, riscuote dal proprietario una tariffa ancora più alta tramite estorsione, semplicemente per consentirgli di rimanere in possesso dell'area del portale. Se nemmeno questo funziona, mette in atto tattiche ancora più oscure. Ramander corre sul filo del rasoio in quanto rischia costantemente di violare le leggi della Signora, che vietano di trafficare con i portali della città. Gli abitanti della città in genere lo lasciano fare in quanto Ramander lavora per Shemeshka la Razziatrice e nessuno vuole minacciare uno dei suoi agenti preferiti. Ma nemmeno Shemeshka può proteggere l'incantatore dalla collera della Signora, e tutti attendono con impazienza che il Maestro dei Portali finisca finalmente nel suo portale che gli spetta... uno che conduca in un labirinto senza uscita.

Regola-del-tre: Un vecchio saggio, un imbroglione e un ladro consumato. Nei panni di un sapiente githzerai, Regola-del-tre frequenta spesso la taverna del Rematore dello Stige nel Distretto Basso, fornendo consigli che esprime sotto forma di triplici indovinelli che spesso si contraddicono l'un l'altro. Le sue insolite regole d'affari lo costringono a esigere sempre di essere pagato in serie da tre: ad esempio, tre monete di metallo diverso, o tre borselli contenenti ciascuno una spezia preziosa. In cambio, fornisce tre risposte a ogni domanda. Questa pratica è frutto di un'astrusa filosofia secondo la quale ogni cosa esistente nell'universo fa parte di una triade di qualche tipo.

Alcuni affermano che questo raggrinzito ed emaciato saggio sia in realtà il figlio di un principe dei demoni. Regola-del-tre ride a queste affermazioni, ma le informazioni che rivela riguardo all'Abisso sono inquietantemente precise.

Regola-del-tre raccoglie informazioni sulle manovre politiche di Sigil e può contare su una vasta rete di contatti diffuse anche sugli altri piani. Di tanto in tanto lavora come mediatore e intermediario per due fazioni contrapposte. Come accade a tutti coloro che sanno più di quanto non dicano, Regola-del-tre è oggetto di molte speculazioni su quali possano essere i suoi veri piani. Di certo un vetusto avventore da taverna non può avere in mente di riaccendere la Guerra Sanguinosa o di riunire i demoni e i diavoli per dare il via a un'apocalittica battaglia finale contro gli dèi... giusto?

Rhys: L'incantevole volto pubblico del Circolo Conciliare di Sigil. Rhys è una diplomatica nata e funge sempre da mediatrice per il consiglio, affidandosi al suo istinto per emettere giudizi fulminei che, fortunatamente per Sigil, si rivelano accurati la maggior parte delle volte.

Shemeshka la Razziatrice: La sedicente "Regina del Commercio." Quasi nessuno osa mettere in discussione questo titolo; la portata delle conoscenze e dei segreti di questa raavasta è eguagliata soltanto dalla sua crudeltà. Shemeshka ha raggiunto la sua posizione come più noto e potente cantore di Sigil attraverso la sua vasta rete di spie. Gli agenti della raavasta sono ovunque e la loro presenza garantisce che tutti i potenti della città si rivolgano a lei per ottenere notizie sui loro nemici... o per timore che Shemeshka possa invece rivelare qualcosa su di loro. L'immonda muove le fila di altre figure a loro volta assai potenti, come Autochon il Campanaro e Ramander il Saggio, avendoli resi suoi debitori (assieme a molti altri) attraverso una serie di piani contorti che si concludono sempre con la raavasta che concede un "favore" e in tal mondo vincola il beneficiato a sé per l'eternità. Shemeshka ha le mani in pasta in buona parte degli affari della città, o direttamente o tramite intermediari. Tutti questi fattori messi assieme (spie, segreti, controlli e potenza finanziaria) fanno di Shemeshka la Razziatrice una delle creature più temute, odiate e potenti di tutta la Città delle Porte.

Vocar il Disobbediente: Un umano smagrito e raggrinzito di nome Vocar conduce un'esistenza da fuggitivo nell'Alveare, nascondendosi dai servitori di Vecna. La sua orbita vuota e il suo moncherino confermano che in passato l'uomo doveva essere un esarca del dio mutilato. A tratti lucido ma spesso irrimediabilmente pazzo, Vocar smercia le terrificanti verità che aveva scoperto quando serviva il dio dei segreti in cambio di protezione temporanea dalla sua collera. Chi tratta con lui e ottiene delle rivelazioni deve tuttavia trovare il modo di distinguere quelle affidabili dalle farneticazioni create dalla sua mente devastata.

Quasi tutti gli abitanti di Sigil credono che Vocar sia semplicemente pazzo. Vaga per l'Alveare con una benda di stoffa rossa che gli copre l'orbita vuota e sussurra un interminabile flusso di frasi senza senso. La gente lo evita e soltanto quelli che sono disperati o pazzi quanto lui cercano di averci a che fare.

Zadara: Probabilmente la persona più ricca di Sigil. Anche se quasi nessuno conosce la vera portata delle sue operazioni, Zadara ha le mani in pasta in molte attività lucrative. Questa gigantessa delle tempeste ha un talento innato per riconoscere chi ha i piani migliori per incrementare la sua fortuna e fornisce a costoro abbastanza oro da poter mettere in atto tali piani. Oltre a molti altri, appoggia e sovvenziona anche le varie ricerche di Lissandra la Cercatrice di Portali. I suoi principali rivali per il controllo finanziario della Gabbia comprendono i suoi nuovi "soci," Shemeshka la Razziatrice e Estavan del Consorzio Mercantile Planare. Zadara si vede raramente per le vie di Sigil, ma fa uso di due portieri estremamente potenti (due marut maestri di lama di nome Kubriel e Gog) per tenere i visitatori indesiderati al di fuori del suo palazzo.

Incontro di livello 13 (4.800 PE)

PREPARAZIONE

1 mezzelfo capitano dei briganti (C)
1 umano gladiatore (G)
1 sventratore abissale (S)
5 nani sicari (N)

Il DM dovrebbe usare questo incontro quando gli avventurieri stanno esplorando le vie di Sigil o cercano di trovare un luogo specifico all'interno della Gabbia. Questo incontro funziona meglio durante le ore del crepuscolo o quelle notturne, quando le strade sono più buie e pericolose.

Una banda di briganti attende che qualcuno entri in questa silenziosa piazza vuota per far scattare un'imboscata.

Quando gli avventurieri arrivano in fondo alle scale di questa piccola piazza dalla via nord, la prima cosa che notano è il bagliore pulsante dello strano vortice dall'altro lato della fontana. Nessuno dei briganti è immediatamente visibile.

Questo incontro può essere ambientato nel Distretto del Mercato, nel Distretto degli Impiegati, nel Distretto Basso o nell'Alveare.

Quando gli avventurieri si avvicinano alla piazza, il DM deve leggere:

Le scale davanti a voi conducono fino a una piazza a cielo aperto circondata da edifici bui e vicoli ancora più bui. Sentite il sommesso zampillare dell'acqua di una fontana al centro della piazza, ma la cosa che attira di più la vostra attenzione è lo strano bagliore pulsante di energia turbinante che brilla nell'oscurità antistante.

Prova di Percezione

CD 18 *Da qualche parte a ovest giunge il ringhio di un animale da branco.*

CD 25 *Notate una piccola figura rannicchiata in cima a un tetto vicino, intenta a scrutare con attenzione la scena quando vi avvicinate alla piazza.*

TATTICHE

I briganti lavorano bene assieme e hanno imparato a sfruttare il vortice nelle loro tattiche. Il vortice è un evento arcano che appare nello stesso spazio un paio di notti al mese. Non appare in un giorno ben preciso, quindi i briganti tengono d'occhio la zona e quando si materializza lo sfruttano a loro vantaggio.

Il capitano, il gladiatore e il demone rimangono nelle ombre e restano nascosti finché gli avventurieri non giungono nella piazza. I nani sicari mantengono le loro posizioni finché non hanno una linea di tiro sgombra; allora aprono il fuoco e cercano di attirare gli avventurieri verso il cuore della piazza.

I nani sicari rimangono sui tetti più a lungo possibile, usando le loro balestre per tirare sugli avventurieri. Tentano di concentrare il fuoco su un singolo bersaglio quando se ne presenta l'opportunità, ma cercano di coprire un ampio arco con i loro quadrelli, in modo da non consentire agli avventurieri di riorganizzarsi.

Il gladiatore e lo sventratore abissale escono fuori dai vicoli bui quando riescono a scorgere con chiarezza un bersaglio nella piazza. Entrambi tentano di costringere i loro avversari a dirigersi verso il vortice per approfittare dell'aiuto che possono ottenere da esso (vedi "Elementi dell'area").

Il capitano dei briganti si muove nelle ombre e cerca di attaccare un avversario ai fianchi colpendolo di sorpresa prima di sgusciare via. Se possibile, tenta di agire in coppia con il gladiatore, in quanto non si fida troppo del demone.

I briganti combattono finché ne rimangono soltanto due, poi tentano di scappare per i vicoli bui o nel tombino fognario del vicolo nordovest.

Mezzelfo Capitano dei Briganti (C) — **Livello 13 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio — PE 800

Iniziativa +13 — **Sensi** Percezione +12; visione crepuscolare
PF 126; **Sanguinante** 63
CA 27; **Tempra** 25, **Riflessi** 26, **Volontà** 24
Velocità 6

⊕ **Spada Lunga** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+18 contro CA; 1d8 + 8 danni, e il mezzelfo capitano dei briganti scatta di 1 quadretto.

⊕ **Pugnale** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 5/10; +18 contro CA; 1d4 + 6 danni.

⊕/⊕ **Fendere e Scattare** (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚀)
Il mezzelfo capitano dei briganti effettua un attacco con la spada lunga, scatta di 2 quadretti ed effettua un attacco con il pugnale.

⊕ **Fendente Ispiratore** (standard; ricarica ⚁ ⚀) ✦ **Arma**
+18 contro CA; 2d8 + 8 danni, e un alleato scatta di 1 quadretto ed effettua un attacco basilare in mischia come azione gratuita.

Allineamento Senza allineamento — **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Atletica +15, Diplomazia +14, Furtività +16, Intuizione +12
For 18 (+10) — **Des** 20 (+11) — **Sag** 12 (+7)
Con 14 (+8) — **Int** 10 (+6) — **Car** 16 (+9)
Equipaggiamento armatura di cuoio, spada lunga, 6 pugnali

Sventratore Abissale (S) — **Livello 14 Bruto**
Umanoide elementale Medio (demone) — PE 1.000

Iniziativa +10 — **Sensi** Percezione +9
PF 173; **Sanguinante** 86
CA 26; **Tempra** 28, **Riflessi** 25, **Volontà** 24
Resistenza 15 variabile (2/incontro)
Velocità 6

⊕ **Artiglio** (standard; a volontà)
+17 contro CA; 2d10 + 6 danni.

⊕ **Afferrare** (standard; a volontà)
+15 contro Riflessi; 2d6 + 6 danni, e il bersaglio è afferrato.

⊕ **Unghioni Sventranti** (minore 1/round, 3/round quando è sanguinante; a volontà)
Bersaglia una creatura afferrata dallo sventratore abissale; nessun tiro per colpire; 6 danni.

Allineamento Caotico malvagio — **Linguaggi** Abissale
Abilità Atletica +18
For 23 (+13) — **Des** 17 (+10) — **Sag** 15 (+9)
Cos 23 (+13) — **Int** 7 (+5) — **Car** 11 (+7)

5 Nani Sicari (N) **Livello 13 Gregario**
Umanoide naturale Medio PE 200 ciascuno

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +10; visione crepuscolare
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 25; **Tempra** 25, **Riflessi** 23, **Volontà** 23
Tiri salvezza +5 contro gli effetti del veleno
Velocità 5

⊕ **Martello da Guerra** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+20 contro CA; 9 danni.

Balestra (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Gittata 15/30; +20 contro CA; 9 danni.

Tiro Mirato
Un nano sicario ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e infligge 3 danni extra con i suoi attacchi a distanza contro le creature prive di copertura.

Fuoco Combinato
I nani sicari possono effettuare un attacco a distanza combinato contro un singolo bersaglio. Per ogni nano sicario che prende parte a un attacco combinato, il tiro per colpire aumenta di 1 e i danni aumentano di 1.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune, Nanico
Abilità Atletica +17, Furtività +15, Tenacia +14
For 22 (+12) **Des** 18 (+10) **Sag** 18 (+10)
Con 16 (+9) **Int** 11 (+6) **Car** 10 (+6)
Equipaggiamento cotta di maglia, martello da guerra, balestra con 20 quadrelli

Umano Gladiatore (G) **Livello 14 Soldato d'elite**
Umanoide naturale Medio PE 2.000

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +9
Concentrazione del Combattente aura 1; ogni nemico che inizia il proprio turno entro l'aura è marchiato fino alla fine del suo turno successivo.
PF 276; **Sanguinante** 138
CA 30; **Tempra** 26, **Riflessi** 26, **Volontà** 24
Tiri salvezza +2
Velocità 6
Punti azione 1

⊕ **Gladio** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+21 contro CA; 2d8 + 6 danni.

Gettare nella Polvere (minore; incontro)
+19 contro Tempra; il bersaglio viene buttato a terra prono.

Calcio Ben Piazzato (minore; ricarica ⚁ ⚅)
+19 contro Riflessi; il bersaglio è frastornato e rallentato (tiro salvezza termina entrambi).

Sabbia negli Occhi (minore; incontro)
+19 contro Tempra; il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).

Sfoggio di Bravura con il Gladio (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Emanazione ravvicinata 1; bersaglia i nemici; +19 contro Riflessi; 2d8 + 6 danni.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Comune
Abilità Acrobazia +15, Atletica +18
For 22 (+13) **Des** 16 (+10) **Sag** 14 (+9)
Cos 18 (+11) **Int** 12 (+8) **Car** 17 (+10)
Equipaggiamento scudo leggero, corazza di scaglie, gladio (spada corta)

Sviluppo

Se i briganti vengono sconfitti ma almeno uno di loro riesce a fuggire, raduneranno altri alleati e tenteranno di vendicarsi degli avventurieri. Questo attacco di ritorsione potrebbe verificarsi dopo diversi giorni o settimane, ma i briganti terranno d'occhio gli avventurieri da lontano per farsi un'idea ben precisa delle loro usanze e abitudini, e poi li colpiranno quando meno se lo aspettano. Questi briganti fanno parte di una banda più grossa di ladri e tagliagole attiva a Sigil e non prendono bene le sconfitte.

Elementi dell'area

Illuminazione: Luce fioca proiettata dal vortice in mezzo alla piazza. Oscurità nei vicoli attorno alla piazza.

Panchina: Le due panchine nella piazza sono considerate terreno difficile.

Edificio: Gli edifici che circondano la piazza sono chiusi a chiave e sono alti 6 metri. Chiunque cada dal tetto di un edificio subisce 2d10 danni. Un personaggio può scalare l'edificio per salire sul tetto superando una prova di Atletica con CD 23.

Fontana: Dalla fontana in mezzo alla piazza zampilla un getto di acqua fresca. La fontana è considerata terreno difficile.

Carro con bue: Un carro carico di casse e barili legato al bue che lo traina è stato parcheggiato accanto a un edificio. Se la corda a cui è legato il bue viene tagliata, il bue scappa al primo segno di pericolo... trascinando il carro con sé. Il carro si muove di 6 quadretti a ogni turno. Qualsiasi creatura il cui quadretto sia attraversato dal carro subisce 9 danni e viene spinto di 1 quadretto fuori dal suo percorso.

Bancarelle: Le bancarelle sono vuote. Sono considerate terreno bloccante.

Vortice: Il vortice è una nube turbinante e pulsante di energia arcana. Ogni creatura che entra nel vortice viene attaccata: +16 contro Volontà; 1d6 + 6 danni e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). Che l'attacco colpisca o meno, il bersaglio scorre di 1d6 + 1 quadretti verso ovest.

Incontro di livello 15 (6.000 PE)

PREPARAZIONE

3 sciami di topi cranio arcanisti (T)
2 topi mannari guardiani delle fogne (G)
2 melme elementali (M)

Il DM può usare questo incontro quando gli avventurieri stanno esplorando le fogne di Sigil. Forse sono alla ricerca di una persona o di un oggetto scomparso, di un covo o di una camera segreta sotterranea o di un portale che conduce a un luogo specifico.

2 Topi Mannari Guardiani delle Fogne (G) — **Livello 13 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio (mutaforma) — PE 800 ciascuno

Iniziativa +14 — **Sensi** Percezione +14; visione crepuscolare
PF 130; **Sanguinante** 65
Rigenerazione 10 (se il topo mannaro subisce danni da un'arma argentata, la sua rigenerazione non funziona al suo turno successivo)
CA 27; **Tempra** 25, **Riflessi** 26, **Volontà** 24
Immunità febbre fognaria (vedi sotto)
Velocità 6, scalata 4 (non in forma umana)

(+) **Spada Corta** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Veleno**
+18 contro CA; 1d10 + 6 danni, più 10 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

(+) **Morso** (standard; a volontà) ✦ **Malattia**
+18 contro CA; 1d6 + 4 danni, e il bersaglio subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina) e contrae la febbre fognaria (vedi sotto).

(→) **Balestra** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Veleno**
Gittata 15/30; +18 contro CA; 1d8 + 6 danni da veleno, più 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

† **Danza del Veleno** (standard; incontro; si ricarica quando la creatura diventa sanguinante per la prima volta)
Il topo mannaro effettua due attacchi con la spada corta contro un unico bersaglio, scatta fino a 3 quadretti ed effettua due attacchi con la spada corta contro un bersaglio diverso.

Cambiare Forma (minore; a volontà) ✦ **Metamorfosi**
Un topo mannaro può alterare la sua forma fisica per apparire come un topo feroce o un umano specifico (vedi "Cambiare forma," *Manuale dei Mostri 2*, pagina 216). In forma umana perde l'attacco con il morso.

Vantaggio in Combattimento
Un topo mannaro infligge 2d6 danni extra con gli attacchi in mischia contro ogni bersaglio che gli conferisce vantaggio in combattimento.

Allineamento Malvagio — **Linguaggi** Comune
Abilità Bassifondi +15, Furtività +17, Manolesta +17, Raggirare +15

For 20 (+11)	**Des** 22 (+12)	**Sag** 16 (+9)
Con 18 (+10)	**Int** 15 (+8)	**Car** 18 (+10)

Equipaggiamento mantello, spada corta

La sezione delle fogne in cui i PG si trovano è controllata da un branco di topi cranio. Quando gli avventurieri arrivano, soltanto tre sciami sono attualmente sul posto. Il resto del branco è fuori, impegnato in altri affari da sbrigare. Questo non significa che i topi siano privi di difese. Oltre alle loro consuete capacità, possono contare su due topi mannari guardiani delle fogne che fungono da protettori del nido e hanno usato i loro poteri psichici per costringere un paio di melme elementali a vagare nei corsi d'acqua dei dintorni come ulteriore deterrente nei confronti degli intrusi.

Questo incontro può essere ambientato al di sotto del Distretto del Mercato, del Distretto degli Impiegati o del Distretto Della Signora.

Gli avventurieri iniziano questo incontro nella camera del magazzino, quella più a sud sulla mappa.

Quando gli avventurieri entrano nel magazzino, il DM deve leggere:
Le scale conducono verso una camera polverosa piena di casse e di barili. Una grossa crepa sulla parete nord conduce nell'oscurità. Dall'apertura proviene un orrendo fetore.

Prova di Percezione
CD 18 *Notate un fioco bagliore di luce all'interno dell'oscurità oltre la crepa della parete nord.*
CD 25 *Sentite il sommesso gorgogliare dell'acqua da qualche parte nell'oscurità oltre la crepa della parete nord.*

TATTICHE

I topi mannari guardiani delle fogne agiscono assieme per abbattere l'avversario che sembra più potente, muovendosi in modo da poter attaccare ai fianchi e da ottenere vantaggio in combattimento. Non hanno problemi a tenersi nelle retrovie per tirare con le loro balestre o ripiegare sugli attacchi a distanza quando iniziano a subire troppi danni. Usano *danza del veleno* alla prima opportunità e poi di nuovo quando diventano sanguinanti. Non collaborano nel senso vero e proprio del termine con le melme elementali, ma cercano di attirare gli avversari verso quelle creature in modo da coinvolgere le melme nella battaglia.

Le melme elementali attaccano qualsiasi creatura che sia ostile ai topi cranio. Ogni volta che un nemico giunge entro 10 quadretti da una melma, la melma lo nota tramite la sua percezione tellurica e si muove per attaccarlo al suo turno. Una melma può entrare e uscire liberamente dall'acqua delle fogne come parte di un'azione di movimento. Il DM deve ricordarsi di usare *contraccolpo elementale* quando una melma subisce danni, e *deflagrazione elementale* quando la melma diventa sanguinante o viene uccisa. Fintanto che almeno uno sciame di topi cranio rimane entro 10 quadretti da una melma, la melma continua a combattere fino alla distruzione. Senza l'influenza dello sciame, la melma tenta di fuggire dallo scontro non appena diventa sanguinante.

Gli sciami di topi cranio arcanisti hanno una mente di gruppo. Ogni sciame rende tutti gli altri sciami entro 10 quadretti da sé più intelligenti e più potenti. Lasciano

Febbre Fognaria — Livello 13 Malattia — **Tenacia miglioramento CD 23, stazionaria CD 18, peggioramento CD 17 o meno**

Il bersaglio è curato. ◀ **Effetto iniziale:** Il bersaglio perde un impulso curativo. ◀▶ Il bersaglio subisce una penalità di -2 a CA, Tempra e Riflessi. ▶ **Stato finale:** Il bersaglio subisce una penalità di -2 a CA, Tempra e Riflessi. Il bersaglio perde tutti gli impulsi curativi e non può recuperare punti ferita.

il grosso della battaglia ai topi mannari e alle melme e preferiscono tenersi da parte per usare i loro poteri a distanza da dove è più sicuro. Quando rimane soltanto uno sciame, i topi tentano di fuggire nelle profondità delle fogne.

2 Melme Elementali (M) **Livello 12 Bruto**
Bestia elementale Grande (cieca, melma) PE 700 ciascuna

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +9; vista cieca 10, percezione tellurica 10
PF 150; **Sanguinante** 75
CA 24; **Tempra** 26, **Riflessi** 22, **Volontà** 22
Immunità sguardo; **Resistenza** 10 acido, freddo, fulmine, fuoco
Velocità 4; vedi anche *forma fluida*

⊕ **Schianto** (standard; a volontà) ✦ **Freddo, Fulmine, Fuoco**
Portata 2; +15 contro CA; 3d6 + 5 danni, e 10 danni da freddo, fulmine e fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Forma Fluida (movimento; a volontà)
La melma elementale scatta di 4 quadretti.

Contraccolpo Elementale (reazione immediata, quando la melma elementale subisce danni; a volontà) ✦ **Freddo, Fulmine, Fuoco**
La melma elementale emette un getto di energia elementale che infligge 5 danni da freddo, fulmine e fuoco su tutti i nemici a essa adiacenti.

Deflagrazione Elementale (quando diventa sanguinante per la prima volta e di nuovo quando scende a 0 punti ferita) ✦ **Freddo, Fulmine, Fuoco**
La melma elementale emette un'esplosione di energia elementale; emanazione ravvicinata 2; +15 contro Riflessi; 3d10 + 6 danni da freddo, fulmine e fuoco, e il bersaglio è spinto di 2 quadretti.

Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
For 24 (+13) **Des** 16 (+9) **Sag** 16 (+9)
Con 20 (+11) **Int** 4 (+3) **Car** 4 (+3)

3 Sciami di Topi Cranio Arcanisti (T) **Livello 14 Controllore**
Bestia naturale Media (sciame) PE 1.000 ciascuno

Iniziativa +16 **Sensi** Percezione +22; visione crepuscolare
Sussurri Mentali aura 1; ogni nemico che inizi il suo turno entro l'aura subisce 5 danni psichici e una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.
PF 141; **Sanguinante** 70
CA 28; **Tempra** 27; **Riflessi** 25; **Volontà** 26
Resistenza danni dimezzati dagli attacchi in mischia e a distanza; **Vulnerabilità** 10 contro gli attacchi ad area e ravvicinati
Velocità 6, scalata 3

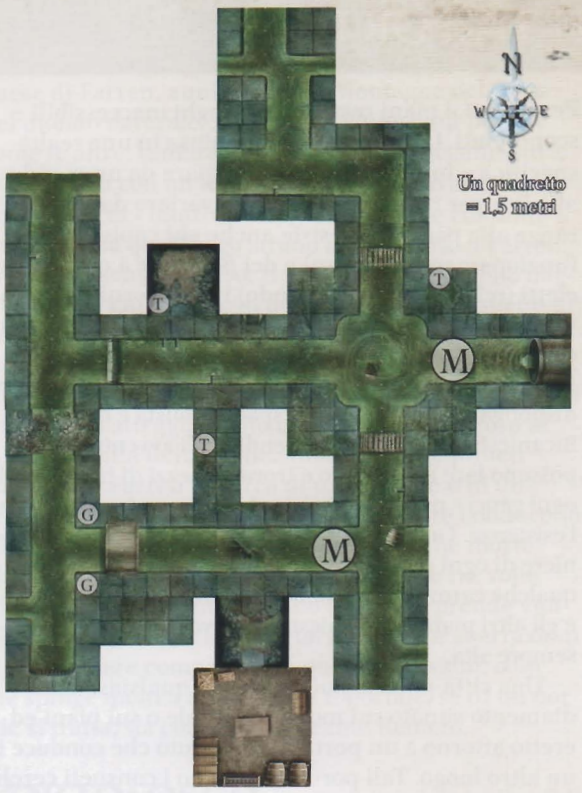
⊕ **Sciame di Denti** (standard; a volontà)
+19 contro CA; 1d8 + 5 danni e 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Dardo Psichico (standard; a volontà) ✦ **Psichico**
Gittata 20; +18 contro Volontà; 1d10 + 6 danni psichici, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Sbarramento Psichico (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Psichico**
Emanazione ad area 1 entro 10; +16 contro Volontà; 2d10 + 6 danni psichici, e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Mente di Gruppo
Per ogni sciame di topi cranio entro 10 quadretti l'uno dall'altro, i tiri per colpire e i tiri dei danni aumentano di 1 e il punteggio di Intelligenza di ogni sciame aumenta di 2.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** telepatia 10
For 18 (+11) **Des** 16 (+10) **Sag** 17 (+10)
Con 21 (+12) **Int** 10 (+7) **Car** 18 (+11)



Sviluppo

Se gli avventurieri sconfiggono i topi cranio, prima o poi dovranno subirne le conseguenze. Il resto del branco cercherà di vendicarsi e i topi cranio sono esperti nel manipolare gli altri tramite suggestioni mentali. Agli avventurieri non conviene avere queste creature come nemici a lungo termine, quindi dovrebbero trovare un modo per placarli e fare ammenda.

Elementi dell'area

Illuminazione: Luce fioca da una serie di torce in procinto di spegnersi disseminate per tutta l'area.

Ponti: Queste assi precarie consentono di attraversare i canali delle fogne in vari punti.

Covo: L'alcova dove uno degli sciami di topi cranio inizia l'incontro è il covo del branco di topi cranio. Contiene due pacchetti del tesoro di livello 15 (vedi la *Guida del Dungeon Master*, pagina 128).

Scala a pioli: Una scala a pioli sale verso le strade soprastanti.

Detriti: I cumuli di detriti e di rifiuti sono considerati terreno difficile.

Acqua di fogna: L'acqua viscida di fogna che scorre nei canali è profonda 1,5 metri ed è considerata terreno difficile. Servono 2 quadretti di movimento per spostarsi dall'acqua alle piattaforme laterali delle fogne. Ogni creatura che entri nell'acqua o vi inizi il proprio turno subisce 5 danni da acido.

Per alcuni, i piani restano dei luoghi inaccessibili e sconosciuti. Questa gente è rinchiusa in una realtà specifica e impossibilitata a viaggiare da un mondo all'altro per ragioni che possono variare dall'ignoranza alla paura. Me esiste anche chi capisce il funzionamento dei piani e dei portali, e a quei pochi eletti (relativamente parlando) i piani forniscono una vasta e variegata panoramica di possibili esplorazioni, commerci, ricerche e avventure.

Sia che conoscano i segreti dei viaggi planari, sia che dispongano soltanto di una spada robusta e di alcuni incantesimi da mettere in vendita, gli avventurieri possono fare affari d'oro e trovare mezzi di trasporto di ogni genere presso le città-portale disseminate in tutta l'esistenza. Guardie del corpo, corrieri e guardie carovaniere di ogni genere vengono ingaggiate per proteggere qualche carovana tra quelle che fanno la spola tra Sigil e gli altri piani e la richiesta di sorveglianti capaci è sempre alta.

Una città-portale può essere un qualsiasi insediamento situato sul mondo naturale o sui piani ed eretto attorno a un portale conosciuto che conduce in un altro luogo. Tali portali non sono i consueti cerchi di teletrasporto permanenti che è possibile trovare in buona parte delle città e dei paesi civilizzati, ma veri e propri cancelli planari che si spalancano su un altro piano di esistenza. L'area attorno a una città portale assume l'aspetto del piano situato sul lato opposto del portale, dando ai visitatori un'idea di ciò che troveranno quando passeranno dall'altro lato. È l'energia planare che si riversa fuori dal portale a provocare questo effetto; l'influenza sull'area circostante dipende dal luogo a cui è collegato il portale.

TOMAS GIORELLO

L'altro aspetto tipico dei portali delle città-portale è la loro convenienza e la loro affidabilità. È sempre possibile accedervi (anche se potrebbero seguire un ciclo regolare di apertura e di chiusura) e solitamente per farlo funzionare non è richiesta nessuna chiave di portale. I portali delle città-portale collegati a Sigil osservano comunque tutte le restrizioni già note, compresa la proibizione del loro uso agli dèi e ad altri esseri di grande potenza.

Questi condotti tra le realtà vengono sempre sorvegliati e mantenuti dalle loro comunità, dal momento che rappresentano un fonte di potere e ricchezza a vari livelli per coloro che li controllano.

Porta del Commercio

Il frenetico paese di Porta del Commercio, situato al crocevia all'ombra delle Colline Rombanti, fornisce al mondo naturale un portale noto e facilmente accessibile con cui raggiungere Sigil. Mercanti provenienti da tutte le terre circostanti giungono in paese per vendere merci locali e acquistare merci esotiche provenienti da altri piani che attraverso Sigil arrivano fino al mercato di Porta del Commercio. È il Consorzio del Commercio Planare a gestire Porta del Commercio e a usarlo come uno dei suoi centri di distribuzione chiave lungo tutte le vie carovaniere che controlla. Il Mastro Mercante Duncam regola rigidamente l'accesso al portale, tuttavia. Nessuno può semplicemente presentarsi a Porta del Commercio, recarsi all'elegante arco di pietra che si erge al centro della piazza cittadina e passarvi attraverso per comparire a Sigil. È necessaria una chiave speciale per far funzionare questo portale e Duncam rivela l'identità di questa chiave soltanto a coloro che considera degni di entrare nella Città delle Porte (e che possono permettersi di pagare una tariffa di 1.000 mo).

Assopito

Il placido paese di Assopito, che giace in un angolo silenzioso della Coltre Oscura, è dotato di un portale di pietra deforme che conduce al Piano dei Sogni. La terra nei pressi di Assopito è satura di visioni di sogni paradisiaci e di terribili incubi che si manifestano secondo il ciclo del portale. Si apre due volte al mese e la terra riflette sempre la parte del Sogno a cui il portale si collega quando viene attivato. Per tre giorni a metà mese, il portale si apre sulle regioni più fantasiose e piacevoli del Sogno e la terra attorno ad Assopito si fa più leggera e più vibrante in tutta risposta. Per tre giorni alla fine del mese, quando il portale si apre sulle regioni dell'incubo, Assopito e le campagne circostanti assumono un tono più oscuro e pericoloso. I mostri vagano tra le ombre della regione, in genere tenendosi sempre fuori vista. L'umore dei paesani si tinge di una vena lunatica e la popolazione locale, solitamente di indole placida, lascia che i suoi istinti più oscuri affiorino in superficie.

Excelsior

Tra i porti splendenti del Mare Astrale, pochi sono più lucenti della città-portale di Excelsior. Le strade di questa città sono lastricate con mattoni spolverati d'oro e i castelli sospesi dei signori dei paladini proteggono il porto dagli assalti dei pirati e dagli altri pericoli. Il portale lucente, uno stagno di luce che risplende nel cuore del perimetro protetto della città, conduce alle montagne sacre di Celestia.

Bedlam

Nella Selva Fatata c'è un folle piccolo borgo di nome Bedlam. Laggiù le strade sembrano leggermente storte e nessun edificio si erge dritto e regolare. Tutte le linee sono sghembe, non c'è un solo angolo regolare e il rumore di pianto incontrollato o di riso maniacale echeggia nei vicoli ombrosi o dietro le finestre oscurate di tutto il paese. Il problema deriva dal fatto che il paese sorge attorno a un portale di Pandemonium, un dominio dimenticato di follia e di esilio. Fortunatamente per la gente che vive a Bedlam o che vi fa visita, il portale si apre soltanto una volta al mese, nelle notti in cui la luna nuova solca invisibile il cielo. Si dice che il portale si apra su Manicomio, la cittadella del Cenacolo dei Lugubri. Non è detto che questo sia vero, ma è noto che alcuni ex-membri della fazione sciolta di Sigil si sono stabiliti a Bedlam per aiutare ad arginare gli impeti di follia generati dall'influsso di Pandemonium.

Plague-Mort

Il fatiscente paese di Plague-Mort occupa un angolo insolitamente buio perfino per i parametri della Coltre Oscura, dove il suo portale assomiglia a una pozza di olio nero che freme per trasportare i viaggiatori fino all'Abisso. A causa dell'influenza dell'Abisso che fuoriesce dal portale, a Plague-Mort vige soltanto la legge del più forte. Chi è più potente fa le regole a Plague-Mort, e l'attuale sovrano si fa chiamare Blackhelm. I suoi sgherri, i Segugi della Piaga, sono sempre in cerca di nuove reclute e la leva forzata è il normale metodo di ingaggio che seguono i Segugi della Piaga.

Moonstair

Il paese di Moonstair, eretto tra le rovine dell'antico regno dei troll di Vardar, funge da avamposto commerciale nel tratto sud-occidentale della Valle del Nentir. Il più famoso monumento del paese è la Porta della Luna, un portale collegato alla Selva Fatata che si apre quando la luna è piena e il cielo è sgombro. La Porta della Luna è situata su un'isola di rocce aguzze che spunta dal fiume appena oltre le rive occidentali del paese. Un ampio cerchio di muschio e di piante fiorite segna il punto in cui il portale compare quando si apre. Per raggiungere la Porta della Luna, i viaggiatori attraversano una serie di isolette rocciose, la "scala della luna" che dà il nome al paese. Il portale funge da mezzo di collegamento regolare tra questa parte del mondo naturale e la città-fortezza di Celduilon sulla Selva Fatata.

Farren

Uno strano flusso di energia sembra attraversare il paese di Farren, annidato sulle Montagne del Caos del mondo naturale. Farren non è una città-portale come le altre: sembra nascondere un collegamento a senso unico con un luogo distante, situato al di fuori dei confini del multiverso. Questo legame consente il passaggio da quel luogo strano e misterioso a Farren, ma non in senso inverso. Il portale locale, se può davvero essere chiamato con questo nome, ha l'aspetto di una nube di oscurità viscida intrappolata all'interno di un canyon appena fuori dal paese. Quel luogo emana una sensazione inquietante e gli abitanti locali tengono un atteggiamento che va dallo scontroso al distaccato alla follia totale. Molti mistici e profeti giungono a Farren in cerca di una visione o di un segreto da scoprire, ma le visioni in genere conducono alla pazzia e i segreti non portano altro che morte e distruzione a coloro che li odono. Due o tre volte all'anno, le montagne tremano e la nube prende vita vibrando di energia irrequieta. Abomini e aberrazioni di ogni genere compaiono in quelle occasioni, cosa che spinge molti a credere che il portale, se di un portale si tratta, sia collegato al Reame Remoto.

Portofosco

La città-portale di Portofosco, situata sulle rive del Mare Scintillante del mondo naturale, offre uno dei passaggi più stabili e sicuri della Coltre Oscura. Portofosco in sé è un luogo freddo e tetro, sferzato da una pioggia violenta proveniente dal mare quasi tutti i giorni e dal cielo coperto di nubi nere e tempestose anche quando il vento è calmo e la pioggia non cade. Per raggiungere la Coltre Oscura, i viaggiatori si imbarcano su una nave diretta a ovest, verso il cuore nero della tempesta. Mano a mano che avanza, la nave passa sull'altro piano e la città di Roccafosca appare all'orizzonte. La Città di Mezzanotte, che si erge sulla spoglia scogliera, è una destinazione popolare per molti mercanti e viaggiatori planari.

Gleaming

Il paese di Gleaming, a est della Valle del Nentir, nasconde un segreto. Le merci che i mercanti portano dagli angoli più remoti del mondo provengono da un portale nascosto che collega il paese al Mare Astrale. Il sindaco di Gleaming, Berenda Farwalker, una halfling di grande saggezza e carisma, protegge il segreto del portale, come già fecero suo padre, suo nonno e il suo bisnonno prima di lei. Il paese è pervaso dalla presenza del Mare Astrale e il potere divino si riversa in tutta la regione circostante all'insediamento. Il portale conduce a un porto mercantile neutrale del Mare Astrale e attraverso di esso i capi di entrambi gli insediamenti effettuano uno scambio fervido e segreto di merci dei loro rispettivi mondi. Al giusto prezzo, e se l'urgenza è davvero grave, Berenda consentirà ai viaggiatori di accedere al portale. Vorrà sapere tuttavia cosa vanno a fare nel Mare Astrale, e dovrà decidere se sono degni di fiducia prima di concedere loro l'uso del portale.

LA CONGIURA DELLE PORTE

La Congiura delle Porte è un'avventura di DUNGEONS & DRAGONS per cinque giocatori di 11° livello. Può fungere da introduzione a Sigil, la Città delle Porte, e può dare un assaggio agli avventurieri del tipo di azione che li aspetta nel rango leggendario.

INTRODUZIONE

La Festa delle Porte, una delle più amate e proficue festività celebrate a Sigil, è ormai vicina. Estavan, il rappresentante a Sigil del Consorzio Mercantile Planare, è preoccupato da una serie di eventi recenti. Presi singolarmente, questi eventi non sembrano esser fonte di preoccupazione. Tuttavia, Estavan ha notato un filo conduttore che lo ha messo sul chi vive. Crede che qualcuno abbia lanciato un attacco segreto contro il Consorzio, un attacco associato alla festività imminente. Ora Estavan ha bisogno di trovare degli avventurieri disposti a scoprire la verità dietro questi attacchi e a smascherare la congiura per mostrarla agli occhi di tutti.

BACKGROUND

La Festa delle Porte, un tempo un evento profondamente spirituale, è ormai diventata poco più di una scusa per fare baldoria senza freni. Nessuno conta sulla Festa delle Porte più della classe elitaria di Sigil e nessuno trae maggior profitto dei mercanti, grazie alle spese sostenute per le sontuose celebrazioni. Il Consorzio Mercantile Planare in particolare detiene un monopolio sulla merce più ricercata richiesta in occasione dei banchetti della festa, tra cui il raro vino di fuoco di caverna che è diventato essenziale per la celebrazione.

Nelle settimane precedenti alla Festa delle Porte, numerosi contrattempi apparentemente scollegati tra loro hanno creato inquietudine nel Consorzio. Alcuni agenti sono scomparsi. Alcune carovane mercantili sono state attaccate. Alcuni carichi sono stati trafugati. Alcuni magazzini sono stati saccheggiati e perfino incendiati. Estavan, il signore dei mercanti che guida il Consorzio, solitamente considera questi inconvenienti una seccatura inevitabile per chi conduce affari di questa portata. Tuttavia, mano a mano che la Festa delle Porte di avvicina, un tarlo che non gli dà tregua ha continuato a logorare la sua mente: il Consorzio è sotto attacco.

I tre disastri più recenti che hanno colpito il Consorzio hanno provocato l'interruzione di certe linee di rifornimento cruciali che portano derrate alimentari a Sigil. La Città delle Porte non produce neanche una minima parte del cibo che consuma; tutto il cibo necessario per sfamare la città deve giungere dall'esterno. E l'unico modo in cui il cibo arriva in città è attraverso le carovane come quelle usate dal Consorzio, carovane in grado di attraversare luoghi lontani e di giungere a Sigil attraverso un percorso di portali e città-portale. Senza un flusso costante di rifornimenti, Sigil resterà presto senza cibo e senza acqua. Quando questo accadrà avranno inizio disordini e saccheggi, la Signora del Dolore dovrà intervenire e i responsabili più in vista verranno esiliati nei Labirinti... o subiranno una sorte ancora peggiore.

Un tale fato potrebbe colpire anche Estavan in futuro, a meno che il signore dei mercanti non intervenga subito. L'oni incantatore sa che la punizione impartita a lui e al Consorzio non risolverà la crisi imminente. I disordini continueranno, il cibo e l'acqua diventeranno ancora più scarsi e la gente inizierà a morire o ad abbandonare la città in massa.

Estavan è giunto alla conclusione che questi attacchi fanno parte di un piano più grande per sconvolgere la Città delle Porte e col tempo per distruggerla definitivamente. Se questo piano non viene sventato, Estavan teme che tutta l'esistenza correrà un grave rischio. Senza l'anello di congiunzione che li tiene uniti, recitano le teorie, i piani si allontaneranno sempre di più gli uni dagli altri. Se il caos che nascerà sarà lento e costante, il multiverso svanirà gradualmente. Se è più violento, i piani saranno scaraventati via in un'immane esplosione in grado di devastare interi mondi. O almeno questo è quanto crede Estavan.

RIASSUNTO DELL'AVVENTURA

L'avventura ha inizio in un paese o in una città del mondo naturale, magari un posto dove gli avventurieri sono soliti rilassarsi tra una missione e l'altra. Un'agente del Consorzio Mercantile Planare li rintraccia e li invita a incontrare il suo "superiore," l'oni incantatore Estavan. In un incontro segreto, lontano dagli occhi indiscreti dei suoi nemici, Estavan stringe un patto con gli avventurieri per riaprire le linee di rifornimento e scoprire chi si nasconde dietro gli attacchi al Consorzio.

Nella scena iniziale, Estavan rivela agli avventurieri la verità riguardo alla situazione del multiverso, confermando le voci che potrebbero avere già sentito riguardo a Sigil o forse presentando al gruppo per la prima volta il resto dell'esistenza al di là del mondo naturale. Estavan vuole che gli avventurieri si procurino una chiave del portale da una fonte fidata, un antico mago e un venditore di reagenti chiamato Fesdin Crale. La chiave del portale dovrebbe condurre gli avventurieri a Sigil per consentire al gruppo di dare inizio alle indagini. Tuttavia, Fesdin, che in realtà è una lamia mutaforma di nome Arthani, fornisce loro una chiave del portale che trasporta gli agenti del consorzio fino a una trappola.

Dopo avere sconfitto la minaccia, gli avventurieri seguono le tracce della lamia fino alla città-portale di Porta del Commercio. Arrivano giusto in tempo per impedire ad Arthani di distruggere il portale di quella città.

L'indizio successivo conduce gli avventurieri al Mercato Notturno della Città delle Porte. Interrogando la gente del luogo, gli avventurieri provocano un attacco da parte dei soci della lamia, che conducono i personaggi fino alla causa della scomparsa del vino di fuoco di caverna. L'incontro finale, in un magazzino di Sigil, vede gli avventurieri affrontare l'evocatore dei demoni che muove i fili della congiura.

Iniziare l'avventura

Durante la prima pausa tra una missione e l'altra nel corso della campagna regolare, quando gli avventurieri fanno ritorno a una città o a un paese per rifornirsi e recuperare le forze, vengono avvicinati da una tiefling. Il DM deve leggere:

Una giovane tiefling femmina che indossa un abito da viaggio in pelle ed è ancora ricoperta dalla polvere della strada avanza con passo sicuro verso di voi e un sorriso amichevole si dipinge sulle sue labbra. "Siete voi quelli che hanno messo Kalaran nella tomba?" (Il DM può riformulare la frase per riferirsi a qualsiasi evento cruciale che si sia appena concluso nella sua campagna.)

Dal suo modo di parlare dovrebbe risultare evidente ai personaggi che questa tiefling non è originaria del luogo. Se gli avventurieri ammettono di essere le persone menzionate, la tiefling si lascia cadere sulla sedia più vicina e si presenta.

"Mi chiamo Nera, rappresento il Consorzio Mercantile Planare. Il mio superiore, lo splendido Estavan, vuole offrirvi un lavoro. Purtroppo non può presentarsi personalmente in questo raffinato locale, dal momento che la gente di qui non è tollerante quanto noi che viviamo nella Città delle Porte. Vi aspetta nella camera di sopra, in fondo al corridoio. Non preoccupatevi, per essere un oni incantatore, Estevan ha modi molto civili. E offre un sacco di svelti. Monete, capite? Oro, platino... Svelti! Ditegli che vi ha mandato Nera."

La tiefling fa cadere sul tavolo un sacchetto contenente 10 mp (1.000 mo). "Ce ne sono altre per voi se Estavan vi riterrà capaci di sbrigare il lavoro," aggiunge Nera, prima di alzarsi e di salutare.

Incontrare Estavan

Se gli avventurieri accettano il pagamento e seguono le indicazioni di Nera, giungono in un alloggio al piano superiore della migliore locanda del paese. Possono bussare o entrare direttamente, e quando lo fanno incontrano Estavan per la prima volta. Il DM deve leggere:

All'interno di questa ampia camera c'è un tavolino e un numero di sedie sufficiente per tutti voi. Seduto al tavolo vi attende un grosso essere intento a sorseggiare qualcosa da una tazzina; è simile a un ogre, ha la pelle color azzurro pallido che sembra brillare di energia e indossa un impeccabile kimono rosso. "Benvenuti, amici miei," dice con voce tonante. "Mi chiamo Estavan, e vi assicuro che non ho cattive intenzioni. In verità desidero ingaggiarvi per un lavoro molto importante. Qualcuno di voi gradisce del tè speziato di Arborea?

Per essere un oni incantatore, Estavan è estremamente cortese e amichevole. Si veste bene e sembra mostrare la massima cura in ogni dettaglio del suo aspetto. Una collana sgargiante è ben visibile sul petto della sua camicia sbottonata, le sue unghie sono ben curate e le sue corna sono state levigate fino a diventare lucide. Nonostante il suo aspetto educato e civile, Estavan sa essere manipolatore e spietato quanto esibizionista. Ai fini di questo incontro, Estavan rimane paziente e si interessa agli avventurieri quanto basta per convincerli ad aiutarlo. La sua pazienza non è illimitata, tuttavia, e saprà difendersi se gli avventurieri lo attaccano.

Spera di non dover arrivar a questo, tuttavia, e fa di tutto per mettere gli avventurieri a loro agio e per presentare la sua offerta in modo allettante. Il DM deve leggere:

"Il canto -scusatemi- la situazione è la seguente: l'organizzazione che rappresento compra e vende merce su tutti i piani di esistenza. Voi sapete bene che l'esistenza è composta da ben altro che questa minuscola palla di acqua e terriccio, vero? Il Consorzio Mercantile Planare ha interessi ovunque."

Nel corso della conversazione, Estavan fornisce le seguenti informazioni:

Sigil: Sigil, la Città delle Porte, è situata al centro del multiverso: tutti i piani e tutti i mondi sono collegati a essa attraverso una miriade di portali.

Consorzio Mercantile Planare: Questo conglomerato di attività commerciali gestisce empori, mercati e carovane disseminati su tutti i piani di esistenza. Due dei suoi centri operativi più importanti sono il paese di Porta del Commercio sul mondo naturale e Sigil. Di recente, il Consorzio è stato bersaglio di varie razzie e altri attacchi che secondo Estavan non sono altro che un preludio a un evento assai più significativo... e pericoloso. Alcuni agenti sono scomparsi, alcune carovane sono state dirottate e alcune linee di rifornimento sono state interrotte. Questi sono segnali di un piano molto più vasto che mira a isolare Sigil. "Se una cosa del genere dovesse accadere," afferma Estavan con insistenza, "il multiverso tremerà e forse inizierà a sfaldarsi."

La Festa delle Porte: La festività imminente nota come la Festa delle Porte, celebrata ogni anno a Sigil, sembra essere l'obiettivo di questi attacchi. I carichi di merce associati alla celebrazione sono proprio quelli che sono stati interrotti. Mele di ghiaccio dal Caos Elementale, bestie luccicanti dalla Selva Fatata e vino di fuoco di caverna dalla Coltre Oscura, oltre ad altre merci tradizionali richieste dai cittadini, non arrivano più alla Città delle Porte. "Il modo migliore per scoprire chi è il mandante di questi attacchi è seguire a ritroso il percorso del vino fino alla sua fonte," spiega Estavan.

Cosa vuoi che facciamo? Indagate sugli attacchi, seguite le linee di rifornimento fino alla loro fonte, scoprite chi è il mandante degli attacchi e fermatelo prima che la Festa delle Porte abbia inizio, tra tre giorni.

Perché proprio noi? I normali agenti di Estavan sono conosciuti come agenti del Consorzio, quindi l'oni incantatore crede che siano tutti sotto osservazione. "Ho bisogno di qualcuno che non sia palesemente collegato alla mia organizzazione," spiega, "ma anche di qualcuno che sia in grado di portare a termine il lavoro."

Noi che cosa ci guadagniamo? "Avete ricevuto un acconto sull'incarico. Portate a termine l'impresa e avrete anche questo." Estavan colloca sul tavolo un diamante astrale (del valore di 10.000 mo).

Incontro di livello 11 (3.200 PE)

Preparazione

1 wight da battaglia comandante (C)
2 wight da battaglia (B)
1 wight succhia-vita (S)
1 ragno fantasma (R)

Dopo che Estavan ha convinto gli avventurieri ad aiutare il Consorzio Mercantile Planare, li invia a trovare un suo vecchio socio di nome Fesdin Crale. Il DM deve leggere:

"Crale è un mago e uno studioso, vende oggetti arcani e misteriosi," spiega Estavan. "Ditegli che vi ho mandato io e vi venderà una chiave e l'ubicazione di un portale per Sigil. È da lì che dovete iniziare le vostre indagini, dalla Città delle Porte. Buona fortuna, miei agenti. Sappiate che probabilmente il destino del multiverso è nelle vostre mani."

Se i PG lo chiedono, Estavan dice che non ha una chiave del portare da fornire al gruppo, e che comunque preferirebbe che si servissero delle normali risorse locali per ottenere ciò di cui hanno bisogno. Indirizza gli avventurieri verso un negozio fuori mano chiamato "Le Meraviglie Arcane di Crale," in una zona fatiscente del paese. Laggiù, gli avventurieri incontrano il mago e studioso noto come Fesdin Crale. Il DM deve leggere:

Questo negozietto è gremito di vasi, bottiglie, libri, pergamene e di ogni altro tipo di oggetti strani e esotici. La maggior parte degli oggetti in vendita sembra solo paccottiglia, ma quando si tratta di questioni arcane, chi può dire con certezza cosa sia vero e cosa no? Il proprietario che vi accoglie è un vecchio umano che si presenta come Fesdin Crale. "Come mai siete venuti in questo posto?" chiede esaminandovi uno a uno con uno sguardo ferreo.

Crale diventa molto più amichevole nei confronti degli avventurieri quando gli viene detto che sono stati mandati da Estavan. Ascolta le loro richieste, poi annuisce e inizia a frugare per il negozio. Dopo qualche istante, il mago estrae una piccola tessera rettangolare fatta di pietra liscia, simile a una tessera del domino. Su una faccia è stata incisa l'immagine stilizzata di una porta ad arco. Poi fornisce agli avventurieri anche una mappa che mostra l'ubicazione di uno stretto vicolo situato dal lato opposto del paese.

"Ecco una chiave del portale per Sigil, ed ecco l'ubicazione del portale che questa chiave attiva," spiega Crale. "Ve li posso fare avere entrambi al solo costo di 100 mo."

Se gli avventurieri pagano, Crale li ringrazia e chiede loro di portare i suoi saluti a Estavan. Se cercano di contrattare, uno degli avventurieri può effettuare una prova di Diplomazia per ridurre il prezzo. Con un risultato di 21 o più, Crale accetta di vendere la merce per 75 mo, "in segno di favore per il mio vecchio amico Estavan."

Attraverso il portale

Quando gli avventurieri attraversano il portale tenendo in mano la chiave del portale, vengono trasferiti in un nuovo luogo. Tuttavia, non si tratta della destinazione che si aspettavano.

Quando gli avventurieri passano attraverso il portale, il DM deve leggere:
Vi ritrovate in uno spazio buio e ristretto. Attorno a voi aleggia l'odore di terriccio, pietra e aria stantia e nel buio c'è soltanto silenzio.

La chiave del portale ha inviato gli avventurieri in una cripta segreta situata in un angolo remoto del mondo naturale. La chiave può far tornare indietro gli avventurieri, ma funzionerà di nuovo solo dopo che sarà passata un'ora. (Un PG può determinare questa informazione con una prova di Arcano con CD 16.)

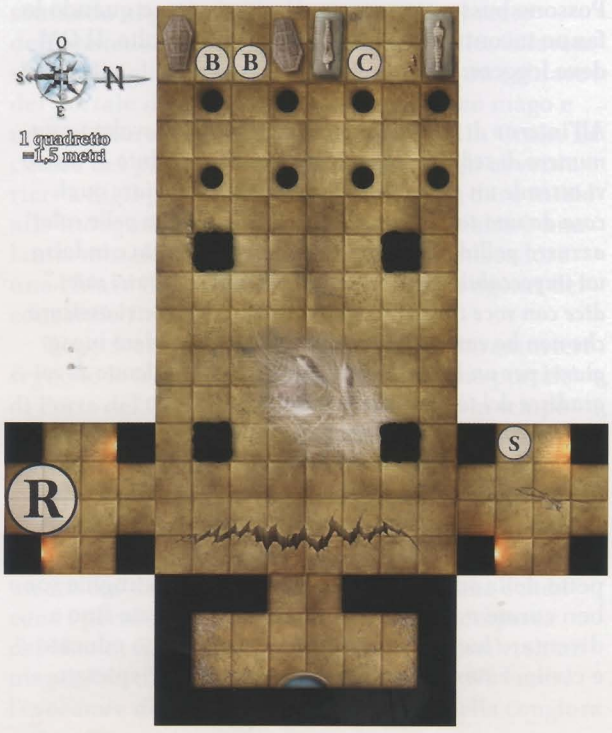
Fesdin Crale (in realtà la lamia Arthani) ha inviato gli avventurieri in una trappola.

Non appena gli avventurieri sono in grado di vedere dove si trovano, il DM deve leggere:
Vi ritrovate all'interno di una cripta sigillata. Il soffitto di pietra è sorretto da gigantesche colonne e una fitta coltre di ragnatele riveste la maggior parte della camera. Quattro bare sono state allineate lungo il muro sul lato opposto della stanza.

Tattiche

I wight agiscono assieme nel tentativo di distruggere gli esseri viventi che hanno violato la loro tomba. I wight da battaglia avanzano per ingaggiare gli avventurieri al centro della stanza, mentre il wight succhia-vita aspetta che abbiano oltrepassato il suo nascondiglio, in modo da poterli assalire alle spalle. Se necessario, ritarda in modo da poter agire in seguito all'interno del round.

Il ragno fantasma entra ed esce dalla tomba in forma intangibile per cacciare le sue prede e usa parte di questa area come il suo covo. Quando delle creature viventi entrano nella tomba, il ragno le attacca, aiutando



Ragno Fantasma (R) **Livello 11 Appostato d'elite**
Bestia ombra Grande (ragno) PE 1.200
Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +7; percezione tellurica 10
PF 129; **Sanguinante** 64
CA 25; **Tempra** 25, **Riflessi** 24, **Volontà** 22
Resistenza evanescente
Tiri salvezza +2
Velocità 6, scalata 6 (arrampicata del ragno), intangibile
Punti azione 1
⊕ **Artiglio Fantasma** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+14 contro Riflessi; 1d8 + 5 danni, e il bersaglio subisce 5 danni necrotici continuati ed è indebolito (tiro salvezza termina entrambi).
⸸ **Attacco Intangibile** (standard; a volontà)
Il ragno fantasma effettua due attacchi con il suo artiglio fantasma. Il ragno fantasma può scattare di 6 quadretti tra un attacco e l'altro.
⸸ **Ragnatela Intangibile** (movimento; ricarica ⚁ ⚂ ⚀)
Il ragno fantasma scatta di 6 quadretti e può passare attraverso i nemici come creatura intangibile. Attacca ogni nemico che attraversa in questo modo; +14 contro Tempra; il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).
Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** -
Abilità Atletica +15, Furtività +14
For 20 (+10) **Des** 18 (+9) **Sag** 15 (+7)
Con 20 (+10) **Int** 1 (+0) **Car** 10 (+5)

Wight Succhia-Vita (S) **Livello 10 Schermagliatore**
Umanoide naturale Medio (non morto) PE 500
Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +3; scurovisione
PF 104; **Sanguinante** 52
CA 24; **Tempra** 22, **Riflessi** 21, **Volontà** 21
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico; **Vulnerabilità** 5 radioso
Velocità 7
⊕ **Artiglio** (standard; a volontà) ✦ **Necrotico**
+15 contro CA; 2d6 + 5 danni necrotici, il bersaglio perde un impulso curativo e il wight scatta di 3 quadretti.
Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Furtività +13
For 18 (+9) **Des** 16 (+8) **Sag** 6 (+3)
Con 16 (+8) **Int** 10 (+5) **Car** 17 (+8)

Wight da Battaglia Comandante (C) **Livello 12 Soldato (Guida)**
Umanoide naturale Medio (non morto) PE 700
Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +12; scurovisione
PF 106; **Sanguinante** 53
CA 28; **Tempra** 26, **Riflessi** 23, **Volontà** 26
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico; **Vulnerabilità** 5 radioso
Velocità 5
⊕ **Spada Lunga Bevitrice di Anime** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Necrotico**
+ 18 contro CA; 1d8 + 7 danni necrotici, e il bersaglio è immobilizzato e indebolito (tiro salvezza termina entrambi) e perde 1 impulso curativo.
⊖ **Raccolto delle Anime** (standard; ricarica ⚁ ⚂ ⚀) ✦ **Guarigione, Necrotico**
Gittata 5; influenza solo un bersaglio immobilizzato; +15 contro Tempra; 2d8 + 7 danni necrotici, e il wight da battaglia comandante e tutti gli alleati non morti entro 2 quadretti da lui recuperano 10 punti ferita.
Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Intimidire +18
For 24 (+13) **Des** 19 (+10) **Sag** 14 (+7)
Cos 22 (+12) **Int** 15 (+7) **Car** 24 (+13)
Equipaggiamento corazza di piastre, scudo pesante, spada lunga

2 Wight da Battaglia (B) **Livello 9 Soldato**
Umanoide naturale Medio (non morto) PE 400 ciascuno
Iniziativa +7 **Sensi** Percezione +3; scurovisione
PF 98; **Sanguinante** 49
CA 25; **Tempra** 22, **Riflessi** 18, **Volontà** 22
Immunità malattia, veleno; **Resistenza** 10 necrotico; **Vulnerabilità** 5 radioso
Velocità 5
⊕ **Spada Lunga Bevitrice di Anime** (standard; a volontà) ✦ **Arma, Necrotico**
+15 contro CA; 1d8 + 5 danni necrotici, e il bersaglio perde 1 impulso curativo ed è immobilizzato (tiro salvezza termina).
⊖ **Mietitura delle Anime** (standard; ricarica ⚂ ⚀) ✦ **Guarigione, Necrotico**
Gittata 5; influenza solo un bersaglio immobilizzato; +12 contro Tempra; 2d8 + 5 danni necrotici, e il wight da battaglia recupera 10 punti ferita.
Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune
Abilità Intimidire +14
For 20 (+9) **Des** 13 (+5) **Sag** 9 (+3)
Cos 18 (+8) **Int** 12 (+5) **Car** 20 (+9)
Equipaggiamento corazza di piastre, scudo pesante, spada lunga

involontariamente i wight. Anche se i wight cercano di sopprimere la vita degli umanoidi presenti, non si interessano minimamente ai fluidi e alla carne di cui si ciba il ragno.

Se il ragno fantasma perde oltre tre quarti dei suoi punti ferita, cerca di uscire dalla tomba diventando intangibile e di fuggire.

I wight combattono fino alla distruzione.

Sviluppo

Il cadavere nella parte nord della camera è il vero Fesdin Crale. È evidente che i wight lo hanno ucciso risucchiando la sua energia vitale. Se un personaggio supera una prova di Percezione con CD 16 trova una moneta di rame nelle sue tasche. Su un lato è impresso il simbolo del Consorzio Mercantile Planare (una lunga carovana che entra in un portale); sull'altro sono impresse le parole "Meraviglie Arcane di Crale."

Un borsello alla cintura di Crale contiene un piccolo diario in cui lo studioso ha annotato le compravendite dei suoi clienti e altre note assortite. Le pagine più recenti sembrano parlare di una serie di interferenze relative ai portali che conducono a Sigil. L'ultima annotazione recita quanto segue:

"Una creatura chiamata Arthani sembra essere il fattore comune, anche se non compare mai assumendo la stessa forma due volte di seguito. Bisogna avvertire Estavan che Porta del Commercio è il prossimo bersaglio!"

Elementi dell'area

Illuminazione: Oscurità.

Cadavere: Il corpo senza vita del vero Fesdin Crale. Vedi "Sviluppo" per ulteriori dettagli.

Crepa nel terreno: Ogni creatura che entri in un quadretto di terreno crepato smette di muoversi e cade a terra prono.

Fontana: La fontana in realtà è un portale. Serve una chiave del portale per far funzionare il portale.

Ragnatele: Ogni creatura che entri in un quadretto di ragnatele smette di muoversi ed è immobilizzata (tiro salvezza termina).

Bare: Queste sono le bare dei wight. La bara del wight da battaglia comandante contiene un oggetto magico di livello 12.

Incontro di livello 13 (4.300 PE)

Preparazione

1 lamia divoratrice (L)
2 mesodemoni (M)
6 ciclopi guardiani (C)

Se gli avventurieri riportano al negozio la moneta che hanno trovato addosso al mercante defunto, scoprono che l'impostore che li ha inviati nella trappola ha abbandonato il luogo. Nella stanza sul retro c'è una porta che si apre su un piccolo spazio vuoto. Chiunque porti la moneta e apra la porta attiva il portale che conduce a Porta del Commercio.

Se i personaggi non hanno la moneta del mago o non aprono la porta nella stanza sul retro, avranno bisogno di un altro metodo per arrivare a Porta del Commercio. Estavan ha già lasciato il paese, ma Nera si trattiene ancora nella taverna per godersi un po' di riposto tra un incarico e l'altro per conto del Consorzio. Può informare gli avventurieri del portale verso Porta del Commercio situato nel negozio di Crale e dare al gruppo una chiave per usarlo. Se i PG chiedono come possono arrivare a Sigil, la tiefling risponde "C'è un portale per Sigil a Porta del Commercio, naturalmente."

Arrivo a Porta del Commercio

Quando gli avventurieri passano attraverso il portale che conduce a Porta del Commercio, scoprono che c'è qualcosa che non va in questo paese, che normalmente ferve di attività. Il DM deve leggere:

Attraversando la finestra infranta di un edificio abbandonato vi ritrovate in un vicolo silenzioso. Il vicolo si affaccia su una via più grande che conduce a sud, verso la piazza del paese. Notate che non solo il vicolo è stranamente silenzioso, ma anche l'intero paese sembra deserto. L'unica attività immediatamente visibile è la piazza del paese, dove una serie di luci splendenti e il crepitio di una strana forma di energia indica che qualcosa sta accadendo presso la porta ad arco al centro della piazza.

Prova di Percezione
CD 18 *Notate dei grossi umanoidi che si muovono nei pressi della porta ad arco, le cui sagome sono poste in evidenza dal bagliore delle luci.*
CD 23 *Gli abitanti del paese sembrano essere stati colti da un improvviso attacco di sonno e sono caduti a terra nel punto in cui si trovavano o nel bel mezzo di qualche attività, e ora giacciono inerti, apparentemente immersi in un sonno profondo.*

La lamia Arthani, che aveva impersonato Fesdin Crale per inviare gli avventurieri nell'imboscata della cripta, ha celebrato un rituale che ha sprofondato gli abitanti di Porta del Commercio in un sonno profondo. Quando gli avventurieri arrivano, Arthani è sul punto di completare il rituale che distruggerà il portale di Sigil.

Quando gli avventurieri si avvicinano alla piazza del paese, il DM deve leggere:

È evidente che la porta ad arco è il monumento attorno a cui ruota tutta la piazza cittadina. Il simbolo del Consorzio Mercantile Planare è stato scolpito sulla chiave di volta dell'arco e immagini raffiguranti ogni tipo di porta concepibile decorano il resto dell'antico arco in pietra. Sei verghe risplendenti, ognuna alta circa 1,5 metri, spuntano dal terreno, disposte in cerchio ai margini della piazza. Un gigante con un occhio solo monta la guardia a ogni verga, ma notate anche due demoni simili a insetti e armati di tridenti che fluttuano ai fianchi di un'eladrin avvolta in una tunica rossa, con l'ovvio intento di proteggerla. L'eladrin è intenta a leggere una pergamena quando vi avvicinate.

Lamia Divoratrice (L) **Livello 13 Controllore d'elite**
Bestia magica fatata Media (mutaforma) PE 1.600
Iniziativa +8 **Sensi** Percezione +13
Abbraccio dello Sciame aura 1; ogni nemico che inizi il suo turno entro l'aura subisce 10 danni.
PF 260; **Sanguinante** 130
CA 27; **Tempra** 25, **Riflessi** 24, **Volontà** 26
Resistenza danni dimezzati dagli attacchi in mischia e a distanza; **Vulnerabilità** 10 agli attacchi ad area e ravvicinati.
Tiri salvezza +2
Velocità 6, scalata 6
Punti azione 1
⊕ **Tocco Maledetto** (standard; a volontà)
+17 contro Tempra; 1d10 + 6 danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).
⇐ **Sciame Divoratore** (standard; a volontà)
Propagazione ravvicinata 5; bersaglia solo i nemici; +15 contro Tempra; 3d6 + 4 danni.
⇐ **Deflagrazione dello Sciame** (standard; ricarica ⚄ ⚅)
Emanazione ravvicinata 5; bersaglia solo i nemici; +15 contro Volontà; il bersaglio è spinto di 3 quadretti e immobilizzato (tiro salvezza termina).
Cambiare Forma (minore; a volontà) ✦ **Metamorfosi**
Una lamia può alterare la sua forma fisica per apparire come un'attraente umanoide Medio di qualsiasi razza o sesso (vedi "Cambiare Forma," *Manuale dei Mostri* 2, pagina 216).
Sciame Comprimente
Alterando la sua forma, una lamia può stringersi per passare attraverso le piccole aperture come se fosse una creatura Minuscola (vedi "Stringersi," *Manuale del Giocatore*, pagina 292).
Allineamento Malvagio **Linguaggi** Comune, Elfico
Abilità Arcano +14, Intuizione +13, Raggirare +16
For 13 (+7) **Des** 14 (+8) **Sag** 14 (+8)
Con 18 (+10) **Int** 17 (+9) **Car** 21 (+11)

6 Ciclopi Guardiani (C) **Livello 14 Gregario**
Umanoide fatato Grande PE 250 ciascuno
Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +15; vista reale 6
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 27; **Tempra** 26, **Riflessi** 23, **Volontà** 23
Velocità 6
⊕ **Ascia da Battaglia** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +17 contro CA; 7 danni.
† **Malocchio** (reazione immediata, quando un attacco in mischia manca il ciclope guardiano; a volontà)
Il ciclope guardiano compie un attacco basilare in mischia contro l'aggressore.
Allineamento Senza allineamento **Linguaggi** Elfico
For 22 (+13) **Des** 16 (+10) **Sag** 17 (+10)
Cos 20 (+12) **Int** 11 (+7) **Car** 11 (+7)
Equipaggiamento armatura di pelle, scudo pesante, ascia da battaglia

2 Mesodemoni (M) **Livello 11 Soldato**
Umanoide elementale Grande (demone) PE 600 ciascuno

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +13; scurovisione
PF 113; **Sanguinante** 56
CA 27; **Tempra** 25, **Riflessi** 22, **Volontà** 23
Resistenza 20 veleno, 10 variabile (2/incontro; vedi glossario)
Velocità 6

⊕ **Tridente** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +18 contro CA; 1d8 + 5 danni.

⸸ **Infilzare sui Rebbi** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Richiede tridente; portata 2; +18 contro CA; 1d8 + 5 danni, 5 danni continuati, solo bersagli nemici e il bersaglio è trattenuto (tiro salvezza termina entrambi). Mentre il bersaglio è trattenuto, il mesodemone non può compiere attacchi con il tridente.

Soffio Velenoso (standard; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Veleno**
Propagazione ravvicinata 3; bersaglia i nemici; +16 contro Tempra; 2d6 + 3 danni da veleno, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale
Abilità Intimidire +11
For 20 (+10) **Des** 15 (+7) **Sag** 16 (+8)
Cos 17 (+8) **Int** 10 (+5) **Car** 13 (+6)
Equipaggiamento tridente

Tattiche

La lamia divoratrice è sul punto di completare il rituale con cui distruggerà il portale per Sigil. A meno che non sia in pericolo di vita, usa un'azione minore a ogni turno per effettuare una prova di Arcano con CD 20 e portare avanti il rituale. Ha bisogno di accumulare sei prove superate prima di ottenere tre fallimenti. Usa *deflagrazione dello sciame* per tenere i nemici alla larga, ma da una certa distanza preferisce usare *sciame divoratore*. Vedi "Il rituale" per ulteriori dettagli. Se il rituale viene interrotto e se sei o più degli altri mostri sono sconfitti, Arthani fugge su Sigil attraverso il portale (possiede la chiave giusta).

I mesodemoni restano nei pressi di Arthani per proteggerla. Cercano di usare i loro attacchi di *soffio velenoso* sui nemici trattenuti. Combattono fino alla morte.

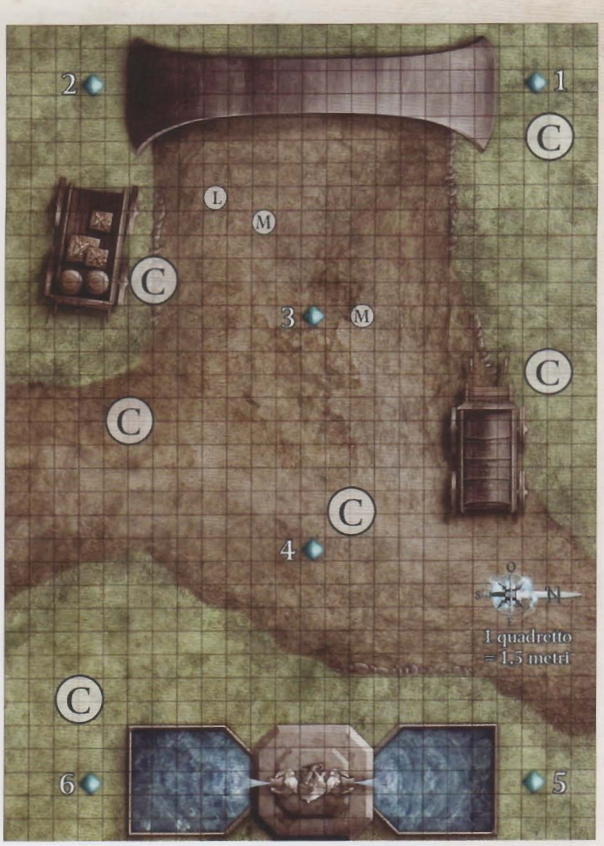
I ciclopi guardiani cercano di ingaggiare gli avventurieri lungo la strada, prima che arrivino nella piazza. Se un qualsiasi PG cerca di manomettere le verghe lucenti, i guardiani si muovono per attaccarlo. Combattono fino alla morte.

Il rituale

Ad ogni round in cui Arthani ottiene un successo durante la celebrazione del rituale, il DM tira un d6. Il risultato indica quale verga (tra quelle numerate da 1 a 6 sulla mappa) trae energia dal portale. Quella verga sprigiona energia in una emanazione ravvicinata 2 che infligge 5 danni su ogni nemico della lamia che si trovi entro l'emanazione.

Un personaggio adiacente a una delle verghe può tentare di rimuoverla dal terreno con una prova di Manolesta con CD 18, una prova di Arcano con CD 23 o una prova di Forza con CD 20. In caso di prova fallita, il personaggio subisce 10 danni, è spinto di 2 quadretti e cade a terra prono.

Se Arthani completa il rituale, non distrugge il portale come aveva sperato, ma riesce a bloccarlo in modo da renderlo inutilizzabile. Estavan dovrà mandare dei potenti incantatori in un secondo tempo per invertire l'effetto del rituale e riattivare il portale per Sigil.



Se tutte le verghe vengono rimosse, se Arthani ottiene tre fallimenti o se gli avventurieri sconfiggono in qualche modo la lamia, il rituale è fallito.

Sviluppo

Se Arthani fugge attraverso il portale, gli avventurieri dovranno trovare il Mastro Mercante Duncam, aspettare che il sonno magico della durata di un'ora si esaurisca e poi ottenere da lui una chiave del portale in modo che possano seguire la lamia fino a Sigil. Questa chiave del portale è una frase, "il centro di tutte le cose."

Se Arthani viene sconfitta, si sfalda in un cumulo di scarabei morti o morenti. Nel borsello da cintura che rimane, gli avventurieri trovano tre gemme da 1.000 mo ciascuna e un volantino per la Casa del Canto, un salone delle feste situato nel famigerato Mercato Notturno della Porta, nell'Alveare. Uno dei mesodemoni porta con sé lo stesso volantino, su cui però è stato scarabocchiato il nome "Tarvas".

Elementi dell'area

Illuminazione: Luce intensa.

Arco: Questo arco di pietra occupa il posto d'onore al centro della piazza cittadina. Usando la chiave del portale appropriata, al suo interno si apre un portale per Sigil.

Verghe lucenti: Queste verghe di metallo alte 1,5 metri sono ricoperte di rune. Spuntano dal terreno ed emanano un bagliore arcano. Vedi "Il rituale" per ulteriori dettagli.

Carri: I carri sono carichi di casse e barili destinati a Sigil e contengono tra le altre cose mele di ghiaccio, cioccolato eladrin e birra scura nanica.

Incontro di livello 13 (4.100 PE)

Preparazione

Tarvas l'Evocatore di Demoni (T)
2 demoni runespirali marea crepitante (D)
2 barlgura urlo sanguinario (B)
2 ogre randellatori (O)

Gli avventurieri seguono Arthani o gli indizi che la lamia ha lasciato dietro di sé fino a Sigil. Arrivano alla Città delle Porte di giorno, quindi hanno un po' di tempo per condurre qualche indagine o ricerca prima che il Mercato Notturno apra.

Esplorare Sigil

La prima cosa che notano gli avventurieri una volta attraversato il portale è che Sigil è di gran lunga più cosmopolita e diversa di qualsiasi altro paese o città che abbiano mai visitato prima. Non solo sono presenti membri di tutte le razze consuete, ma per le strade circolano anche demoni, diavoli, razze mostruose e creature mai viste prima. Nessuna di loro sembra apertamente ostile, anche se molti camminano a passo sicuro e con fare spavaldo.

La seconda cosa che gli avventurieri notano è che l'orizzonte, quando è possibile scorgerlo oltre la folla e l'ammasso degli edifici, si curva all'insù piuttosto che all'ingiù. Una pioggia leggera ma persistente cade dall'alto, ma di tanto in tanto la foschia si dirada quanto basta da mostrare un fugace tratto della città sospesa sulle loro teste.

Durante l'esplorazione della città, il DM richiede agli avventurieri una prova di Percezione.

Prova di Percezione
CD 23 *Notate una figura ammantata e incappucciata per proteggersi dalla pioggia che sembra seguirvi a una certa distanza.*

Questo agente di Tarvas l'Evocatore di Demoni (vedi "Il Mercato Notturno," sotto), scompare tra la folla se gli avventurieri cercano di avvicinarsi a lui.

Ricerche

Visitando i vari luoghi d'interesse della città e ponendo le domande giuste, gli avventurieri possono ottenere due risultati: recuperare informazioni e farsi notare dalla gente sbagliata. Ecco alcune informazioni che gli avventurieri possono scoprire andando indagando per la città:

Arcano CD 25: Arthani aveva visitato spesso Sigil nelle ultime settimane, acquistando rituali e antichi libri magici di ogni genere.

Bassifondi CD 18: Cibo, bevande e altri generi di prima necessità sono diventati sempre più costosi e rari da reperire. Alcune piccole sommosse sono già scoppiate nei pressi di alcuni mercati e corre voce che i cittadini stiano diventando sempre più irrequieti e violenti a seguito di questa insolita penuria.

Bassifondi CD 23: Il miglior rivenditore dove acquistare il vino di fuoco di caverna è una mercante di nome Tos, che gestisce una rivendita al Mercato Notturno quando è presente a Sigil.

Diplomazia CD 15: La Festa delle Porte sta per iniziare, ma molti cittadini sono nervosi riguardo alla festività per qualche motivo di cui nessuno vuole parlare.

Intuizione CD 18: Sulla città aleggia un alone di massima tensione, anche se è impossibile capire da cosa sia provocato osservando la vita quotidiana dei cittadini.

Il Mercato Notturno

Quando gli avventurieri si dirigono al Mercato Notturno della Porta di Guardia, sia per mettersi alla ricerca della Casa del Canto, sia per contattare la mercante chiamata Tos, si imbattono in Tarvas l'Evocatore di Demoni e in alcuni dei suoi soci. Se Arthani la lamia è fuggita alla fine dell'incontro P2, anche lei prenderà parte a questa battaglia. I PE dell'incontro andranno modificati di conseguenza.

Tarvas l'Evocatore di Demoni è un mago che mira a seminare il caos e la distruzione. Per raggiungere questo obiettivo, ha messo a punto un piano per interrompere il rifornimento delle provviste necessarie a Sigil. Non combatte in questo incontro, tuttavia, quindi le sue statistiche sono fornite in un incontro successivo.

2 Demoni Runespirali Marea Crepitante (D) — **Livello 12 Artigliere**
Bestia magica elementale Grande (demone) — PE 700 ciascuno

Iniziativa +12 — **Sensi** Percezione +10
PF 97; **Sanguinante** 48; vedi anche *scossa sanguinante*
CA 24; **Tempra** 23, **Riflessi** 25, **Volontà** 23
Resistenza 15 variabile (2/incontro)
Velocità 7

⊕ **Morso** (standard; a volontà)
+17 contro CA; 1d6 + 5 danni.

† **Arco Arcano** (interruzione immediata, quando un nemico si muove in uno spazio adiacente al demone runespirali marea crepitante; a volontà) ✦ **Fulmine**
+17 contro Riflessi; 1d8 + 5 danni da fulmine.

Scarica Concentrata (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Gittata 10; +19 contro Riflessi; 2d8 + 5 danni da fulmine.

Scossa Sanguinante (gratuita, quando è reso sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Fulmine**
Emanazione ravvicinata 1; +15 contro Riflessi; 1d8 + 5 danni da fulmine, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Fulmine Esplosivo Carico (standard; a volontà) ✦ **Fulmine**
Emanazione ad area 2 entro 10; +15 contro Riflessi; 1d8 + 5 danni da fulmine. Questo attacco infligge 1 danno da fulmine extra per ogni creatura entro l'emanazione. Ogni alleato che subisce danni da questo attacco ottiene un bonus di +1 a qualsiasi tiro di ricarica all'inizio del suo turno successivo. Se il bonus fa sì che il risultato di un tiro di ricarica sia maggiore di 6, il risultato si considera un 6.

Allineamento Caotico malvagio — **Linguaggi** Abissale

For 15 (+8)	**Des** 23 (+12)	**Sag** 19 (+10)
Cos 19 (+10)	**Int** 7 (+4)	**Car** 12 (+7)

2 Barlgura Urlo Sanguinario (B) **Livello 14 Bruto**
Bestia elementale Grande (demone) PE 1.000 ciascuno

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +16; visione crepuscolare
PF 174; **Sanguinante** 87; vedi anche *urlo sanguinario*
CA 26; **Tempra** 27, **Riflessi** 24, **Volontà** 24
Resistenza 10 variabile (1/incontro; vedi *Manuale dei Mostri* pagina 282)
Velocità 8, scalata 8

⊕ **Schianto** (standard; a volontà)
Portata 2; +17 contro CA; 2d8 + 6 danni, o 3d8 + 6 danni se il barlgura è sanguinante, e il bersaglio è spinto di 1 quadretto.

⸸ **Doppio Attacco** (standard; a volontà)
Il barlgura effettua due attacchi di schianto.

⇶ **Urlo Sanguinario** (gratuita, quando diventa sanguinante per la prima volta; incontro)
Emanazione ravvicinata 3; bersaglia solo i nemici; +15 contro Volontà; 4d10 + 6 danni, e il barlgura e tutti i suoi alleati entro cinque quadretti da lui ottengono un bonus di +2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del barlgura.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale
Abilità Atletica +18
For 22 (+13) **Des** 18 (+11) **Sag** 19 (+11)
Con 24 (+14) **Int** 6 (+5) **Car** 12 (+8)

2 Ogre Randellatori (O) **Livello 16 Gregario**
Umanoide naturale Grande PE 350 ciascuno

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +9
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 28; **Tempra** 30, **Riflessi** 24, **Volontà** 24
Velocità 8

⊕ **Randello Pesante** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +19 contro CA; 9 danni.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Gigante
For 23 (+14) **Des** 13 (+9) **Sag** 13 (+9)
Cos 25 (+15) **Int** 4 (+5) **Car** 6 (+6)
Equipaggiamento armatura di pelle, randello pesante

Tattiche

Grazie ai suoi agenti sparpagliati per la città, Tarvas ha tenuto d'occhio gli avventurieri ed è pronto ad accoglierli quando si avvicinano al Mercato Notturno giungendo dalla strada a nordest. Ordina ai suoi demoni e ai sicari che ha ingaggiato di attaccare i PG, rimanendo nei paraggi soltanto quanto basta per farsi notare e per scambiare un colpo o due prima di scomparire nella notte.

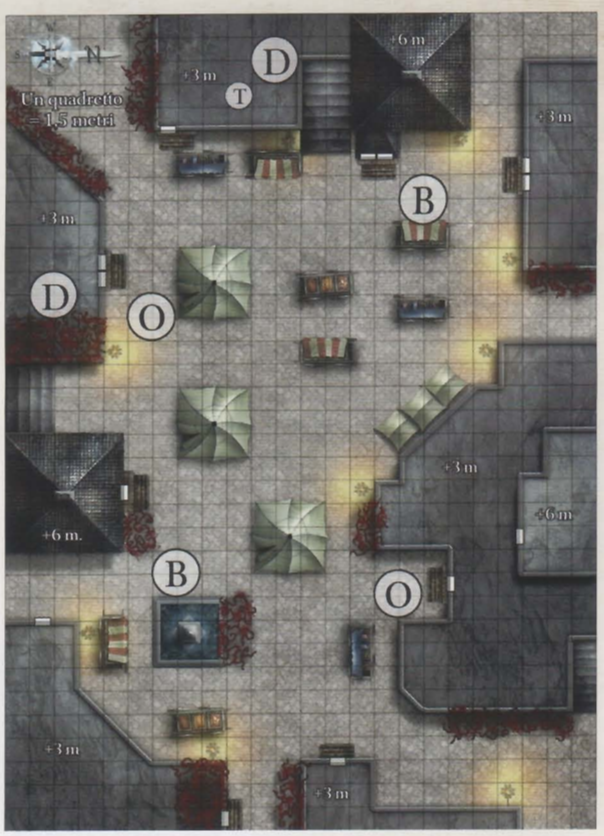
Se la lamia è fuggita nell'incontro precedente, parte al fianco di Tarvas e assume il comando della situazione dopo che il mago se n'è andato. Stavolta combatte fino alla morte.

I barlgura si fanno avanti per sferrare doppi attacchi a ogni round e ogni demone si concentra su un singolo avversario. Si muovono per rimanere più vicini al maggior numero possibile di alleati e di nemici per sfruttare al massimo *urlo sanguinante* quando diventano sanguinanti per la prima volta.

Gli ogre sono sicari pagati per combattere che tentano di attaccare ai fianchi in combinazione con i demoni.

Sviluppo

Tarvas non si trattiene abbastanza a lungo da partecipare alla battaglia. Ha molte cose da fare per prepararsi al fine di scatenare il caos che nei suoi piani dovrebbe sconvolgere la città quando la Festa della Porte avrà inizio. Spera che i suoi seguaci siano in grado di fermare gli avventurieri.



A battaglia conclusa, gli avventurieri possono chiedere in giro chi sia la mercante di nome Tos. Con un po' di insistenza e forse qualche moneta d'oro per scioglierle la lingua (circa 500 mo), Tos rivelerà che il vino di fuoco di caverna che vende al Consorzio proviene da una caverna in un angolo remoto della Coltre Oscura. Gli avventurieri devono convincere Tos che il loro piano è quello di riaprire le vie commerciali prima di farsi spiegare come raggiungere la caverna, nel qual caso Tos fornirà loro l'ubicazione del portale giusto e la chiave appropriata.

La Casa del Canto è situata nell'edificio su cui si trovava Tarvas all'inizio dell'incontro. All'interno, gli avventurieri scoprono una stanza sul resto del salone delle feste che era stata convertita nel laboratorio dell'evocatore, con tanto di cerchi magici e altri arnesi arcani. Nella fretta, Tarvas ha lasciato dietro di sé un oggetto magico di livello 13 e alcune note relative al rituale di evocazione di alcuni demoni. Una prova di Arcano con CD 25 rivela che il rituale è stato usato per inviare dei demoni alla caverna di Tos.

Elementi dell'area

Illuminazione: Luce fioca.

Edifici: I tetti piatti degli edifici sono situati a 3 metri di altezza dalla strada, mentre quelli spioventi sono alti 6 metri. È necessaria una prova di Atletica con CD 15 per scalare le pareti.

Rasorvite: Questi folti cespugli infliggono 20 danni su qualsiasi creatura che entri in un quadretto occupato dal rampicante o vi inizi il proprio turno.

Tavoli e tende: Questi negozi provvisori vengono allestiti quando scende la notte. Quando ha inizio la battaglia, i mercanti si disperdono. I tavoli sono considerati terreno difficile, mentre le tende sono terreno bloccante.

Incontro di livello 11 (3.200 PE)

Preparazione

1 demone bozzolo (D)
4 proli bozzolo (P)
Pericolo delle rocce in caduta

Quando gli avventurieri si avvicinano alla caverna di Tos sulla Coltre Oscura, vengono accolti da un uomo che mostra una straordinaria somiglianza alla venditrice di Sigil. Si tratta infatti di suo fratello, Thom, che gestisce la produzione del vino di fuoco di caverna. Sembra estremamente agitato quando gli avventurieri arrivano. Chiede chi sono e che cosa ci fanno qui. Se gli avventurieri spiegano a Thom che li ha mandati Tos, l'uomo si rilassa e rivela alcune informazioni importanti. Il DM deve leggere:

"Vi ha detto Tos che queste caverne sono la fonte del nostro vino di fuoco di caverna? Beh, questa fonte non se la passa troppo bene adesso," spiega. "Pare che i funghi di fuoco di caverna che maciniamo e fermentiamo stiano morendo e io so cos'è che li uccide. C'è un mostro terribile nelle caverne e io non riesco a cacciarlo via. Forse potere occuparvi di questa faccenda per noi?"

Interrogare Thom

Ecco alcune domande che gli avventurieri potrebbero chiedere e le risposte di Thom.

Cos'è un fungo di fuoco di caverna? *"È un fungo raro che cresce all'interno di questo complesso di caverne. Abbiamo imparato a ricavare il vino di fuoco di caverna da questi funghi. Il sapore è caldo e pastoso ed è diventato un elemento centrale della Festa delle Porte."*

Perché qualcuno vuole impedirvi di vendere il vino? *"Il vino di fuoco di caverna viene usato sia a scopi spirituali che di festeggiamento, ma ormai è legato a filo doppio ai festeggiamenti della Festa delle Porte. Senza il vino, molta gente di Sigil penserà che la festa è stata rovinata e che la malasorte e la sfortuna regneranno per tutto l'anno a venire."*

Che tipo di mostro c'è in questa caverna? *"È una grossa massa di melma disgustosa che crea delle versioni più piccole di sé. Mi ha detto di andarmene fuori dalla caverna quando è arrivato e da allora non sono più tornato dentro."*

Entrare nella caverna

Dopo che gli avventurieri sono entrati nella caverna, passano alcuni minuti a percorrere i tortuosi passaggi che conducono alla camera dove crescono i funghi di fuoco di caverna. Il sentiero che conduce alla camera principale è contrassegnato con delle frecce, quindi è facile da trovare. I PG arrivano alla camera principale (raffigurata sulla mappa) da ovest.

Quando gli avventurieri entrano nella camera, il DM deve leggere:

La caverna immersa nell'ombra davanti a voi è calda e umida. Una colonna centrale divide in due la camera. Dalla colonna cade una serie di gocce d'acqua che forma una pozzanghera alla base. Negli anfratti della camera crescono fitte chiazze di funghi che risplendono di luce forte, anche se l'intensità sembra attenuarsi quando vi avvicinate.

Prova di Percezione

CD 16 *Un cadavere galleggia a faccia in giù nella pozza d'acqua.*
CD 21 *Un inquietante ammontare di polvere e di sassolini cade dalle crepe sul soffitto della caverna.*
CD 23 *Notate dei sottili graffiti tracciati sulla superficie della colonna di roccia centrale. I graffiti sembrano formare dei simboli di qualche tipo, ma vi riesce difficile osservarli troppo a lungo.*

Rocce in Caduta	**Livello 13 Appostata**
Pericolo	PE 800

Le caverne tremano e si scuotono e improvvisamente una pioggia di rocce cade dal soffitto soprastante.

Pericolo: Una pioggia di rocce cade in alcuni punti della caverna, come indicato sulla mappa.

Percezione
- ✦ CD 18: Un inquietante ammontare di polvere e di sassolini cade dalle crepe sul soffitto della caverna.
- ✦ CD 23: Notate dei sottili graffiti tracciati sulla superficie della colonna di roccia centrale. I graffiti sembrano formare dei simboli di qualche tipo, ma vi riesce difficile osservarli troppo a lungo.

Abilità aggiuntiva: Dungeon
- ✦ CD 18: Notate che il soffitto irregolare è crepato e sentite un leggero tremito sotto i vostri piedi.

Iniziativa +2

Attacco
Azione standard **Area speciale**
Bersaglio: Ogni creatura entro l'area
Attacco: +14 contro Riflessi
Colpito: 1d10 + 6 danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).
Speciale: Ad ogni round, al conteggio di iniziativa del pericolo, il DM tira un d6 per determinare in quale zona o quali zone le rocce cadono durante quel round. Le rocce attaccano ogni creatura in ogni zona influenzata.

Contromisure
- ✦ Se un personaggio nota i simboli sulla colonna centrale, può cimentarsi in una sfida di abilità per identificarli e spezzare l'incantamento che istiga questo pericolo.

  A ogni turno, se il personaggio è adiacente a un simbolo scritto sul muro, quel personaggio può effettuare una prova di Arcano con CD 18, una prova di Manolesta con CD 18 o una prova di Religione con CD 23 per interrompere la magia infusa nel simbolo. Un fallimento a una qualsiasi prova provoca immediatamente un attacco da parte del pericolo, come descritto sopra.

  Se i personaggi ottengono 4 successi prima di accumulare 3 fallimenti, la caverna smette di tremare e il pericolo non è più attivo.

  Se i personaggi falliscono la prova di abilità, il pericolo permane e i danni incrementano a 2d10 + 6. Dopo un'ora, i personaggi possono tentare di interrompere di nuovo il pericolo magico.

Demone Bozzolo (D) **Livello 15 Artigliere d'elite**
Umanoide elementale Grande (demone) PE 2.400

Iniziativa +12 **Sensi** Percezione +10; scurovisione
PF 176; **Sanguinante** 88
CA 27; **Tempra** 25, **Riflessi** 27, **Volontà** 29
Resistenza 15 variabile (2/incontro)
Tiri salvezza +2
Velocità 8
Punti azione 1

Schianto (standard; a volontà) ✦ **Veleno**
+20 contro CA; 1d6 + 5 danni, e 5 danni da veleno continuati (tiro salvezza termina).

Detonare Gregario (minore 1/round; ricarica ⚄ ⚅) ✦ **Veleno**
Gittata 10; bersaglia una prole bozzolo; la prole bozzolo esplode, scendendo a 0 punti ferita e infliggendo 1d8 + 3 danni da veleno a ogni creatura adiacente a essa.

Vomitare Prole (standard; a volontà) ✦ **Acido**
Propagazione ravvicinata 3; +18 contro Riflessi; 2d6 + 5 danni da acido.

Generare Prole (standard; si ricarica quando è reso sanguinante per la prima volta) ✦ **Veleno**
Emanazione ravvicinata 2; +18 contro Riflessi; 3d6 + 5 danni da veleno. *Effetto:* Se il demone bozzolo ha meno di quattro proli, ne genera altre nei quadretti non occupati entro l'emanazione, portando il totale dei gregari a quattro.

Scagliare Prole (standard; a volontà) ✦ **Acido**
Emanazione ad area 1 entro 10; +18 contro Riflessi; 2d6 + 5 danni da acido.

Vantaggio in Combattimento
Gli attacchi di un demone bozzolo infliggono 2d6 danni extra contro qualsiasi bersaglio che gli conceda vantaggio in combattimento.

Riproduzione
Se un demone bozzolo ha meno di quattro proli all'inizio del proprio turno, genera una prole bozzolo entro 2 quadretti da sé.

Trasferire Essenza (movimento; a volontà)
Il demone bozzolo si scambia di posto con una prole bozzolo entro 10 quadretti.

Allineamento Malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune

For 17 (+10)	**Des** 20 (+12)	**Sag** 16 (+10)
Cos 21 (+12)	**Int** 12 (+8)	**Car** 24 (+14)

4 Proli Bozzolo (P) **Livello 15 Schermagliatore gregario**
Umanoide elementale Piccolo (demone) PE 300, o 0 se incontrata insieme al demone bozzolo

Iniziativa +14 **Sensi** Percezione +6; scurovisione
PF 1; un attacco mancato non danneggia mai un gregario.
CA 29; **Tempra** 28, **Riflessi** 28, **Volontà** 25
Resistenza La prole bozzolo condivide qualsiasi resistenza possieda il demone bozzolo che l'ha generata.
Velocità 8

Liquame Corrosivo (standard; a volontà) ✦ **Acido**
+20 contro CA; 12 danni da acido.

Vicinanza Pericolosa
Qualsiasi nemico adiacente a una prole bozzolo concede vantaggio in combattimento a quest'ultima.

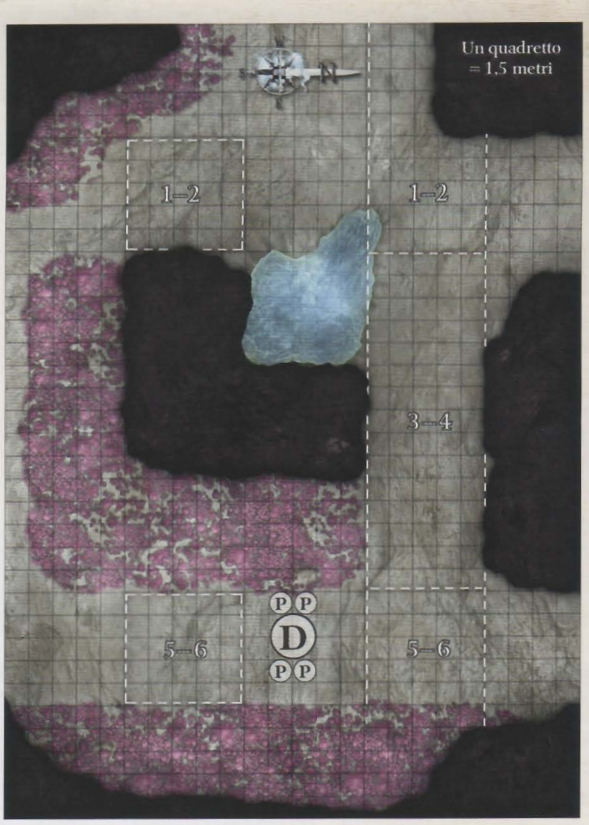
Allineamento Malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune

For 13 (+8)	**Des** 20 (+12)	**Sag** 8 (+6)
Cos 21 (+12)	**Int** 5 (+4)	**Car** 15 (+9)

Tattiche

Le rocce del pericolo cadono a ogni round al loro turno. Gli avventurieri possono eliminare questo pericolo vincendo una sfida di abilità. Il DM deve ricordare che le rocce in caduta colpiscono tutte le creature nella zona influenzata, compreso il demone bozzolo e le sue proli.

Non appena il demone bozzolo si rende conto che degli intrusi sono entrati nella caverna, ordina ai suoi gregari di ingaggiarli in mischia e di offrirgli



delle occasioni per attaccarli ai fianchi. Poi si avvicina, sfrutta il vantaggio in combattimento grazie al suo attacco di schianto e infine usa un'azione minore per utilizzare *detonare gregario*. Dopodiché si ritira per usare i suoi attacchi a distanza. A ogni round dopo l'inizio del suo turno, genera una prole bozzolo entro 2 quadretti dalla sua posizione. Quando gli rimangono soltanto due gregari o meno, usa *generare prole* per crearne delle altre. Il demone bozzolo è una creatura demente e deforme che combatte fino alla morte.

Sviluppo

La presenza del demone contamina i funghi e li fa morire. Non appena i PG sconfiggono il demone, i funghi ricominciano a guarire.

Il cadavere è quello del cultista che ha accompagnato il demone e ha preparato il pericolo delle rocce in caduta. Dopo avere completato il rituale, il demone bozzolo lo ha ucciso.

Una prova di Percezione con CD 16 consente agli avventurieri di scoprire 500 mo e una nota che mostra l'ubicazione del magazzino del Consorzio Mercantile Planare, nel Distretto del Mercato di Sigil.

Elementi dell'area

Illuminazione: Luce fioca. L'alone cupo della Coltre Oscura altera le fonti di luce usate in questa area, riducendo il raggio dell'illuminazione del 50 per cento. Ad esempio, una torcia illumina 2 quadretti invece di 5. Le fonti di luce magica non vengono influenzate da questo effetto.

Chiazze di funghi: Queste chiazze di funghi dal debole bagliore sono considerate terreno difficile.

Pozza: La pozza d'acqua è profonda 90 cm.

Incontro di livello 15 (6.300 PE)

Preparazione

Tarvas l'Evocatore di Demoni (T)
1 agodemone (A)
2 vrock alaspada (V)
2 immolith ira mortale (I)

Gli avventurieri tornano a Sigil il giorno della Festa delle Porte. Le celebrazioni partono al tramonto, tra poche ore, ma una serata di gala sembra essere l'ultima cosa a passare per la mente dei cittadini. Il DM deve leggere:

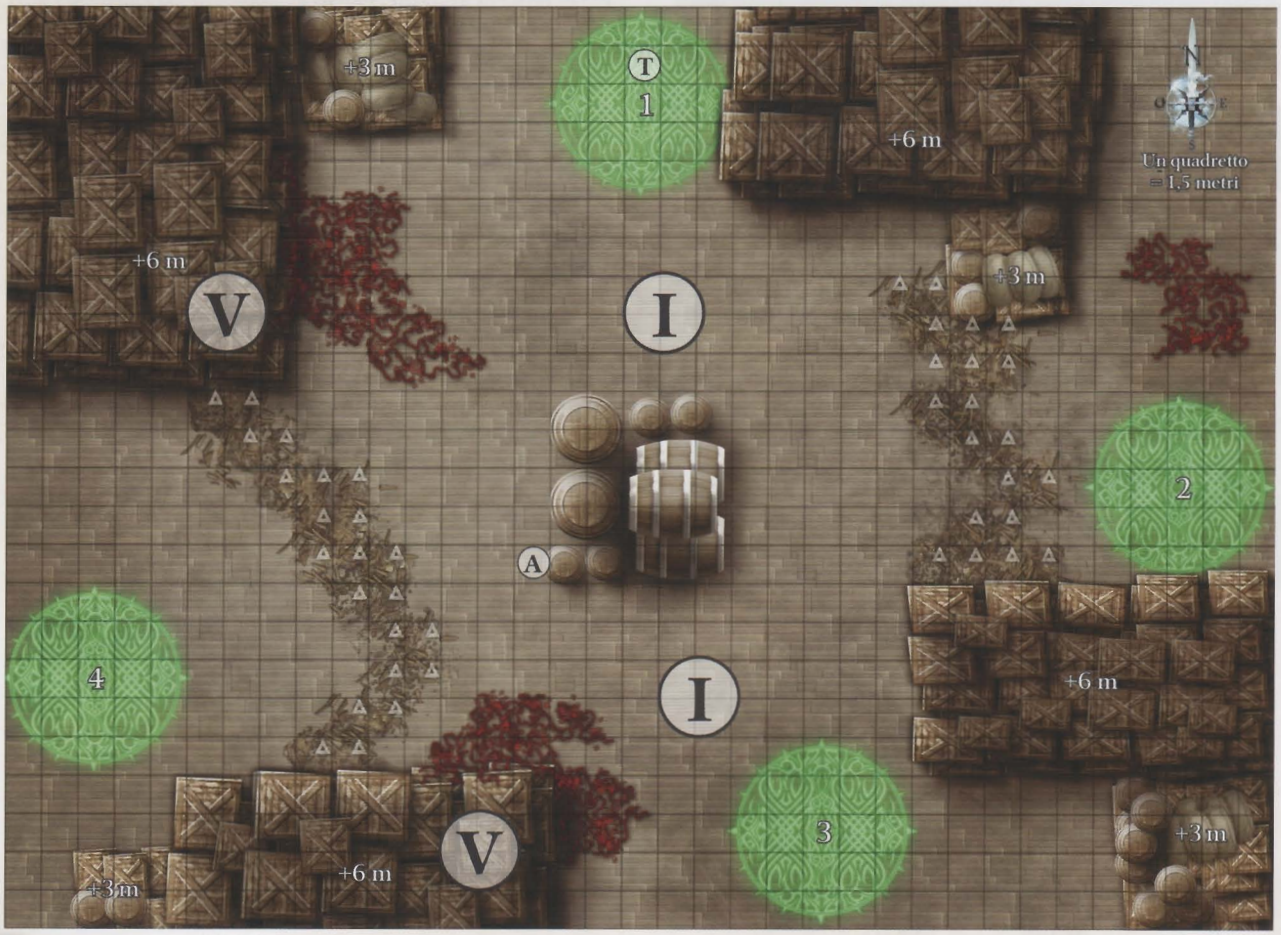
Le strade di Sigil sembrano essere sull'orlo del caos e della violenza. Una torma di clienti infuriati ha invaso il Distretto del Mercato, la gente si scambia pesanti insulti con i mercanti e gli scontri rischiano di sfociare nella violenza da un momento all'altro. Più dabus del solito fluttuano in piena vista e perfino quelle misteriose creature sembrano essere nervose e sul chi vive. "Dov'è il nostro vino di fuoco di caverna?" reclama un cliente. Un altro urla, "Ho sentito che tutte le spedizioni sono interrotte. Come faremo a sopravvivere senza cibo e acqua?" Di tanto in tanto un sasso saetta dalla folla e manca di poco la testa di un mercante.

A Sigil

Ecco alcune cose che gli avventurieri possono fare di ritorno alla Città delle Porte.

Cercare Estavan: Gli avventurieri possono trovare Estavan nel suo ufficio nel Distretto Della Signora. Sembra più agitato rispetto all'ultimo incontro e balza in piedi per fare domande non appena gli avventurieri entrano nel suo ufficio. Vuole sapere cosa hanno scoperto, dal momento che è sempre più sicuro del fatto che stia per accadere qualcosa di brutto. Se i personaggi non hanno scoperto l'indizio relativo al magazzino, Estavan spiega loro che ha perso ogni contatto con il gestore di quel posto e che è da molto tempo che non riceve nessun rapporto da quel magazzino. Chede loro di andare a dare un'occhiata mentre lui segue le altre piste rimaste. Se invece i personaggi hanno trovato l'indizio e ne fanno parola con Estavan, l'oni chiede loro di andare laggiù e di scoprire cosa sta succedendo. "Sbrigatevi," li implora. " Credo che a Sigil e al multiverso rimanga poco tempo, non dobbiamo sprecare neanche un minuto."

Cercare Tarvas l'Evocatore di Demoni: Gli avventurieri potrebbero decidere di tornare alla Casa del Canto e di cercare Tarvas. Con una prova di Bassifondi con CD 23 gli avventurieri vengono indirizzati verso un magazzino del Distretto del Mercato. "Sono successe cose strane per tutta la città," spiega un interlocutore, "ma tutte le stranezze sembrano fare capo a quell'edificio."



Tarvas l'Evocatore di Demoni (T) **Livello 15 Controllore (Guida)**
Umanoide naturale Medio, umano PE 1.200

Iniziativa +9 **Sensi** Percezione +12; scurovisione
Comando Demoniaco aura visuale; i demoni entro l'aura ottengono un bonus di +1 ai tiri per colpire e un bonus di +2 ai tiri dei danni.
PF 140; **Sanguinante** 70; vedi anche *legame demoniaco*
CA 29; **Tempra** 24, **Riflessi** 27, **Volontà** 28
Velocità 6

⊕ **Bastone Ferrato** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
+20 contro CA; 1d8 + 6 danni.

† **Tocco del Demone** (standard, utilizzabile solo quando Tarvas è sanguinante; a volontà)
+20 contro CA; 2d8 + 6 danni.

Dardo Elementale (standard; a volontà) ✦ **Fulmine, Fuoco**
Gittata 5; +18 contro Riflessi; 1d8 + 6 danni da fulmine e da fuoco.

Evocazione Esplosiva (standard; a volontà)
Emanazione ad area 1 entro 10; Tarvas evoca un piccolo demone che appare in un quadretto a lui adiacente, poi si muove fino a 10 quadretti ed esplode; +17 contro Riflessi; 1d10 + 6 danni, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Collera Demoniaca (standard; ricarica ⁞⁞)
Emanazione ad area 1 entro 20; +17 contro Riflessi; 4d8 + 5 danni e il bersaglio subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Legame Demoniaco (minore; a volontà) ✦ **Guarigione**
Tarvas può trasferire fino a 22 danni di quelli che ha subito su un demone entro 5 quadretti da lui. Non può trasferire più punti ferita di quelli rimasti al demone.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale, Comune
Abilità Arcano +16, Furtività +14, Intimidire +17, Intuizione +17
For 12 (+8) **Des** 15 (+9) **Sag** 21 (+12)
Con 12 (+8) **Int** 18 (+11) **Car** 20 (+12)
Equipaggiamento tunica, bastone ferrato

2 Vrock Alaspada (V) **Livello 14 Schermagliatore**
Umanoide elementale Grande (demone) PE 1.000 ciascuno

Iniziativa +13 **Sensi** Percezione +14; scurovisione
PF 140; **Sanguinante** 70; vedi anche *spore di follia*
CA 28; **Tempra** 26, **Riflessi** 24, **Volontà** 24
Resistenza 10 variabile (2/incontro)
Velocità 6, volo 8; vedi anche *attacco in volo*

⊕ **Falchion** (standard; a volontà) ✦ **Arma**
Portata 2; +19 contro CA; 2d8 + 7 danni.

† **Attacco in Volo** (standard; a volontà)
Il vrock vola fino a 8 quadretti ed effettua un attacco con il falchion in un qualsiasi punto di quel movimento. Il vrock non provoca attacchi di opportunità quando si allontana dal bersaglio dell'attacco.

Grido Terrificante (standard; ricarica ⁞⁞)
Emanazione ravvicinata 3; le creature assordate sono immuni; +18 contro Volontà; il bersaglio è spinto di 3 quadretti e immobilizzato fino alla fine del turno successivo del vrock.

Spore di Follia (gratuita, quando il vrock diventa sanguinante per la prima volta; incontro) ✦ **Veleno**
Emanazione ravvicinata 2; i demoni sono immuni; +17 contro Volontà; 1d10 + 5 danni da veleno e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale
Abilità Intuizione +14, Raggirare +16
For 23 (+13) **Des** 19 (+11) **Sag** 15 (+9)
Con 20 (+12) **Int** 12 (+8) **Car** 19 (+11)

2 Immolith Ira Mortale (I) **Livello 15 Bruto**
Bestia magica elementale Grande (demone, fuoco, non morto) PE 1.200 ciascuno

Iniziativa +11 **Sensi** Percezione +9
Aura Fiammeggiante (Fuoco) aura 1; ogni creatura che entri nell'aura o vi inizi il proprio turno subisce 10 danni da fuoco.
PF 185; **Sanguinante** 92
CA 27; **Tempra** 30, **Riflessi** 27, **Volontà** 28
Immunità malattia, fuoco, veleno; **Resistenza** 15 variabile (2/incontro); **Vulnerabilità** 10 radioso
Velocità 6

⊕ **Artiglio** (standard; a volontà) ✦ **Fuoco**
Portata 4; +18 contro CA; 3d6 + 6 danni da fuoco, e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Ira Mortale (gratuita; quando l'immolith diventa sanguinante per la prima volta e poi di nuovo quando scende a 0 punti ferita) ✦ **Fuoco**
Emanazione ravvicinata 4; +17 contro CA; 3d10 + 6 danni da fuoco.

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale
For 25 (+14) **Des** 18 (+11) **Sag** 15 (+9)
Con 25 (+14) **Int** 9 (+6) **Car** 20 (+12)

Agodemone (A) **Livello 12 Controllore**
Umanoide elementale Medio (demone) PE 700

Iniziativa +10 **Sensi** Percezione +9; scurovisione
PF 123; **Sanguinante** 61
CA 26; **Tempra** 23, **Riflessi** 23, **Volontà** 25
Resistenza 15 variabile (2/incontro)
Velocità 6

⊕ **Artiglio** (standard; a volontà)
+17 contro CA; 2d6 + 5 danni.

† **Artigli del Tradimento** (standard; richiede vantaggio in combattimento contro ciascun bersaglio; a volontà)
L'agodemone effettua due attacchi con gli artigli. Se entrambi gli attacchi colpiscono lo stesso bersaglio, questo subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

† **Frusta Caudale** (reazione immediata, quando un nemico si muove in un quadretto adiacente all'agodemone; a volontà)
+17 contro CA; 1d6 +2 danni.

Ira dei Traditi (standard; ricarica ⁞⁞) ✦ **Charme**
Propagazione ravvicinata 5; bersaglia i nemici; +16 contro Volontà; il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina).

Allineamento Caotico malvagio **Linguaggi** Abissale
Abilità Intimidire +17, Intuizione +14, Raggirare +17
For 16 (+9) **Des** 19 (+10) **Sag** 17 (+9)
Cos 19 (+10) **Int** 14 (+8) **Car** 22 (+12)

Il magazzino

Questo grosso edificio è uno dei tanti usati dal Consorzio Mercantile Planare per stipare la merce prima che venga caricata sulle carovane o distribuite sui mercati di Sigil. Questo magazzino in particolare è stato reclamato da Tarvas l'Evocatore di Demoni, che lo ha scelto perché desidera vendicarsi del Consorzio Mercantile Planare di qualche torto, effettivo o presunto che sia. Spera che sconvolgendo il commercio di Sigil possa indurre l'opinione pubblica a credere che il Consorzio non sia capace di rifornire la città. Secondo il suo piano, interrompendo l'afflusso della merce il livello di panico e le sommosse che dilagheranno in città saranno sufficienti a scatenare l'intervento furioso della Signora del Dolore e a provocare l'esilio o perfino la distruzione del Consorzio.

Questo incontro continua nella pagina seguente.

Questo incontro prosegue dalla pagina precedente.

Esplorando l'esterno del magazzino, i PG trovano pochi indizi. Le uniche finestre del posto sono situate molto in alto lungo le pareti, all'altezza del tetto, a circa 9 metri. Alcuni lampi di luce appaiono a intervalli regolari, illuminando le finestre ricoperte di fuliggine. Una grossa porta di carico e scarico sul lato frontale dell'edificio è chiusa dall'interno. Anche una porta normale, situata nel vicolo lungo il lato est dell'edificio è chiusa a chiave dall'interno. È possibile aprirla con una prova di Manolesta con CD 25. L'incontro presume che gli avventurieri entrino nel magazzino attraverso questa porta.

Quando gli avventurieri entrano nel magazzino, il DM deve leggere:
Alte pile di contenitori occupano buona parte del vasto spazio interno. Quasi tutto il magazzino è immerso nell'oscurità, anche se di tanto in tanto un'area di luce fioca si intensifica in un lampo da qualche parte verso il centro dell'edificio. Quando vi avvicinate, vedete che i contenuti di alcune casse sono stati rovesciati sul pavimento. Un cerchio lucente tracciato sul pavimento sembra essere l'origine della luce e sentite una voce che intona un canto in uno strano linguaggio provenire da qualche parte tra le casse e i barili davanti a voi.

Tattiche

Tarvas l'Evocatore di Demoni è occupato a celebrare un rituale concepito per alterare e corrompere le merci che giungono attraverso i portali di Sigil. Intona un canto in Abissale, appellandosi al potere dei demoni per ottenere aiuto nel suo piano di fomentare il caos.

Tarvas si assicura di rimanere entro linea di visuale dei demoni suoi servitori, in modo da consentire loro di beneficiare della sua aura di *comando demoniaco*. A ogni round usa un'azione minore per portare avanti il rituale. Quando lo fa, si teletrasporta da un cerchio magico all'altro. Vedi "Il rituale" per ulteriori dettagli. La sua azione standard preferita è usare *collera demoniaca* ogni volta che ne ha l'opportunità; altrimenti ripiega su *evocazione esplosiva* o *dardo elementale*, scegliendo di volta in volta l'attacco più appropriato.

L'agodemone aspetta che gli immolith entrino in mischia prima di unirsi a loro. Cerca di usare *ira dei traditi* per dominare un avversario. Se quel potere non è disponibile, va in cerca di vantaggio in combattimento e usa i suoi *artigli del tradimento*.

Gli immolith si fanno avanti per occupare spazio, rallentare gli intrusi e tempestarli di colpi ogni volta che possono.

I vrock alaspada volano da un punto alto all'altro della stanza, sferrando *attacchi in volo* lungo il percorso. Se un qualsiasi nemico si avvicina troppo al punto in cui si appollaiano, un vrock scatena il suo *grido terrificante*.

Tarvas e i suoi servitori combattono fino alla morte.

Il rituale

Ad ogni round, all'inizio del suo turno, Tarvas usa un'azione minore per portare avanti il suo rituale. Il DM tira un d20. Il risultato determina il cerchio magico in cui Tarvas si teletrasporta: 1-5 = cerchio 1; 6-10 = cerchio 2; 11-15 = cerchio 3; 16-20 = cerchio 4. Se il risultato indica il cerchio che Tarvas occupa attualmente, si ripete il tiro.

Quando Tarvas si teletrasporta, il cerchio che abbandona emette un lampo di energia abissale. Questo effetto infligge 5 danni su qualsiasi creatura che non sia un demone e che si trovi all'interno del cerchio o adiacente a esso. Tarval effettua anche una prova di Arcano con CD 25. Se ottiene 10 successi prima di 3 fallimenti, completa il rituale (vedi "Concludere l'avventura"). Se ottiene 3 fallimenti, il rituale non funziona e Tarvas impazzisce dalla rabbia. Quando questo accade, smette di saltare da un cerchio all'altro e si impegna con tutte le sue forze per distruggere gli avventurieri ficcanaso.

Elementi dell'area

Illuminazione: Luce fioca attorno ai cerchi magici tracciati sul pavimento. Oscurità in tutto il resto dell'edificio.

Contenitori: Numerosi grossi contenitori, casse e barili sono accumulati in vari punti del vasto spazio interno del magazzino. Alcuni di questi cumuli sono alti 3 metri, altri sono alti 6 metri. È necessaria una prova di Atletica con CD 20 per scalare le pile di contenitori.

Cerchi magici: Queste rune scintillanti, tracciate sul pavimento del magazzino, fanno parte del rituale che Tarvas sta celebrando per bloccare temporaneamente i portali di Sigil. Vedi "Il rituale" per ulteriori dettagli sull'uso che Tarvas ne fa durante l'incontro.

Rasorvite: Questi cespugli acuminati infliggono 20 danni su ogni creatura che entri in un quadretto occupato dal rampicante o vi inizi il proprio turno.

Merce sparpagliata: Gli oggetti riversati sul pavimento dai contenitori infranti sono considerati terreno difficile.

Concludere l'avventura

Se gli avventurieri sconfiggono Tarvas e il rituale fallisce, Sigil torna lentamente alla normalità. La Festa delle Porte si celebra senza ulteriori complicazioni, se si eccettua una certa penuria delle merci tradizionali usate per le celebrazioni. Estavan ringrazia gli avventurieri, consegna loro il diamante astrale come aveva promesso e si affretta a rimettere in marcia le carovane.

Se Tarvas completa il rituale, a Sigil dilaga il caos per 24 ore quando i cittadini scoprono che il cibo e le bevande sono rancide e avariate e le merci di ogni genere sono state distorte e corrotte. Scoppiano sommosse in tutte le strade. La Signora del Dolore fa numerose apparizioni e quando interviene per riportare l'ordine, molti cittadini scompaiono. Estavan scompare (e anche Tarvas, se è sopravvissuto) e gli avventurieri non ottengono nessuna ricompensa aggiuntiva per i loro sforzi. Il destino finale di Estavan e del Consorzio Mercantile Planare dipende dalle preferenze del DM e dal proseguimento della sua campagna.

INDICE ANALITICO

Abitante della Selva Fatata (tema dei mostri) 106
alchimista pazzo (archetipo) 125
Ali di Corvo (organizzazione) 165
Alleati dei Goblin (tema dei mostri) 108
alternative alle sfide di abilità 83
Amuleto del Passaggio 148
animatore (motivazione del giocatore) 42
arazzo (potere del terreno) 63
archetipi di classe 131
archetipi funzionali 125
Asmodeus 148, 173, 183
assassino spettrale (archetipo) 125
assetato di potere (motivazione del giocatore) 43
attore (motivazione del giocatore) 44
Avandra 138, 140, 148
bacio della vergine (trappola) 66
Bahamut 139, 140, 150, 159, 175
Bane 125, 141, 159, 165, 166
battaglie come sfide di abilità 180
bestia di Demogorgon (archetipo) 126
braciere infernale (terreno) 77
brecce planari 185
cacciatore fantasma (trappola) 72
camera delle pareti stritolanti (trappola) 68, 77
camera riempita d'acqua (trappola) 67
campione di Bane (archetipo) 126
Caos Elementale 59, 126, 146, 158, 186, 194, 196, 199
Cavallo Adamantino di Xarn 150
cerchio fatato (terreno) 58
Città d'Ottone 194
Classe Difficoltà delle sfide di abilità per livello (tabella) 80
Classe Difficoltà e danni per livello (tabella) 65
Coloro Che Ascoltano (tema dei mostri) 110
Coltre Oscura 61, 186, 200, 208, 209, 218
combattente del caos (archetipo) 126
complessità della sfida di abilità (tabella) 80
Coppa e Talismano di Al'Akbar 152
Corda Dorata, la (organizzazione) 165
corda o liana oscillante (potere del terreno) 63
Corellon 140, 154
corrosione rapida (terreno) 58
cripta del dolore (trappola) 72
cristallo di luce del fato (terreno) 58
Cultista di Demogorgon (tema dei mostri) 112
Cultista del Sangue di Orcus Blood (tema dei mostri) 114
Cultista Serpilingua (tema dei mostri) 116
dabus 190
danni dei gregari per livello (tabella) 133
distruggere gli artefatti 161
distruttore (motivazione del giocatore) 44
distruttore stirpedraconica (archetipo) 127
Eletti di Lolth (tema dei mostri) 118
Emblema di Ossandrya 154
Erathis 140
esalazioni infernali (terreno) 58, 76
esploratore (motivazione del giocatore) 45
febbre fognaria (malattia) 206
fiamma di giada (terreno) 59
Figli di Bane (organizzazione) 166
flashback 22
foschia divoratrice di vita (pericolo) 73
foschia intangibile (terreno) 59
ghiaccio strisciante (terreno) 59
Giannizzeri di Blackhelm (organizzazione) 167
gregari negli incontri 51
gregari, creare nuovi 133
gregari, temi dei 105
Gruumsh 167
guardiano maledetto (archetipo) 128
idolo strisciante (archetipo) 128
infestazione terrificante (archetipo) 129
influsso mistico (terreno) 59
Ioun 140
Irruenti e Avventati 155
Kord 140
lampadario (potere del terreno) 63
Lega della Gerarchia Imposta, la (organizzazione) 167
Legione di Avernus (tema dei mostri) 120
Lolth 118, 119, 130
macigno (potere del terreno) 63
macigno gigante rotolante (trappola) 69
Mano Rossa di Tiamat (tema dei mostri) 122
Mare Astrale 59, 84, 169, 209
Melora 141
mondi alternativi 185
monumento del martire (terreno) 59
mostri d'elite, creare nuovi 133
mostri solitari, creare nuovi 133
motivazioni (dei personaggi) 13
murale della follia (trappola) 74
muro pericolante (potere del terreno) 63
narratore (motivazione del giocatore) 46
nodo di energia (terreno) 59
nube di moscerini del sangue (terreno) 60
nube propagante (terreno) 60
obiettivi degli incontri 38, 40-41, 57
osservatore (motivazione del giocatore) 47
pavimento elementale (trappola) 71
Pelor 141, 152, 153
pensatore (motivazione del giocatore) 48
personaggi ricorrenti 15
personaggi secondari 18
pietra folgorante (terreno) 60
pietra dell'ira (terreno) 60
più di un personaggio per giocatore 35
ponte di corde (potere del terreno) 63
portali (a Sigil) 188
prove di gruppo 85
raffica di vento elementale (terreno) 60
rapporti interpersonali (tra personaggi) 13
rasorvite (terreno) 188
Regina Corvo 142, 165, 200
risolvere le battaglie 180
Rituale del Portale, il (incontro) 75
rocce in caduta (pericolo) 218
saracinesca di ferro in caduta (trappola) 67
schegge del tuono (terreno) 60
Sehanine 142
Selva Fatata 58, 106, 130, 170, 186, 195, 209
siepe spinata (terreno) 61
soldato servo degli inferi (archetipo) 129
sondaggio dei giocatori 26
sondaggio dei personaggi 26
Sottosuolo 58, 181-183
stagno afferrante (terreno) 61
statistiche dei personaggi compagni (tabella) 30
statistiche delle trappole (tabella) 66
statua dello strangolatore mortale (trappola) 70
Stendardo della Battaglia Eterna 157
suggerimenti dei giocatori 17
tavolo con sostanze infiammabili (potere del terreno) 63
terreno 56, 58-63
terreno guaritore (terreno) 61
terreno necrotico (terreno) 61
terreno profanato (terreno) 61
tessitore benedetto dai ragni (archetipo) 130
Tiamat 122, 127, 141, 150
trappola stellare del Reame Remoto (trappola) 74
trovare giocatori 51
turbolenza dimensionale (terreno) 62
Vecna 141
Verga delle Sette Parti 159
veterano brizzolato (archetipo) 130
viaggi nel tempo 185
vittima della danza folle (archetipo) 130
Zehir 116, 128

NUOVI MOSTRI

Ogni nuovo mostro di questo libro è stato incluso nella lista seguente, ordinate alfabeticamente per livello e ruolo del mostro. I mostri guida sono indicati con una (G).

Mostro	Livello e ruolo	Pagina
Umano canaglia impazzito	2 Gregario	111
Orryn Glittercave	4 Difensore	33
Hobgoblin legionario di Avernus	5 Soldato (G)	121
Drago blu giovane alleato dei goblin	6 Artigliere solitario	109
Cavallo adamantino di Xarn	7 Bruto	151
Cavallo adamantino di Xarn soddisfatto	8 Bruto	151
Zombi abnorme di Orcus	8 Bruto	115
Cavallo adamantino di Xarn compiaciuto	10 Bruto	151
Viverna serpilinua	10 Schermagliatore	117
Wight succhia-vita	10 Schermagliatore	213
Dragonide gladiatore di Tiamat	10 Soldato	123
Ragno fantasma	11 Appostato d'elite	213
Cantore spregevole	11 Gregario	76
Mesodemone eletto	11 Soldato	119
Melma elementale	12 Bruto	207
Ettin conversatore spiritico di Demogorgon	12 Controllore d'elite	113
Lamia divoratrice	13 Controllore d'elite	214
Nano sicario	13 Gregario	205
Mezzelfo capitano dei briganti	13 Schermagliatore	204
Topo mannaro guardiano delle fogne	13 Schermagliatore	206
Figlio della Misericordia picchiatore	13 Soldato	195
Figlio della Misericordia mago	14 Artigliere	195
Barlgura urlo sanguinario	14 Bruto	217
Sventratore abissale	14 Bruto	204
Sciame di topi cranio arcanisti	14 Controllore	207
Vrock alaspada	14 Schermagliatore	221
Umano gladiatore	14 Soldato d'elite	205
Dabus custode	15 Artigliere	191
Immolith ira mortale	15 Bruto	221
Tarvas l'Evocatore di Demoni	15 Controllore (G)	221
Bodak furtivo fatato	16 Appostato	107
Dabus agente	18 Controllore	191
Il kadyx, draco da guerra demoniaco	21 Schermagliatore solitario	201