

PER 3 O PIÙ GIOCATORI DAI 10 ANNI IN SU

DUNGEONS & DRAGONS®

MASTER: LIBRO DEL DM



IL GIOCO DI RUOLO "FANTASY"



DUNGEONS & DRAGONS® è un marchio registrato della



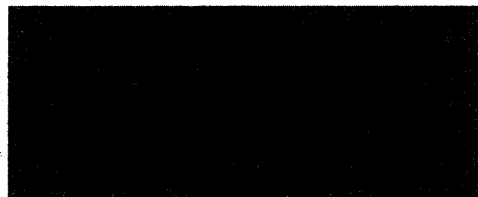
Gioco fantasy di avventura
di Gary Gygax

Master: libro del DM

di Frank Mentzer

Traduzione: Link s.r.l.

Tutti i diritti sono riservati



DUNGEONS & DRAGONS® e D&D®

sono marchi registrati di proprietà
della TSR, Inc.

Questo libro è protetto dalle leggi sul diritto di autore.
È proibita qualsiasi riproduzione o altro uso non autorizzato del materiale o delle illustrazioni ivi contenute, se effettuata senza il permesso scritto della TSR, Inc.

© 1985, 1994 TSR, Inc.

EDITRICE GIOCHI S.P.A.
Via Bergamo, 12
20135 Milano

SOMMARIO

PROCEDURE	2
Effetti dell'anti-magia	2
Note sui personaggi	3
Dissoluzione della magia	6
Reddito dei possedimenti e PX	6
Incontri	7
Valore corretto dei Punti Esperienza	10
Immortali	11
Tabelle Tiri per colpire (Mostri)	12
Intelligenza delle creature	16
Mistici	18
Adattamenti	19
Registrazioni	19
Uso degli incantesimi da parte di personaggi non umani	21
Signori e servi non morti	22

MOSTRI	24
Prima Dimensione	25
Altre Dimensioni	42

MANUFATTI	44
Creazione dei manufatti	45
Caratteristiche e poteri dei manufatti	46
Effetti negativi	54
Manufatti noti	56

La presente sezione tratta gli argomenti seguenti:

- Effetti dell'anti-magia
- Note dei personaggi
- Dissoluzione della magia
- Reddito dei possedimenti e PX
- Incontri
- Valore corretto dei Punti Esperienza
- Punti Esperienza dei mostri
- Tabelle dei Tiri per colpire (mostri)
- Immortali
- Intelligenza
- Mistici
- Adattamenti
- Registrazioni
- Incantesimi (non umani)
- Signori e servi non morti

Effetti dell'anti-magia

Talora la magia può essere indebolita o modificata, in maniera da risultare annullata o da avere effetti ridotti. Questo fenomeno prende il nome di anti-magia, abbreviato in A-M. Essa deve essere considerata come una possibilità percentuale di mancato funzionamento della magia.

Per la maggior parte dei PG, il primo incontro con l'A-M si verifica quando si trovano a confronto con un beholder, il cui occhio centrale proietta un raggio anti-magia, di valore 100%; la magia non funzionerà nel campo d'azione del raggio.

Pochissime creature, in genere Immortali, posseggono l'anti-magia parziale o totale.

Origini dell'anti-magia

L'anti-magia deriva dalle differenze tra forme di vita originarie di diversi piani di esistenza. La magia originaria, fino ai Piani Interni di esistenza (Primo, Etereo e Elementale), funziona al meglio su creature e cose originarie dei piani corrispondenti, poiché le creature di altri piani non hanno le medesime caratteristiche.

Tutte le creature originarie dei Piani Interni sono fatte con i componenti delle quattro Sfere di Forza (Materia, Energia, Tempo e Pensiero) e sono governate dalla Sfera dell'Entropia (o Morte). Le creature dei Piani Astrale ed Esterno mancano di uno o più di questi componenti e possono anche evitare la maggior parte degli effetti della Morte.

Effetti dell'anti-magia

Quando l'A-M è usata come forma di attacco, come nel caso del raggio del beholder, è abbastanza potente da annullare gli effetti di

tutte le forme di magia, compresi gli oggetti permanenti. Quando un oggetto magico viene portato al di fuori del raggio, riguadagna i poteri consueti. L'A-M irradiata da una creatura è leggermente differente, poiché è sporadica e influenza solo la magia temporanea.

La magia temporanea comprende tutti gli incantesimi, i veleni, le pergamene, le bacchette, i bastoni e le verghe. Tutti gli effetti prodotti da oggetti magici permanenti sono effetti temporanei, soggetti ad annullamento dall'A-M.

In mancanza di percentuale riguardante gli effetti dell'A-M, tale percentuale è uguale a 100 e riguarda tutta la magia nell'area influenzata. Diversamente, è necessario effettuare un controllo per ogni oggetto o effetto magico, per accertarne l'eventuale cancellazione, non appena esso entra nell'area dell'A-M. Tale controllo deve essere ripetuto ogni round, tirando d100. Una volta negato un effetto, esso è considerato annullato per tutta la durata dell'incontro. Un effetto magico è annullato se il risultato è uguale o minore alla percentuale dell'A-M.

Durata dell'anti-magia

È importante notare che l'A-M non ha un effetto equivalente a quello dell'*Incantesimo dissolvi magie*. La magia annullata ritorna ad avere gli effetti normali all'esterno della zona influenzata dall'A-M. L'intervallo durante cui un effetto magico è annullato conta come parte della durata dell'incantesimo o dell'effetto. Gli effetti magici descritti come istantanei (*palla di fuoco*, *fulmine magico*, ecc.) sono distrutti dall'A-M e non riappaiono più.

Esempi

1. Pozioni

Una *Pozione del volare* entra nel raggio di A-M di un Immortale. La pozione viene annullata (dopo un tiro di dado) e diventa semplice acqua non magica. Se viene consumata durante questo tempo, l'acqua non ha effetto e tutti i benefici sono persi definitivamente. Se non viene consumata, torna ad essere *Pozione del volare*, un turno dopo la partenza dell'Immortale.

2. Effetti degli incantesimi personali

Un guerriero con corazza +3 e scudo +3 beve una *Pozione di autometamorfosi* mentre i suoi alleati lanciano su di lui gli incantesimi *Benedizione* e *Velocità*. Si trasforma in un gigante, solleva una clava e attacca un Immortale. Immediatamente, entra nell'area influenzata e il DM controlla l'A-M, tirando

una volta per ognuno degli effetti magici del guerriero. *Autometamorfosi* e *Velocità* risultano cancellati, a differenza di *Benedizione*. Il personaggio riassume immediatamente le dimensioni e la velocità normali, ma gode ancora di un +1 ai Tiri per colpire e per il danno. Non può più usare la clava gigante, ma dispone della sua spada +3. Arma, corazza e scudo non sono soggetti a controllo, dato che sono oggetti permanentemente magici. Quando il DM effettua un nuovo controllo all'inizio del nuovo round, risulta annullato anche *Benedizione*; conseguentemente non si applica più alcun bonus.

Un turno dopo la fine del combattimento, riappaiono gli effetti *Autometamorfosi* e *Velocità*. *Autometamorfosi* permane ancora per 5-10 turni, dato che gli effetti durano tra i 7 e i 12 turni, meno uno per il combattimento e uno per riprendersi dagli effetti dell'A-M. *Benedizione* dura ancora un turno, poiché l'effetto dell'incantesimo dura tre turni. Un round dopo la ripresa di questi effetti, riprende l'effetto di *Benedizione* e dura per altri quattro turni.

3. Effetti degli incantesimi su un'area

Un personaggio di 25° livello si trova a 42 metri da un Immortale circondato da dieci troll, ciascuno con 45 PF. Il personaggio lancia loro una *Palla di fuoco*. Essendo a conoscenza della capacità A-M dell'Immortale, il personaggio lancia la *Palla di fuoco* in modo che esploda a 3 metri dall'Immortale. Vengono tirati 20d6, il massimo, per un totale di 91 punti di danno. Il DM controlla l'A-M dell'Immortale e constata che gli effetti della *Palla di fuoco* saranno annullati quando entrano nel raggio dell'A-M.

La *Palla di fuoco* esplode al di fuori del raggio dell'A-M e l'esplosione copre la consueta area di 6 metri di raggio, ma entro 1,5 metri dall'Immortale viene fermata come se fosse stata bloccata da uno scudo invisibile. L'Immortale non viene minimamente influenzato dall'esplosione e ciò vale anche per i due troll che si trovano entro 1,5 metri da lui.

Se la A-M non riuscisse a cancellare la *Palla di fuoco*, sia l'Immortale che i due troll subirebbero danni dall'esplosione. Ognuno potrebbe effettuare un Tiro Salvezza contro incantesimi per subire solo la metà del danno normale.

Se la *Palla di fuoco* fosse stata lanciata entro 1,5 metri dall'Immortale e fosse stata cancellata dall'A-M, l'esplosione non si sarebbe nemmeno verificata. Dato che si tratta di un incantesimo istantaneo, la *Palla di fuoco* non sarebbe riapparsa nemmeno in un momento successivo.

Note sui personaggi

Questa sezione offre indicazioni per la creazione di personaggi di alto livello, evitando il lungo e noioso compito di creare un personaggio dal primo livello. Il DM dovrebbe consentire l'adozione di questo sistema ai giocatori esperti.

Abilità e Tiri Salvezza

In base alle regole, l'unica abilità che può influenzare i Tiri Salvezza è la Saggiezza, nel caso dei Tiri Salvezza contro gli incantesimi. Il DM può, secondo il suo giudizio, applicare bonus e penalità agli altri Tiri Salvezza, in base alle caratteristiche dei personaggi, secondo quanto segue:

Forza: modifica i Tiri Salvezza contro Paralisi e Pietrificazione.

Intelligenza: modifica i Tiri Salvezza contro attacchi mentali, ossia *Charme*, *Confusione*, *Controllo*, *Paura*, *Demenza precoce* e *Sonno*.

Saggiezza: modifica i Tiri Salvezza contro incantesimi e bastoni.

Destrezza: modifica i Tiri Salvezza contro bacchette e soffio del drago.

Costituzione: modifica i Tiri Salvezza contro veleno, ma non contro raggio della morte.

Carisma: nessun bonus ai tiri salvezza.

Creazione di personaggi di alto livello

Un personaggio di livello uguale o superiore al 25° è il risultato di moltissime ore di gioco. Il giocatore che guida il personaggio ha ormai acquisito l'esperienza necessaria ad utilizzare in maniera adeguata incantesimi, opzioni e altri complicati dettagli. La capacità di utilizzare tecniche raffinate può essere acquisita solo con l'esperienza; i giocatori novizi possono incontrare difficoltà, nel caso si trovino ad utilizzare personaggi di alto livello.

Se il DM è in grado di preparare e dirigere avventure adatte a personaggi di alto livello, può consentire ai giocatori di crearsi personaggi di alto livello fin dall'inizio. Se i giocatori sono inesperti, al DM sarà richiesta una perfetta padronanza dell'avventura e delle situazioni, per impedire che il gioco degeneri in una serie di combattimenti di scarsa importanza e in una continua ed estenuante ricerca delle regole.

TABELLA A: BONUS E PENALITÀ DELLE ABILITÀ

Forza, Saggiezza, Destrezza, Costituzione	Abilità	Modificatore
	3	penalità -3
	4-5	penalità -2
	6-8	penalità -1
	9-12	Nessuna modifica
	13-15	bonus +1
	16-17	bonus +2
	18	bonus +3

Spetta al DM aiutare i giocatori inesperti, in modo particolare quando essi dispongano di un personaggio di alto livello; in particolare, è opportuno che li incoraggi ad adottare sistemi alternativi al combattimento, quali negoziati, pianificazione, tattiche innovative, ecc.

Se i giocatori concordano sulla possibilità di cimentarsi con personaggi di alto livello, il sistema che segue può essere adottato per generare personaggi che si adattino alla campagna. Al DM sarà richiesto di effettuare numerose scelte, quindi è opportuno che prima di cominciare riveda attentamente l'intera procedura.

1. Scelta di una classe

Il giocatore deve scegliere una razza e una professione per il suo personaggio. In base alle necessità della campagna, dell'avventura, o altro, il DM può proibire alcune classi. Il giocatore deve scegliere anche il nome del personaggio e l'allineamento, che può dipendere dalla classe. Il DM annota su un foglio di carta questi dati.

2. Generazione delle abilità

È possibile utilizzare i dadi, ma tale sistema potrebbe portare a risultati confliggenti con la classe prescelta. In tali casi, si può effettuare un nuovo tiro in sostituzione del precedente.

Alternativamente, il DM può assegnare un numero di punti totali ai giocatori, consentendo loro di assegnarli alle singole abilità. Si suggerisce un totale compreso tra 60 e 90 punti. Il DM può decidere valori minimi e/o massimi per una o più categorie. Ovviamente, restano in vigore i limiti di 3 e 18 per le abilità.

TABELLA B: EFFETTI DELL'INTELLIGENZA

Intelligenza	Effetto
3	difficoltà nel parlare; non è in grado di leggere e scrivere la lingua dell'allineamento
4-5	non è in grado di leggere o scrivere in Comune
6-8	può scrivere le parole elementari in Comune
9-12	usa normalmente le lingue; legge e scrive in Comune e nella lingua dell'allineamento
13-15	come 9-12, bonus +1 lingua
16-17	come 9-12, bonus +2 lingue
18	come 9-12, bonus +3 lingue

3. Note per bonus e penalità correlate alle abilità

Questo paragrafo si riferisce alle Tabelle da A a C. Bonus e penalità si applicano alle seguenti attività:

Forza: tiri per colpire, tiri per il danno, tiri per l'apertura delle porte. Opzionale: Tiri Salvezza contro Paralisi e Pietrificazione.

Intelligenza: lingue conosciute o difficoltà con le lingue. Opzionale: Tiri Salvezza contro attacchi mentali.

Saggiezza: tiri Salvezza contro incantesimi e bastoni.

Destrezza: classe dell'armatura, tiri per colpire con proiettili. Opzionale iniziativa in combattimento sulla colonna Reazione della Tabella C; tiri Salvezza contro bacchette magiche.

Costituzione: Punti Ferita (per ogni dado). Opzionale: tiri Salvezza contro veleno.

Carisma: reazione altrui, massimo numero e morale dei seguaci.

4. Determinazione del livello del personaggio e del totale di PX

Il DM stabilisce il livello iniziale dei personaggi, possibilmente mediante un tiro di dado. Se tutti i giocatori partono da un livello alto, il DM dovrebbe stabilire un livello base, soggetto ad un incremento compreso tra 1 e 4 (1d4). Ad esempio, se il livello base fosse 20, tutti i personaggi partirebbero da livelli compresi tra 21 e 24.

Se uno o più PG sono già di alto livello, i nuovi PG non dovrebbero cominciare da un livello superiore a quello del PG più basso meno 2. I semi-umani ottengono bonus speciali a determinati livelli di esperienza.

TABELLA C: EFFETTI DEL CARISMA

Valore Carisma	Modifica Reazione*	Numero Seguaci Massimo	Morale
3	-2	1	4
4-5	-1	2	5
6-8	-1	3	6
9-12	nessuno	4	7
13-15	+1	5	8
16-17	+1	6	9
18	+2	7	10

* Il risultato della colonna Modifica Reazione viene usato anche per le modifiche alla Destrezza, se viene usata l'Iniziativa opzionale.

5. Denaro totale disponibile

A ciascun nuovo personaggio deve essere assegnato un numero di mo uguale a 1% dei suoi Punti Esperienza. Tale somma non viene utilizzata per l'acquisto dell'equipaggiamento, ma rappresenta invece il totale rimasto al personaggio, dopo che si è equipaggiato. La percentuale può essere modificata in base alla campagna, ma deve comunque rimanere una funzione dei PX totali. Qualora si desiderino personaggi poveri, a cause di tasse, furti, ecc., la percentuale può essere ridotta fino ad un decimo dell'1%.

6. Punti ferita totali

Per prima cosa, si ricavi il numero di Punti ferita guadagnati fino al livello nominale (8° livello per gli halfling, 9° livello per gli altri personaggi). Qualsiasi umano, nano o elfo ottiene 9 tiri di dado, un halfling ne ottiene 8. I personaggi di alto livello, essendo sopravvissuti per più tempo, hanno mediamente un numero di Punti Ferita superiore. In base a ciò, il DM può considerare ogni tiro di 1 come un 2, e, eventualmente, ogni 2 come 3.

Un altro sistema consiste nel calcolare il numero medio di Punti Ferita per dado (2,5 per d4, 3,5 per d6 e 4,5 per d8) e moltiplicare il valore per il numero di Dadi Vita.

Una volta determinati i PF in base ai dadi, si effettuino le modifiche dovute ai bonus e alle penalità relativi alla Costituzione. Le modifiche sono calcolate una volta per Dado Vita.

Infine, si sommino i Punti Ferita guadagnati come bonus per ogni livello superiore al livello nominale; tali bonus non sono modificati dalla Costituzione.

Chierico o Druido: 9d6 (9-54 PF), +1 per ogni livello superiore. Media per dado: 3,5.
Guerriero (o Paladino, Cavaliere, Vendita-

tore): 9d8 (9-72 PF), +2 per ogni livello superiore. Media per dado: 4,5.

Mago: 9d4 (9-36 PF), +1 per ogni livello superiore. Media per dado: 2,5.

Ladro: 9d4 (9-36 PF), +2 per ogni livello superiore. Media per dado: 2,5.

7. Scelta dell'equipaggiamento normale

Un personaggio di alto livello dovrebbe poter disporre di tutti gli oggetti non magici, entro limiti ragionevoli, dato che si suppone li abbia acquistati nel corso di una lunga e fruttuosa carriera. I giocatori dovrebbero fare un elenco completo di tali oggetti, anche se può essere sufficiente un elenco parziale. Molti oggetti tra i più comuni possono essere tenuti da parte, senza costringere il personaggio a portarli su di sé. Il DM può decidere di limitare la disponibilità di cose di valore, quali navi a vela e castelli, benché tali cose siano spesso di proprietà dei personaggi di alto livello. Può risultare necessario pagare per la propria residenza. Il DM può aggiungere limitazioni e debiti, ma deve informare i giocatori di ciò. Alternativamente, ad ogni giocatore può essere assegnata una determinata cifra, ad esempio 20.000 mo oppure 1.000 mo per livello, che può essere spesa per l'acquisto di oggetti non magici. Il DM può modificare i prezzi, in modo che si adattino alla campagna, stabilendo che alcuni oggetti siano diffusi, e quindi meno cari di altri più rari.

8. Equipaggiamento magico

Qualsiasi personaggio di livello nominale o superiore deve possedere parecchi oggetti magici. Il loro numero dipende dallo stile e dalle preferenze del DM. Di seguito vengono spiegati due sistemi, almeno uno dei quali dovrebbe essere adatto ad ogni campagna.

Acquisto: a tutti i personaggi viene assegnato un determinato numero di mo per ogni Punto Esperienza. Tale cifra può essere spesa esclusivamente per l'acquisto degli oggetti magici che appaiono su un elenco preparato appositamente dal DM.

Questo sistema può risultare molto gradito ai giocatori, poiché consente loro una notevole libertà di scelta; ad esempio, un giocatore può spendere una grossa parte delle mo di cui dispone per acquistare un oggetto molto potente, quale un *Bastone della stregoneria*, e acquistare pochi altri oggetti.

Il DM può fare ricorso alla Tabella dei prezzi degli oggetti magici; alternativamente può determinare il prezzo con questo sistema:

a. Si stabilisca il tipo di oggetto e si cominci dal prezzo base.

b. Per ogni punto di bonus, si aggiunga il prezzo base.

PREZZI DEGLI OGGETTI MAGICI

Armature	da 10.000 a 150.000 mo
Oggetti vari	da 5.000 a 750.000 mo
Armi varie	da 5.000 a 250.000 mo
Proiettili	da 1.000 a 5.000 mo
Armi da lancio	da 10.000 a 250.000 mo
Pozioni	da 1.000 a 10.000 mo
Anelli	da 10.000 a 250.000 mo
Verghe	da 25.000 a 500.000 mo
Pergamene	da 5.000 a 75.000 mo
Scudi	da 5.000 a 100.000 mo
Bastoni	da 15.000 a 300.000 mo
Spade	da 5.000 a 500.000 mo
Bacchette	da 5.000 a 150.000 mo

c. Per ogni abilità del tipo incantesimo, si determini il livello di incantesimo equivalente, e si sommi il valore base per ogni livello.

d. Nel caso di un potere straordinario, ad esempio *Desiderio*, si aggiungono 1.000 mo al valore.

e. Per ogni ricarica, si aggiunge un decimo del livello base.

Assortimento: ogni giocatore può portare con sé un numero di oggetti (pozioni, pergamene, verghe, bastoni, bacchette, anelli, oggetti vari, armature, scudi e armi) stabilito dal DM. Se necessario, le forze, ossia i bonus, vengono stabilite con 1d100 applicato alla tabella relativa (regolamento Companion, Libro del Master, pagg. 46 e 47).

In questo modo tutti i personaggi risultano equilibrati, in genere con un numero di oggetti magici pari alla metà dei rispettivi livelli di esperienza, più un oggetto permanente ogni quattro livelli di esperienza. Per quanto ciò possa sembrare eccessivamente permissivo, si rammenti che un personaggio di alto livello, ad esempio un guerriero, spesso ha varie armature magiche, uno scudo magico, una o due armi magiche permanenti e alcune temporanee, in genere da lancio, nonché alcune pozioni, una pergamena o due (spesso di *Protezione*), un anello e alcuni oggetti magici assortiti!

Probabilmente, per bilanciare il gioco, il DM deciderà di escludere certi oggetti, come quelli che concedono *desideri*. I giocatori devono conoscere gli oggetti magici, poiché si suppone che essi li abbiano già usati nel corso della loro carriera. Il numero di ricariche restanti può essere fornito in maniera indicativa, con un'approssimazione del 10%, in modo che permanga un minimo di incertezza. Riguardo alla quantità di magia da lasciare a disposizione dei giocatori, è bene essere cauti: se i personaggi hanno poca magia, ne può essere concessa ulteriormente nel corso del-

l'avventura, mentre risulta più difficile toglierne.

9. Calcolo della classe dell'armatura, dei Tiri Salvezza, dei Tiri per colpire e del Valore di Lotta

Si ricordi che la classe dell'armatura (CA) è uguale al totale dato dalla armatura indossata, più gli strumenti protettivi magici, come gli anelli, e la modifica dovuta alla Destrezza del personaggio. I Tiri Salvezza sono dati nella descrizione della classe di ogni personaggio, mentre i tiri per colpire vengono ricavati dalla tabella standard nel Libro del Giocatore.

A questo punto, è necessario calcolare ed annotare il Valore di Lotta (VL), per facilitare la risoluzione dei combattimenti a mani nude, che sono spiegati in dettaglio nel regolamento Companion, Libro del giocatore, pagg. 6 e 7. Per ricavare il Valore di Lotta si adotti la seguente procedura:

Si divida per due il livello del personaggio, arrotondando per eccesso.

Si sommi o sottragga il modificatore dovuto a Forza e Destrezza.

Si sommi al totale la CA del personaggio, senza tenere conto dei bonus dovuti a magia e destrezza. Il risultato è il (VL) del personaggio.

10. Abilità speciali

I giocatori devono rivedere le abilità dei personaggi, descritte nei regolamenti Basic, Expert, Companion e Master. Le abilità scaccia non morti dei chierici, gli incantesimi, tecniche di combattimento speciali dei guerrieri, incantesimi dei maghi, percentuali dei ladri, e abilità speciali dei semi-umani dovrebbero essere annotate su un foglio di carta.

È opportuno annotare anche i dettagli concernenti gli oggetti magici posseduti, per assicurarne un uso consono. I loro effetti devono essere annotati, onde evitare perdite di tempo durante il gioco. Anche gli incantesimi devono essere rivisti.

Nel caso dei maghi, si decida quali sono conosciuti da un personaggio e si annotino nel rispettivo libro degli incantesimi (si può utilizzare una fotocopia della lista degli incantesimi dei maghi, inclusa nella confezione). Un mago deve avere almeno un incantesimo supplementare ad ogni livello di incantesimo, rispetto al numero di incantesimi che può lanciare ogni giorno. Per esempio, un mago di 26° livello può memorizzare 4 incantesimi di 8° livello, e deve avere almeno cinque incantesimi di 8° livello nel suo libro degli incantesimi. Si rammenti che tutti i maghi acquisiscono *Lettura del magico* come loro primo incantesimo.

Un elfo può scrivere altri incantesimi sul proprio libro, anche se ha già raggiunto il 10° livello. Nel libro degli incantesimi di un elfo, si trovi il livello equivalente dell'elfo, confrontandone i punti di esperienza con quelli di un mago e attribuendo all'elfo un numero di incantesimi corrispondente, fino al livello 5 (la massima capacità di memorizzazione di un elfo). Inoltre, un elfo può avere pergamene corrispondenti a incantesimi di livello superiore. Il DM può decidere di introdurre una possibilità di fallimento, pari al 10%, quando un elfo usa una pergamena con un incantesimo di 6° livello o superiore. La stessa regola può applicarsi ai maghi.

11. Altri dettagli

Il DM può decidere di preparare una storia per ogni personaggio. La vita di un personaggio può essere influenzata da ricerche, maledizioni, obblighi contratti in passato, o altre forze esterne. Ad un giocatore possono anche essere comunicate voci e dicerie che servano ad indirizzare le attività del personaggio che controlla.

Altri dettagli che possono essere sviluppati concernono i seguaci, le truppe e i possedimenti. Se il personaggio è un governatore, il DM dovrebbe dargli un'idea generale della posizione del suo castello, della dimensione, posizione, popolazione e risorse del possedimento. Con queste informazioni, è facile calcolare il reddito netto mensile (Risorse, tasse, ecc.). Nel caso di un possedimento stabile, si presuma che il tesoro è uguale al reddito di tre mesi, non modificato.

Il valore iniziale del livello di consenso all'interno del possedimento è 250. Se lo stesso personaggio governa anche possedimenti minori, i dettagli citati devono essere stabiliti anche per essi.

Seguaci: un personaggio può avere dei seguaci, il cui livello totale eguagli il suo, purché: (a) il livello di ogni seguace non superi la metà del livello del personaggio; (b) i seguaci siano della stessa classe generica del PG (ad esempio, seguaci guerrieri per un Paladino o Cavaliere); (c) il numero di seguaci e il morale di ciascuno non può eccedere quello determinato in base al Carisma del personaggio.

I seguaci devono essere completamente equipaggiati, e dotati anche di una cavalcatura. I costi relativi si considerano già pagati. Ogni elemento magico deve invece essere stato acquistato dal personaggio, nel corso dell'esecuzione del punto 8. della procedura per la creazione del personaggio.

Truppe: ogni governatore può disporre di

un esercito. Altri personaggi possono disporre, invece, di un gruppo di mercenari, ma è necessario il consenso del governatore locale. Il numero di Dadi Vita totali delle truppe non può superare il quadruplo del livello del personaggio. L'esercito dispone di armi normali, si è addestrato con il PG per non più di 13 settimane e ogni uomo ha meno di 2 DV, salvo gli ufficiali, che hanno 1 DV in più.

Il costo per assoldare, equipaggiare ed addestrare le truppe è già pagato. Truppe d'élite, ufficiali, equipaggiamento migliore, addestramento supplementare, capacità di utilizzare proiettili, magia, ecc., richiedono un pagamento addizionale. Appena il personaggio inizia il gioco, i costi normali, ad esempio spese mensili per il mantenimento, cominciano ad applicarsi.

Il calcolo della Classe delle Truppe e del Valore di Battaglia è basato sul regolamento Companion.

12. Storia e personalità dei personaggi

Un giocatore può decidere i dati che seguono, relativi al suo personaggio:

luogo e data di nascita
condizioni sociali e finanziarie dei genitori
addestramento precedente e cultura
data, luogo e risultati di precedenti avventure degne di menzione
conflitti recenti e successi

Inoltre, il giocatore deve stabilire i seguenti aspetti della personalità del suo personaggio:

caratteristiche fisiche
attitudine mentale
desideri e antipatie
peculiarità
stile di vita
compagnie preferite
armi e metodi di combattimento preferiti
ambizioni, speranze, obiettivi e progetti futuri

Ritiro dei personaggi.

Il DM, o il giocatore stesso, può decidere di ritirare un personaggio. La ragione può dipendere dalla perdita di interesse del giocatore per il personaggio. Il DM può trasformare il personaggio in un PNG e farlo riapparire in successive avventure. Tale PNG può aumentare di livello, ma con una velocità inferiore. Questi personaggi risultano inoltre adatti ad essere assegnati a nuovi giocatori che desiderino incominciare con PG non nuovi.

Il DM può decidere che un personaggio non è più adatto ad una determinata campagna, perché ha troppo denaro, oggetti o forza,

perché il giocatore non interpreta il ruolo o per qualsiasi altra ragione. Prima di ritirare il personaggio, il DM deve discutere il problema con il relativo giocatore e cercare una soluzione; un personaggio troppo forte può sempre risultare adatto ad un'altra campagna.

Quando un personaggio viene ritirato dal gioco, è bene fornire agli altri giocatori una spiegazione logica della sua sparizione. Ad esempio, potrebbe essersi trasferito altrove, essere morto per cause naturali o vecchiaia, ovvero essere sparito misteriosamente.

Dissoluzione della magia

Questo incantesimo è estremamente utile, quando viene usato da personaggi di alto livello. Di seguito, vengono impartite alcune istruzioni per il suo uso.

Quando esso viene usato, è necessario valutare il suo effetto nei confronti degli incantesimi all'interno del raggio di azione. Tutti gli effetti creati da incantesimi lanciati da personaggi di livello uguale o inferiore a quello di colui che ha utilizzato *Dissolvi magia*, vengono immediatamente annullati. Gli effetti degli incantesimi creati da personaggi di livello superiore non vengono annullati, ma le possibilità di fallimento di *Dissolvi magia* sono uguali solo al 5% per ogni livello di differenza tra i personaggi.

Si noti che gli incantesimi *Dissolvi magia* prodotti da un *Anello accumulatore di incantesimi*, sono considerati lanciati da un personaggio di 5° livello, nel caso dei maghi, e di 8° livello nel caso dei chierici.

Un *Bastone della dissoluzione* produce gli stessi effetti di un incantesimo *Dissolvi magia* lanciato da un personaggio di 15° livello; inoltre, ha il potere di distruggere oggetti magici temporanei e di disattivare quelli permanenti, se viene a contatto con essi.

Il DM può decidere di aggiungere l'effetto che segue: l'incantesimo *Dissolvi magia* può essere lanciato in forma concentrata, in modo da rimanere sulla punta delle dita del personaggio, finché questi viene a contatto con un oggetto. Questa forma assume il nome di *Dissoluzione per contatto* e viene trattata come un incantesimo invertito, benché l'effetto non sia l'inversione. Per essere utilizzato da un mago, l'incantesimo deve venire memorizzato in questa forma; un chierico può invece trasformare, con la procedura dell'inversione, ogni *Dissolvi magia* già memorizzato.

L'effetto dell'incantesimo viene sprigionato dal contatto con qualsiasi creatura od oggetto. La *Dissoluzione per contatto* non può essere soppressa, ma l'effetto stesso può essere *dissolto*, se non viene sprigionato immediatamente. L'incantesimo scompare dalla

punta delle dita nel giro di un turno, se non viene utilizzato in questo lasso di tempo, oppure se il personaggio tenta di lanciare un altro incantesimo: in questo caso, gli effetti di entrambi gli incantesimi sono cancellati.

Dissoluzione per contatto può influenzare solo un oggetto magico: se due o più oggetti vengono toccati contemporaneamente, si stabilisce con un tiro di dado quale oggetto viene influenzato.

Dissoluzione per contatto è soggetto alle stesse possibilità di fallimento della forma normale dell'incantesimo, ossia il 5% per ogni livello di differenza tra i personaggi.

Effetti sugli oggetti

L'incantesimo *Dissoluzione per contatto* può distruggere qualsiasi oggetto magico temporaneo, oppure disattivare momentaneamente qualsiasi oggetto magico permanente. Un oggetto magico può resistere alla dissoluzione, in base al suo livello magico intrinseco, come spiegato di seguito.

Un oggetto magico, all'interno di un contenitore non magico, può essere influenzato dal contatto del personaggio con il contenitore stesso, ma il contenitore raddoppia il livello dell'oggetto magico. Più contenitori raddoppiano il livello dell'oggetto magico tante volte quanti sono i contenitori stessi. *Dissoluzione per contatto* non può mai essere trasmesso a più di 1,5 metri attraverso contenitori multipli. Ad esempio, una pozione è normalmente contenuta in un'ampolla; se viene toccato il liquido, il livello magico intrinseco è il 6°, come spiegato tra poco, ma diventa il 12° se il contatto avviene con l'ampolla. Se l'ampolla è situata in un contenitore, e il contatto avviene con il contenitore stesso, il livello magico intrinseco risulta essere il 24°.

Se in un contenitore non magico, con il quale avviene il contatto, vi sono più oggetti, l'oggetto influenzato viene determinato a caso.

Se un contenitore magico è soggetto ad un incantesimo *Dissoluzione per contatto*, è il contenitore stesso a subirne l'effetto e non gli oggetti eventualmente al suo interno.

Note su oggetti specifici

Pozioni: il livello magico intrinseco è il 6°; se l'incantesimo *Dissoluzione per contatto* ha successo, la magia viene distrutta e resta solo un liquido profumato, colorato e non magico.

Pergamene: il livello magico intrinseco è uguale a quello a cui può essere lanciato l'incantesimo di livello maggiore contenuto nella pergamena stessa. L'effetto è la distruzione di tutti gli incantesimi, ma non della pergamena stessa; in caso di fallimento, non

succede nulla; singoli incantesimi non possono essere rimossi in questo modo: gli effetti si applicano a tutti gli incantesimi.

Bacchette e bastoni: questi oggetti hanno un livello magico intrinseco uguale a 12. Se *Dissoluzione per contatto* ha successo, l'effetto viene scelto dal DM, tra i due sottoelencati:

1) *Dissoluzione per contatto* annulla un numero di cariche uguale al livello del personaggio che lo ha lanciato. Se non resta alcuna carica, l'oggetto diventa non magico;

2) l'oggetto diventa definitivamente non magico, indipendentemente dal numero delle cariche.

Varie: il livello magico intrinseco degli altri oggetti magici è il 36°, a meno che sia noto il livello del loro creatore, nel qual caso il livello magico intrinseco è uguale a quello del creatore. Se l'oggetto ha un numero di cariche limitato, si applica quanto detto sopra per bacchette e bastoni. In caso contrario, è un oggetto permanente e viene trattato come spiegato sotto. Se l'oggetto viene distrutto nel corso del suo unico uso, come le *Uova delle meraviglie*, è considerato avere una sola carica.

Oggetti permanenti: in questa categoria sono compresi verghe, anelli, armature, scudi e armi. Il loro livello magico intrinseco è il 18°, corrispondente al minimo necessario per lanciare un incantesimo *Permanenza*, a meno che sia specificato diversamente nella descrizione dell'oggetto. Inoltre, viene guadagnato un livello per ogni bonus e per ogni potere addizionale. Se *Dissoluzione per contatto* ha successo, l'oggetto è disattivato, ossia diviene non magico, per 1d10 round, al termine dei quali riassume i suoi poteri.

Reddito dei possedimenti e PX

I PG governanti possono guadagnare PX mediante il governo e la riscossione di Risorse e Tasse dai loro sudditi (come descritto nel regolamento Companion, libro del Master, pagg. 4 e 5). Un giocatore può usare un personaggio per le avventure, mentre gli altri personaggi guadagnano PX con questo sistema.

Questa procedura può essere modificata per le esigenze di bilanciamento del gioco, onde evitare che i PG guadagnino molti PX evitando le avventure. I PG non dovrebbero guadagnare più di un livello di esperienza ogni 12/18 mesi di governo, esclusi i PX dovuti alle avventure.

I PG non guadagnano PX per il pagamento di tasse da parte di altri governanti loro sottoposti. Questi pagamenti hanno normalmente

la forma di invio di truppe, commerci, o anche denaro contante.

I PX guadagnati da PNG sono sempre la metà dei corrispondenti PX relativi a PG, siano essi derivanti da amministrazione, avventure o altro. In questo modo, i PNG aumentano la loro forza e il loro livello con il passare del tempo, ma non con la stessa velocità dei PG.

Per quanti ritengano inopportuno che i personaggi guadagnino PX con un comportamento passivo, esistono sistemi atti a scoraggiare ciò. Il DM può aumentare la possibilità di un colpo di stato del 10% per ogni anno in cui il PG resta nel suo possedimento, oppure del 5% per ogni mese. In alternativa, può raddoppiare le possibilità che si verifichino Eventi naturali ogni mese. È necessario che i giocatori siano messi al corrente preventivamente di tutto ciò.

Quanto segue serve a chiarire il calcolo della determinazione del reddito e dei PX guadagnati in situazioni particolari.

Governanti avventurieri: un PG guadagna solo una percentuale, variabile a seconda del tempo speso nel governo, dei PX che gli spetterebbero, nei mesi in cui è coinvolto in avventure.

Zone prospere: ogni esagono di possedimento che frutta più di 15.000 mo in risorse, deve avere un proprio governatore, signore di quell'unico esagono. In caso contrario, parte delle risorse verrà sottratta dai banditi, da governanti confinanti o da altri individui, per una diminuzione uguale a d10 per 10%. Questo esagono può essere parte di un possedimento di maggiori dimensioni, governato da un PG, il quale otterrà il 20% del reddito (regolamento Companion, libro del Master, pag. 6), ma nessun PX.

Limiti per le famiglie: ogni famiglia può lavorare ad un'unica risorsa.

Mantenimento delle risorse: tutte le risorse di un'area devono essere mantenute. Risorse animali e vegetali non possono essere ignorate a favore dello sfruttamento massimo delle risorse minerali, pena la ribellione. Ad ogni risorsa deve lavorare almeno il 20% del numero totale di famiglie dell'esagono. Molte famiglie preferiscono il lavoro agricolo a quello minerario e la coercizione verso quest'ultimo comporta un forte risentimento. Nel caso in cui la popolazione venga costretta al lavoro in miniera, si applica una penalità al successivo Controllo del consenso, uguale a -1 per ogni 10 famiglie oltre il 50% del totale della popolazione costrette al lavoro in miniera.

Incontri

Questa sezione fornisce indicazioni e consigli, ricavati direttamente dall'esperienza di gioco di molti anni, per aiutare il DM nella conduzione dell'avventura.

Obiettivi

Questo argomento costituisce l'aspetto più importante del gioco. Gli obiettivi servono come guida tanto al DM quanto ai giocatori, e, se vengono conseguiti, garantiscono una sensazione di appagamento. Senza obiettivi, anche le avventure più eccitanti si riducono a meri esercizi. Le partite migliori di D&D® sono caratterizzate da obiettivi ben definiti: senza un fine ben definito, nei giocatori subentra rapidamente la noia.

Il DM dovrebbe offrire parecchi livelli di obiettivi e parecchie opzioni per ognuno di essi: in questo modo, può mantenere il controllo della campagna, lasciando libertà di scelta ai giocatori. Di seguito, sono elencati alcuni livelli di obiettivi, che sarebbe opportuno considerare.

L'obiettivo di una campagna è molto ampio, in genere concerne il fato di una nazione o dell'intero mondo, in modo da collegare tutte le avventure e gli avvenimenti. Concerne i principali conflitti del mondo stesso; può essere "la pace nel mondo", oppure "la sconfitta dell'impero del Male di Alphazia e la liberazione di Thyatys", o altri grandi, nobili scopi. I PG possono costituire una piccola ma cruciale parte degli avvenimenti, o alternativamente possono ricoprire il ruolo principale nel combattimento. Dopo l'eventuale conseguimento dell'obiettivo della campagna, è opportuno un periodo di relativa quiete, magari con tornei e festeggiamenti, prima dell'introduzione di un nuovo obiettivo di una campagna.

L'obiettivo di una campagna può essere suddiviso in parecchi obiettivi strategici, a lungo termine, ognuno dei quali, pur nella propria ampiezza, rappresenti un passo verso l'obiettivo finale di molte avventure. Gli obiettivi strategici possono essere "la liberazione del continente dalle tribù del male" o "l'unità delle nazioni per la cooperazione contro il male".

Ogni obiettivo strategico si compone di svariati obiettivi tattici a breve termine. L'unità delle nazioni può essere raggiunta attraverso obiettivi come "la liberazione dei buoni nella Foresta dimenticata, oppure "l'aiuto dei buoni di Ylaruam per garantire al gruppo il loro

appoggio in futuro" e così via.

Oltre agli obiettivi connessi all'avventura, ogni personaggio ha spesso obiettivi personali che si riflettono sui primi: può trattarsi di potere personale, amicizia o ricerca di oggetti magici.

Il DM non dovrebbe imporre, bensì proporre gli obiettivi ai giocatori, tenendosi sempre pronto a modificarli, anche in base alle idee e preferenze degli stessi giocatori, in modo da soddisfare le esigenze proprie e degli altri e rendere il gioco piacevole per tutti. Se il DM annota gli obiettivi, è facilitato nell'elaborazione e degli stessi e della campagna intera.

Nella progettazione di incontri, dungeon e altri elementi della campagna, è sempre opportuno tenere conto degli obiettivi; ciò non significa che ognuno di questi elementi debba rappresentare un passo decisivo verso l'obiettivo finale: la semplice esplorazione di un dungeon può risultare molto divertente di per sé, nonché un piacevole diversivo all'accanita ricerca del conseguimento del fine ultimo. Ciò rende possibile introdurre diversioni che comportino momenti di semplice umorismo, che costituiscono un'importante componente del gioco. Sul lungo periodo, però, i partecipanti saranno più soddisfatti e divertiti se dovranno battersi per il conseguimento di obiettivi ben definiti.

Sostituzione dei mostri

Le descrizioni dei mostri fornite con il gioco servono esclusivamente da guida. Il DM può modificare i dettagli in base alle esigenze della campagna o dell'avventura, ottenendo così anche lo scopo di aumentare sorpresa e divertimento nei giocatori. Tuttavia, questi adattamenti dovrebbero essere limitati, onde non precludere ai giocatori la possibilità di farsi un'idea di cosa aspettarsi e come reagire.

Taglia

L'indicazione relativa ai Dadi Vita, fornita per ogni tipo di creatura, non deve essere considerata tassativa; è sempre possibile incontrare creature di una diversa taglia. I modificatori da adottare per cambiare la taglia di un mostro, sono i seguenti:

Più piccolo: -1, -2 o -3

Più grande: +1, +2 o +3

Essi corrispondono ai modificatori delle abilità per i personaggi e vengono usati come spiegato di seguito.

Punti ferita:	si sommi il modificatore ad ogni Dado Vita*
Tiri per colpire:	si sommi il modificatore al tiro di dado
Danno:	si sommi il modificatore ad ogni dado di danno
Tiri salvezza:	si sottragga il modificatore dal tiro di dado
Armatura:	si sottragga il modificatore dal CA

*Il punteggio minimo per dado è uguale a 1.

Per calcolare i PX dei mostri così modificati, si dividano per 5 i Punti Ferita, arrotondando la parte decimale: il risultato rappresenta il numero di Dadi Vita da utilizzare per calcolare il valore PX.

Ad esempio, le caratteristiche di un Gorgone di taglia normale sono:

CA 2; DV 8*; THAC0 12; F 2d6; TS G8

Un Gorgone di maggiori dimensioni potrebbe avere le seguenti caratteristiche: CA -1; DV 8+24*; THAC0 9; F 2d6 + 6; TS G8 + 3; valore PX uguale a 13 DV

Alcune tribù hanno capi, il cui titolo è di origine ereditaria. Nel corso delle generazioni, questi capi possono aver acquistato dimensioni superiori fino a 5-8 volte quelle normali; benché raro, questo fenomeno non è impossibile, ma solo presso le tribù di razze caratterizzate da 3 o meno DV.

Mostri speciali: un non morto di dimensioni diverse dalla norma, può essere scacciato da un chierico che ha le stesse possibilità di successo che avrebbe nel caso di un incontro con un mostro di dimensioni normali, o alternativamente, con un non morto più o meno forte, in base ai nuovi DV. Le Idre ed alcuni altri mostri, devono avere un numero intero di Dadi Vita, corrispondente al numero di teste: si arrotondino tutti i bonus al successivo Dado Vita intero.

Età

Il numero medio di Punti ferita per Dado Vita è proporzionale all'età del mostro; un neonato avrà quindi il minimo, ossia un Punto Ferita per Dado Vita, e questo numero aumenterà con l'età. Il numero massimo, mediamente circa 5 Punti ferita per Dado Vita, viene raggiunto con l'età della piena maturità, variabile a seconda della razza. Da questo momento, incomincia il declino, il cui livello più basso è uguale al doppio dei Punti Ferita per Dado Vita di un neonato. Anche la taglia varia con l'età: la taglia di un neonato varia dal 10 al 25% rispetto a quella di un adulto; con l'età

comincia ad aumentare, fino a raggiungere o superare il 100%, e torna a declinare fino al 90% con la vecchiaia.

Ad esempio, un neanderthal (DV 2, Danno da armi +1), nasce con solo 2 PF (valore PX di 1 DV), cresce e acquista forza fino a diventare un capo eccezionale (DV 2 + 3, PF 13, attacco con +2, Danno da armi +3, valore PX di 4 DV). Con la vecchiaia, si ritira, piuttosto che rischiare la morte in combattimento contro individui più giovani e forti, e infine diventa un anziano e rispettato consigliere della tribù, nonostante la taglia ridotta (90% di 2 DV), e la diminuzione di forza (PF 10, Danno da armi -1, valore PX di 2 DV).

Variazioni ambientali

I mostri possono facilmente adattarsi a diversi ambienti; ad esempio, sott'acqua i giocatori si aspetteranno i consueti predatori: pesci, squali, piovre, ecc., ma potrebbero essere sorpresi dall'incontro con alcune specie di uccelli, draghi, non morti e così via. In linea di massima, tali adattamenti devono essere trattati come descritto per quanto concerne le taglie, salvo alcune eccezioni necessarie a simulare gli adattamenti ambientali. D'altra parte, le creature acquatiche possono adattarsi a vivere in superficie, respirando aria.

Il DM dovrebbe consentire alle creature dotate di branchie di avventurarsi in ambienti nuovi solo in presenza di condizioni che consentano loro di sopravvivere normalmente, ad esempio dense nebbie, forti precipitazioni, neve e, in genere, alti tassi di umidità. Squali delle nevi, con la pinna che spunta dai ghiacci, possono rivelarsi decisamente pericolosi per i viaggiatori, almeno nei mesi invernali.

Nell'adattamento dei mostri alle nuove condizioni, il DM non è limitato dalle situazioni del mondo reale; tuttavia, sarebbe opportuno effettuare questi adattamenti basandoli su spiegazioni logiche.

Mostri erranti

La tabella standard dei mostri erranti non fornisce altro che un facile esercizio a personaggi di alto livello. Peraltro, nemici all'altezza di tali personaggi non sono molto diffusi e non si trovano spesso.

Nel caso di personaggi di basso livello, i mostri erranti servono a tenere in perenne stato di allerta i giocatori, ma, con l'innalzarsi del livello, non rispondono più a questo scopo, limitandosi a fornire un'occasione di divertimento; un gruppo di Bugbear ben guidato può servire almeno come occasione di interludi comici, mentre anche un gruppo di mostri di basso livello può essere impegnati-

vo da sconfiggere e causare ritardo al gruppo, se caratterizzato da una strategia intelligente.

Per riflettere i poteri di personaggi di alto livello, è possibile alterare il sistema del morale. Se alcune creature si trovano di fronte ad una situazione completamente nuova per loro, possono decidere di ritirarsi e riconsiderare la loro posizione. Se il membro più forte di un gruppo di mostri viene eliminato istantaneamente da un guerriero, gli altri possono darsi alla fuga.

Se un incontro sembra troppo facile, il DM può considerare l'opportunità di ometterlo o di darne solo un breve resoconto, ad esempio parlando di rumore di passi in allontanamento, o di un urlo.

La soluzione più facile, ossia l'apparizione dei soli mostri erranti molto forti, è sconsigliabile. Certamente, un gruppo così potente farebbe sì che molti mostri meno forti rifiutino semplicemente l'incontro; tuttavia, è sempre possibile che alcuni non vi riescano, o non vogliano, e conseguentemente vengano incontrati occasionalmente.

Se un mostro debole serve come indizio dell'imminenza di una situazione pericolosa, risponde ad uno scopo ben preciso. Ad esempio, mostri erranti possono essere alleati vittime dello *charme* ad opera di un individuo molto più forte. Inoltre, piccole anomalie, come un gigante particolarmente loquace, possono servire a mettere sull'avviso i giocatori.

Reazioni dei mostri

Secondo il regolamento Base, i mostri possono avere qualsiasi reazione all'apparizione dei PG, a meno che sia indicato diversamente. Se il DM dovesse trascurare questa regola, gli incontri si ridurrebbero a meri combattimenti, senza alcuno spazio per negoziati, conversazioni, ecc.

Per comodità, la tabella delle reazioni è ristampata a pag.9. Quando vengono incontrati i mostri, si tirino 2d6 e si applichi il risultato indicato.

In questo modo, tutti i risultati, tranne il 2 e il 12, daranno ai PG almeno un round per influenzare l'atteggiamento del mostro, anche se non saranno mai necessari più di tre tiri di dado.

Le azioni o le parole dei PG possono influenzare le reazioni: i modificatori possono variare da -2 a +2. I negoziati possono riguardare informazioni, minacce, corruzioni e molto altro ancora. Si rammenti che mostri Caotici non sono obbligati a mantenere le loro promesse, a differenza di quelli Legali, mentre i Neutrali decidono le loro azioni in base ai loro interessi.

Naturalmente, le azioni dei PG possono rendere inutili i risultati della tabella; in quasi tutti i casi, una creatura soggetta ad un attacco reagirà, si darà alla fuga o adotterà un comportamento simile.

Bilanciamento degli incontri (opzionale)

Il sistema illustrato di seguito può servire a valutare l'importanza di un incontro, particolarmente quando il DM non è certo dell'impatto che l'incontro stesso può avere sul gruppo. Questo sistema consente di ottenere una stima piuttosto precisa, dato che ha superato diversi test; si tenga però presente che esistono alcune eccezioni all'attendibilità del sistema stesso.

Alla base del sistema vi sono alcune premesse, che vengono illustrate di seguito.

Il gruppo è composto di personaggi di classi appropriate e adeguatamente equipaggiati. Si considerano le capacità peculiari dei mostri, controllando che il gruppo disponga dei mezzi per arrecare loro danno o per sopperire a tali capacità. In caso contrario, i PG non sono in grado di sostenere l'incontro.

Il mostro viene incontrato in una normale mischia. Se il mostro sta tendendo un'imboscata, dispone di armi o trappole speciali, il DM deve considerare l'incontro di un livello superiore al normale.

I mostri incontrati sono tutti dello stesso tipo. Se il gruppo di mostri è composto da creature di diverse specie, si controlli che il totale modificato di Dadi Vita dei mostri sia compreso nell'intervallo desiderato. Se i mostri sono dotati di cavalcatura, si sommi solo la metà dei Dadi Vita del più debole tra cavaliere e cavalcatura, alla normale somma dei Dadi Vita modificati del più forte tra cavaliere e cavalcatura.

Il livello totale del gruppo (LTG) è uguale al valore modificato dei Dadi Vita del mostro. Il livello del gruppo non viene modificato dalla magia o dalle capacità speciali, che sono considerate equamente suddivise nel gruppo e quindi soggette a dispersione. Se il DM ritiene che le capacità speciali avranno un ruolo importante nell'incontro, deve aggiungere al LTG dei bonus speciali, come spiegato sotto.

Procedura

Si seguano questi tre punti per determinare l'impatto di un incontro:

1. Si calcoli il LTG dei PG.
2. Si calcoli il potenziale di Dadi Vita dei singoli mostri, usando i bonus speciali.
3. Si determini il tipo di impatto.

Determinazione del LTG: il livello totale del gruppo è la somma dei livelli di esperienza

di tutti i personaggi del gruppo. Se il DM decide di usare i bonus speciali, si tratti il LTG come i Dadi Vita.

Si calcolino i Dadi Vita individuali modificati: i Dadi Vita modificati individuali rappresentano il potenziale del mostro, valutando sia la sua taglia che le sue abilità speciali.

Se vi sono somme ai Dadi Vita, si divida il numero per 5, arrotondando per difetto, e si sommi il risultato al numero di Dadi Vita, ossia $4 + 3 = 5$ DV. Se vi sono sottrazioni, si sottragga la metà dei Dadi Vita per ogni 2 punti, ossia $1 - 1 = 1/2$ DV. Poi si sommi la metà dei Dadi Vita originali ad ogni bonus speciale. I bonus speciali comprendono:

1. Ogni asterisco vicino ai Dadi Vita di un mostro. (Es.: un mostro con DV 9** ha 18 DV modificati).

2. Per i PNG i bonus speciali si applicano se:

a. Ogni singolo membro del gruppo ha armi + 2 o meglio.

b. Ci sono personaggi in grado di lanciare incantesimi. Si sommi il livello di incantesimi più alto che ogni personaggio è in grado di lanciare, si divida per due e poi per il numero di membri del gruppo, arrotondando per eccesso. (Es.: se un gruppo è composto da

quattro personaggi, uno dei quali può lanciare incantesimi fino all'8° livello, il bonus speciale è 1).

Si determini la difficoltà dell'incontro. Questo punto può essere applicato alla creazione di un incontro per misurarne l'effetto. La difficoltà è espressa in termini di percentuale: si dividono i Dadi Vita totali modificati dei mostri per il LTG. La tabella che segue fornisce una valutazione dei diversi risultati ottenuti.

IMPEGNO DI UN INCONTRO

Percentuale Mod. DV/LTG	Livello di impegno
oltre 110%	Estremamente pericoloso
91% - 110%	Rischioso
71% - 90%	Molto impegnativo
51% - 70%	Impegnativo
31% - 50%	Buon combattimento
21% - 30%	Diversivo
11% - 20%	Scarsamente impegnativo
fino a 10%	Troppo facile

Estremamente pericoloso: si tratta di un incontro assassino; se i PG non fuggono o si ritirano, verranno probabilmente sconfitti e

TABELLA DELLA REAZIONE DEI MOSTRI

Primo tiro di dado	Reazione
2	Attacco immediato
3-5	Genericamente ostile; tirare ancora*
	2-8 Attacco
	9-12 Incerto; tirare ancora*
	2-5 Attacco
	6-8 Si allontana
	9-12 Amichevole
6-8	Incerto; tirare ancora*
	2-5 Attacco
	6-8 Negoziati; tirare ancora*
	2-5 Attacco
	6-8 Si allontana
	9-12 Amichevole
9-11	Tendenza amichevole; tirare ancora*
	2-5 Incerto; tirare ancora*
	2-5 Attacco
	6-8 Si allontana
	9-12 Amichevole
	6-12 Amichevole

12 Immediatamente amichevole

* Attendere uno o più round e considerare la situazione e le azioni nel loro complesso e il Carisma di chi parla, nel caso di comunicazione verbale

uccisi; può essere usato per situazioni in cui il DM non desidera concedere ai giocatori possibilità di sconfiggere i mostri.

Rischioso: i mostri equivalgono al gruppo e le possibilità di vittoria sono equamente distribuite; si tratta di un incontro che può richiedere buona parte delle energie del gruppo e può causare alcune morti; spesso viene usato per il gran finale di una ricerca.

Molto impegnativo: viene spesso usato come combattimento principale di un'avventura; uno o due di questi incontri possono far parte di un'avventura in cui gli scontri non siano numerosi.

Impegnativo: per quanto pericoloso, in questo tipo di incontro il gruppo è favorito, purché giochi bene; se l'avventura è breve può comprendere da tre a cinque di questi incontri.

Buon combattimento: è il tipo di incontro più comune, costituente spesso la metà degli incontri di un'avventura; in questa categoria possono rientrare anche difficili incontri casuali.

Diversivo: è un incontro più facile che può costare al gruppo alcuni Punti Ferita, ma che dovrebbe garantire la vittoria. Può venire usato quando gli incontri sono numerosi e il gruppo ha poche possibilità di riprendersi dai precedenti.

Scarsamente impegnativo: la maggior parte degli incontri casuali rientra in questa categoria; possono spesso servire per fornire indicazioni al gruppo dell'imminenza di incontri molto più difficili.

Troppo facile: questi incontri dovrebbero essere ignorati o giocati solo come diversivo umoristico; non sono affatto impegnativi, a meno che i membri del gruppo siano feriti o privi di armi.

Nella creazione di un'avventura, il DM deve prima scegliere il livello di impegno; poi, moltiplichi il TLG per la percentuale corrispondente, in modo da ottenere il valore di Dadi Vita. Si divida il numero più alto per il numero di Dadi Vita modificati dei mostri, in modo da determinare il numero di mostri che deve essere presente. Le frazioni possono servire per i capi di taglia superiore o per individui giovani.

Nel controllo dell'impatto di un incontro, il DM deve considerare i Dadi Vita totali modificati dei mostri e dividerli per il TLG x 100, onde determinare la percentuale. Poi si confronti il risultato con la Tabella Difficoltà di un incontro.

Procedura inversa

Per stabilire il totale di Dadi Vita di un gruppo di mostri, è possibile stimare

preventivamente l'impatto di un incontro; se il risultato non è conforme ai desideri del DM, può essere modificato il numero dei mostri o i loro Punti Ferita.

Ci sono molte ragioni che possono portare alla modifica dei dettagli; ad esempio, se l'ora è tarda, il DM può evitare incontri lunghi, oppure se il gruppo è indebolito da ferite, il DM può evitare i mostri più pericolosi; infine, se il gruppo è stato particolarmente sfortunato nel ritrovamento dei tesori, il DM può decidere di aggiungerne alcuni, aumentando proporzionalmente i pericoli.

Valore corretto dei Punti Esperienza

Tabella corretta dei Punti Esperienza

Così da riflettere in maniera più precisa l'impegno dei vari incontri, si è operata una revisione della Tabella dei Punti Esperienza. Le categorie da 1 a 6 DV sono invariate rispetto alla tabella precedente (regolamento Expert, pagina 25), ma i valori successivi sono stati corretti. Il DM può ricalcolare i valori PX relativi a creature introdotte nei regolamenti precedenti, ma le differenze saranno minime, con una riduzione attorno al 20% o inferiore dei PX guadagnati.

Un asterisco per i bonus di abilità di un mostro viene aggiunto ai DV per ognuna delle sue abilità speciali, che sono normalmente poteri utilizzabili in mischia, ma non caratteristici delle capacità di sopravvivenza fondamentali. Ad esempio, una creatura in fuga non ottiene un asterisco per buona manovrabilità, benché possa guadagnare un'abilità per la capacità di piombare sulla preda.

Qualsiasi creatura in grado di lanciare incantesimi guadagna un asterisco per ogni due livelli di incantesimo che è in grado di memorizzare, arrotondando per eccesso; ad esempio, una creatura con incantesimi di 1°, 2° e 3° livello guadagna due asterischi. *Il livello di esperienza di una creatura in grado di lanciare incantesimi viene usato per il calcolo invece dei suoi Dadi Vita.*

Se una creatura ha oggetti magici con forza d'attacco, si aggiunge un asterisco per bonus di abilità per ogni abilità di combattimento di tali oggetti. Effetti difensivi e vari non agguinano asterischi, a meno che abbiano conseguenze importanti sull'incontro.

Qualsiasi creatura con poteri simili agli incantesimi ottiene un asterisco per bonus di abilità per ogni potere di attacco; ancora una volta, poteri difensivi e vari, normalmente non vengono considerati.

PUNTI ESPERIENZA PER LA SCONFITTA DEI MOSTRI

Dadi Vita del mostro	Valore PX base	Abilità speciali bonus per asterisco
meno di 1	5	1
1	10	3
1 +	15	4
2	20	5
2 +	25	10
3	35	15
3 +	50	25
4	75	50
4 +	125	75
5	175	125
5 +	225	175
6	275	225
6 +	350	300
7	450	400
7 +	550	475
8	650	550
8 +	775	625
9	900	700
da 9 + a 10	1.000	750
da 10+ a 11	1.100	800
da 11+ a 12	1.250	875
da 12+ a 13	1.350	950
da 13+ a 14	1.500	1.000
da 14+ a 15	1.650	1.050
da 15+ a 16	1.850	1.100
da 16+ a 17	2.000	1.150
da 17+ a 18	2.125	1.350
da 18+ a 19	2.250	1.550
da 19+ a 20	2.375	1.800
da 20+ a 21	2.500	2.000

Ogni Dado Vita oltre i 21, si aggiunga 250 sia al valore base che ai bonus. Ogni Dado Vita con un più (+) è considerato uguale al Dado Vita immediatamente superiore.

Modifica dei valori PX

È possibile modificare il valore PX di ogni creatura, se questa si rivela di valore diverso da quanto sembrerebbe indicare la tabella precedente. La sconfitta di un mago di 36° livello darebbe normalmente 35.000 PX, ma se esso viene *disintegrato* a sorpresa, prima che abbia la possibilità di lanciare un singolo incantesimo, il suo valore potrebbe diminuire fino a 6.250 PX.

È opportuno considerare capacità difensive eccezionali. Ad esempio, un Gargoyle gode di un bonus per la sua immunità alle armi normali, dato che i personaggi di basso livello, i suoi nemici consueti, sono spesso dotati di poche o nessuna arma magica. Nello scontro con personaggi di alto livello, questa capa-

cità difensiva perde il suo carattere di eccezionalità e il valore PX può essere ridotto conseguentemente.

Nella preparazione di avventure o dungeon di alto livello, è consigliabile selezionare i mostri in maniera che corrispondano al livello dei personaggi, utilizzando i PX come guida. Si veda Preparazione delle avventure, nel regolamento Companion, libro del Master, pag. 2, per ulteriori informazioni su questa procedura.

Tabelle dei Tiri per colpire (espansive)

Numeri non compresi nella Tabella

I tiri per colpire riguardano personaggi con CA compresa tra 19 e -20, ma questi valori non rappresentano limiti assoluti.

Procedendo verso sinistra, il numero 2 si ripete cinque volte, dopo di che comincia a diminuire normalmente. Invece di utilizzare i numeri negativi, ogni numero uguale o inferiore a zero ha un asterisco, a indicare che il danno aggiuntivo viene inflitto da questi colpi. Si noti che un 1, non modificato, e sempre un colpo a vuoto.

Danno aggiuntivo (opzionale)

Quando il numero necessario per colpire è uguale o inferiore a zero, esso è seguito da un asterisco. Questo indica che l'attacco va sempre a segno, tranne che su tiri non modificati uguali a 1, e che viene inflitto un danno aggiuntivo uguale al numero di asterischi. Se questa regola non viene utilizzata, tutti i risultati di 1 e quelli con asterisco sulla tabella vengono trattati come 2.

Modifiche dei Tiri per colpire o delle classi di armature

Tutte le modifiche alle abilità di attacco devono essere applicate ai Tiri per colpire dell'attaccante, mentre gli effetti difensivi modificano la classe dell'armatura del bersaglio. Forza, Destrezza, magia, distanza dal bersaglio e altri fattori possono influenzare il Tiro per colpire. Armatura, protezione, magia, ecc. modificano la classe dell'armatura del bersaglio. Se una modifica può essere applicata in entrambi i modi, la si applichi alla classe dell'armatura.

Bersagli parziali (opzionale)

Talora un bersaglio è esposto solo per parte di un round, ad esempio durante una rapida

corsa tra due punti nascosti. In questi casi, ottiene un bonus difensivo che varia in base al numero di secondi dell'esposizione. Si esegua una stima ragionevole dell'esposizione e si applichi il bonus sia alla classe dell'armatura che ai tiri salvezza. Se il bersaglio non dispone di alcun Tiro salvezza, questa regola gliene assegna uno uguale a 20.

Secondi di esposizione: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

Bonus difensivo: +9, +8, +7, +6, +5, +4, +3, +2, +1, +0

Immortali

Avvicinandosi al 36° e ultimo livello, i personaggi vengono a conoscenza di poteri molto maggiori dei loro, poteri al di là della percezione umana. Essi si rendono conto dell'esistenza di esseri superiori che manipolano il mondo, e forse l'intero universo, perseguendo i loro inaccessibili obiettivi. Questi esseri sono gli Immortali.

All'epoca in cui erano anch'essi mortali, questi leggendari eroi ottennero benemeritenze tali da essere ricompensati con poteri e responsabilità superiori a quelli di qualunque altro essere. Ora, divenuti Immortali, sono in grado di manovrare sottilmente, perseguendo lo scopo di far progredire la loro sfera di potere. Da ciò nascono epiche saghe, che servono a valutare il valore dei semplici mortali e a perseguire i misteriosi obiettivi degli Immortali.

Ogni Immortale può servire un'unica sfera di potere; dalla lotta per la supremazia tra le Sfere di potere derivano i conflitti che sono oggetto della campagna.

Le sfere di potere

L'intero universo può essere diviso in cinque componenti o sfere di potere, ossia le sfere della Materia, dell'Energia, del Tempo, del Pensiero e dell'Entropia o Sfera della Morte. Ogni cosa dell'universo comprende tutte e cinque queste componenti, mescolate in diversa percentuale. Ogni Immortale può servire un'unica sfera di potere, cercando di aumentarne l'influenza, o di mantenere lo *status quo* nei rapporti tra le varie sfere.

In ogni sfera sono presenti tutti gli allineamenti, ma uno di essi è quello dominante.

La *Sfera della Materia* è strettamente connessa all'elemento della terra. Il suo scopo è la resistenza alla rovina e alla distruzione ed è quindi caratterizzata dalla tendenza alla forza e alla stabilità. La materia, nelle sue tre forme, rappresenta l'elemento costituente di tutte le

cose. Anche nella rovina, usa gli elementi per creare nuove forme. La materia è estremamente variabile e può facilmente mutare in nuove forme. Rappresenta l'allineamento Legale (ordine e forma in tutte le cose) e favorisce la classe dei guerrieri. Si oppone agli sforzi della sfera del Tempo e fornisce al Pensiero l'ordine esistente.

La *Sfera dell'Energia* è strettamente connessa all'elemento del fuoco. Il suo scopo è la creazione di nuova energia e attività. L'energia è estremamente attiva e dinamica. Persegue la modifica e la trasformazione delle cose, mediante il consumo della Materia, il rallentamento del Tempo e il tentativo di costringere il Pensiero a liberare più energia. L'energia è estremamente creativa e ha la capacità di incanalare le energie magiche per la formazione di cose dall'etereo. Rappresenta l'allineamento caotico (disordine e diversificazione) e favorisce la classe dei maghi. Si oppone agli sforzi del Pensiero, tesi al controllo, e tenta di trasformare la Materia, così da resistere alle devastazioni del Tempo.

La *Sfera del Tempo* è strettamente connessa all'elemento dell'acqua. Il suo scopo è la promozione dei cambiamenti in tutte le cose e il mantenimento dello scorrere del tempo. Il tempo è ovunque, scorre e fluisce, ricicla le lezioni del passato per renderle attuali nel presente. È una forza creativa che si serve della nascita e dell'invecchiamento per cambiare le cose. Rappresenta l'allineamento Neutrale, poiché cerca il cambiamento, ma anche la stabilità attraverso le epoche e favorisce la classe dei chierici. Si oppone agli sforzi della sfera della Materia che tenta di resistere ai cambiamenti, causa una perdita di Energia attraverso lo scorrere del Tempo e fornisce al Pensiero le lezioni della storia.

La *Sfera del Pensiero* è strettamente connessa all'elemento dell'aria. Il suo scopo è l'applicazione di categorie a tutto quanto esiste e la riduzione delle altre sfere a suoi strumenti. Il Pensiero è l'autentica essenza degli Immortali; è realizzazione, filosofia e conoscenza. Il Pensiero tenta di analizzare ogni cosa e può manipolare gli altri poteri dell'universo. Non rappresenta un unico allineamento, ma li comprende tutti e tre. Favorisce la classe dei ladri. Si oppone agli eccessi caotici della sfera dell'Energia e tenta di manipolare gli effetti del Tempo per creare ordine e forma nella Materia.

La *Sfera dell'Entropia* non è connessa ad alcun elemento. Il suo scopo è la distruzione definitiva dell'universo. Le altre quattro sfere si oppongono all'Entropia, pur riconoscendone l'importanza nel funzionamento di ciascuna di loro. L'Entropia è la debolezza dell'universo, lo spreco e la rovina, è il tentativo di

TABELLE TIRI PER COLPIRE (TUTTI I MOSTRI)

Dadi Vita della creatura	Classe dell'armatura																			
	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
Uomo normale	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Fino a 1	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
da 1+ a 2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
da 2+ a 3	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
da 3+ a 4	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
da 4+ a 5	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
da 5+ a 6	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
da 6+ a 7	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
da 7+ a 8	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
da 8+ a 9	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
da 9+ a 11	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
da 11+ a 13	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
da 13+ a 13	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8
da 15+ a 15	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7
da 17+ a 17	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6
da 19+ a 19	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4	5
da 21+ a 21	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3	4
da 23+ a 23	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2	3
da 25+ a 25	*10	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	2
da 27+ a 27	*10	*10	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2
da 29+ a 29	*11	*10	*10	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2
da 31+ a 31	*12	*11	*10	*10	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2
da 33+ a 33	*13	*12	*11	*10	*10	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2
35+ e oltre	*14	*13	*12	*11	*10	*10	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1

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

Dadi Vita della creatura	Classe dell'armatura																			
	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20
Uomo normale	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30	31	32
Fino a 1	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30	31
da 1+ a 2	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30
da 2+ a 3	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30
da 3+ a 4	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30
da 4+ a 5	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30
da 5+ a 6	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
da 6+ a 7	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
da 7+ a 8	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28
da 8+ a 9	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27
da 9+ a 11	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26
da 11+ a 13	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25
da 13+ a 13	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24
da 15+ a 15	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23
da 17+ a 17	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22
da 19+ a 19	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21
da 21+ a 21	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
da 23+ a 23	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
da 25+ a 25	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
da 27+ a 27	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
da 29+ a 29	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
da 31+ a 31	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
da 33+ a 33	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
35+ e oltre	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Classe armatura	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20

* Aggiungere al danno. L'attacco fallisce solo su un tiro non modificato di 1.

portare alla fine ogni cosa; allo stesso tempo, la sua stessa esistenza non è concepibile o possibile senza quella degli altri poteri; quindi, essa cerca di sotmetterli, prima di portare la distruzione totale. L'Entropia cerca di distruggere la Materia, di disperdere l'Energia, di fermare il Tempo e di impedire il progresso del Pensiero.

Lo scopo principale dell'universo è il bilanciamento delle sfere dei poteri. Se una sfera dovesse guadagnare un eccessivo predominio sulle altre, la vittoria finale non potrebbe che essere dell'Entropia, poiché tutte le sfere sono necessarie all'armonia. Benché ogni sfera tenda costantemente al proprio predominio e alla propria crescita, le altre sfere tentano di conservare un equilibrio, impedendone o almeno ritardandone l'ascesa.

Gli Immortali nel gioco

Gli Immortali possono essere inseriti in avventure di livello Master. Le loro sottili manipolazioni danno una ragione di essere agli avvenimenti di una campagna e la loro esistenza fornisce un nuovo obiettivo ai personaggi. Un Immortale è un essere la cui esistenza non può cessare, nel senso mortale della locuzione. Sono facilmente in grado di manipolare gli elementi e le loro energie magiche, pur rimanendo pressoché totalmente immuni ai loro effetti.

L'obiettivo primario di un Immortale consiste nel guadagnare Punti di Potere, che gli consentono di guadagnare posizioni e prestigio nell'Immortalità della sua sfera. Per guadagnare potere, deve rendere servizi ad una sfera, aumentarne il prestigio, mantenere l'equilibrio tra i poteri e impedire le azioni di un'altra sfera. Le strade di mortali e Immortali si incrociano quando i servizi di una sfera richiedono l'intervento degli Immortali in varie dimensioni dell'esistenza.

Questi incontri casuali hanno comportato la nascita di miti e leggende imperniati sugli Immortali; quando essi riescono a nascondere la loro natura, vengono descritti come streghe. Nei rari casi in cui la loro natura viene manifestata, i mortali li considerano dei. Quando personaggi di livello Master scoprono l'esistenza degli Immortali, tendono a dipingerli come esseri superiori che considerano il mondo e i mortali, rispettivamente come il loro campo di gioco e i loro servi.

Per gli Immortali, assume particolare interesse la Prima Dimensione, dato che è l'unica che confina con gli altri piani di esistenza; a causa della sua posizione nel cuore della rete astrale ed eterea rappresenta l'accesso a tutti

i piani di esistenza e l'unico posto in cui tutti gli elementi e i poteri sono rappresentati.

Quindi, molti Immortali transitano per la Prima Dimensione, che rappresenta la connessione tra i Piani nativi dei poteri e i contesissimi Piani Esterni dove i poteri sono in costante cambiamento. La Prima Dimensione è trattata come territorio neutrale per tutti i poteri, a causa della sua importanza come accesso a tutti gli altri piani. Se una delle sfere tenta di invadere la Prima Dimensione, le altre sfere si coalizzano per respingere l'attacco.

Agli Immortali non è permesso confrontarsi direttamente con i mortali; quindi, nella Prima Dimensione, essi trattano con i mortali in maniera indiretta e spesso sottile.

Manipolazioni degli Immortali

In genere, un Immortale non si rivela ai mortali. Solo i candidati all'Immortalità possono riconoscere gli Immortali; conseguentemente, la manipolazione assume svariate forme nella Prima Dimensione.

La forma più sottile consiste nell'uso di segni o presagi di un determinato evento, per spingere ad un'impresa o avvertire dell'imminenza di un pericolo. Un'altra forma, quasi altrettanto comune, consiste nell'ispirare i mortali mediante suggestione o manipolazione di oggetti inanimati e creature non intelligenti.

Nel tentativo di modificare il corso della storia, un Immortale può far ricorso a sistemi più diretti. Il più comune è l'uso di un agente, un servo o seguace della sfera di potere. Talora, un agente può essere dotato di un manufatto, o di un determinato obiettivo da conseguire con le sue capacità e i suoi mezzi. Tuttavia, l'agente si troverà ad affrontare rischi mortali, nel tentativo di svolgere il suo lavoro. L'agente può allora adottare un sistema meno rischioso, tentando di convincere un potente mortale ad assumersi il compito in questione. Infine, in casi di estrema necessità, un Immortale può impegnarsi personalmente; egli apparirà sempre sotto mentite spoglie e cercherà di non rivelare mai la sua natura immortale. Tuttavia, la sua apparizione personale comporta il rischio per lui di perdere poteri, di perdere il suo status e financo la natura stessa di Immortale.

Gli Immortali della Sfera dell'Entropia sono quelli che risultano coinvolti personalmente con maggior frequenza, rivelando la loro vera natura ai loro paladini, ai servitori e ai nemici.

Poteri di un Immortale

Gli Immortali possono assumere molte forme. Quando assumono le forme di una crea-

tura mortale, essi dispongono delle medesime capacità di questa creatura. Gli Immortali possono assumere l'identità di personaggi di qualsiasi livello, ma non possono poi assumere una diversa forma, fino a quando sono ritornati nella loro abitazione di Immortali e hanno assunto nuovamente l'identità Immortale.

Se un Immortale viene ucciso mentre si trova in una Dimensione diversa da quella natale, la sua essenza torna alla casa Immortale e forma un nuovo corpo Immortale, impiegando un numero di giorni eguale ai suoi Punti Ferita. Se in un combattimento fisico viene sconfitto due volte dallo stesso mortale, perde un livello di poteri immortali. L'uccisione di un Immortale nel suo Piano originario è definitiva.

I livelli conosciuti dei poteri di un Immortale sono elencati di seguito, dal più basso al più alto: Temporale, Celestiale, Empireo e Eterno. Questi livelli corrispondono ai quattro gradini della scala dei manufatti: Minore, Inferiore, Maggiore e Superiore. La vera forma di un Immortale varia con il suo livello; le capacità medie conosciute del livello inferiore degli Immortali sono le seguenti:

Classe dell'armatura = 0

Punti Ferita = 100

Rigenerazione = 1 PF al giorno

Attacchi = come creature di 20 DV.

Un Immortale può essere danneggiato solo da un'arma incantata +5 o meglio, oppure da un manufatto; è invece immune ad ogni forma di magia mortale. La maggior parte degli Immortali può lanciare incantesimi mortali a piacimento.

Quando un Immortale viene ferito, subisce solo il minimo danno possibile; ad esempio, 6d6 +3 dadi di danno causano ferite pari a 9 punti. Il campo di anti-magia di un Immortale ha un'efficacia pari al 50% entro 1,5 metri.

Un Immortale può parlare con qualsiasi mortale e anche con oggetti inanimati della sua stessa sfera o elemento. Gli Immortali possono *volare* a piacimento, *teletrasportarsi* senza errori una volta ogni ora, e viaggiare in maniera eterea e astrale una volta al giorno.

Il potere può variare a seconda del Piano di esistenza su cui l'Immortale si trova e dipende dal rapporto tra la sua sfera e quel Piano. Se la sua sfera è dominante sulla sfera del Piano in questione, si modifichino i tiri per colpire, il danno per dado, i Punti Ferita, i Tiri Salvezza e la Classe dell'armatura, con un bonus compreso tra +1 e +5, a seconda del livello di predominio. Se la sfera è sottomessa, i modificatori variano da -1 a -5. Questo metodo corrisponde a quello adottato per la creazione di individui di diverse taglie.

Immortalità dei PG

Poiché tutti gli Immortali furono mortali, il DM può consentire ai personaggi di ricercare l'Immortalità, intraprendendo il lungo viaggio nelle leggende eroiche. L'Immortalità è difficile da conseguire e la maggior parte di coloro che provano, non vi riuscirà mai. Tuttavia, i personaggi più tenaci ed eroici, possono riuscirci dando prova del loro grande valore. Comunque, è probabile che, dopo aver ottenuto l'Immortalità, un personaggio si ritiri dal regno dei vivi e che di lui non si senta mai più parlare.

L'unico sistema per conseguire l'Immortalità consiste nel portare a termine parecchi compiti di grandissima difficoltà. Ci sono quattro strade che portano all'Immortalità, ognuna delle quali corrisponde ad una delle quattro sfere elementali di potere. Qualsiasi mortale intelligente che raggiunge l'ultimo livello può tentare di raggiungere l'Immortalità; comunque, solo gli umani possono tentare di diventare Immortali della Sfera della Materia.

Prerequisiti

Un personaggio umano deve raggiungere il 30° livello, mentre un semi-umano deve ottenere un punteggio di esperienza uguale a 1.000.000 per candidarsi all'immortalità. Conseguiti questi requisiti, è possibile cominciare la ricerca di un sentiero per l'Immortalità. Questi sentieri non sono comunemente conosciuti; il DM può usare questa ricerca come base per una lunga avventura; alternativamente, può stabilire che l'avanzamento di un livello, o il conseguimento di altri 120.000 PX, indichi il completamento della ricerca.

Ogni sentiero per l'Immortalità comincia nel modo sottodescritto; ci si accerti di avere ben presenti i dettagli relativi ai vari sentieri, prima che un personaggio operi la sua scelta.

1. Selezione del sentiero per la Sfera di Potere che il personaggio desidera servire.
2. Scelta di uno sponsor Immortale, di livello Celestiale o superiore.
3. Per ottenere lo sponsor, il mortale deve cercare un Immortale e rivolgergli una petizione.

La ricerca di un Immortale e la petizione per ottenere la sua sponsorizzazione costituiscono il primo di molti difficili compiti. La ricerca dell'Immortale porta spesso il questuante sulle cime di montagne, remote e altissime, che abbiano fama di essere luoghi particolarmente pericolosi e inaccessibili.

Una volta stabilita tale località, il mortale deve riunire un tesoro di particolare ricchezza

per la Sfera dell'Immortale. Questo dono deve essere di particolare bellezza e avere caratteristiche corrispondenti alla natura della Sfera dell'Immortale. Le possibilità di risposta positiva da parte dell'Immortale sono direttamente proporzionali alla ricchezza e al valore del dono.

A questo punto, il viaggio può avere inizio. Esso deve richiedere almeno un anno in tempo di gioco; inoltre, nel corso del viaggio, il personaggio deve avanzare di un livello o guadagnare altri 120.000 PX. Il viaggio deve essere molto insidioso e costellato da una serie di eventi collaterali che possano distrarre il personaggio dal suo scopo finale. Il dono deve essere custodito, con cura onde evitarne il furto o il danneggiamento; se ciò dovesse verificarsi, il danno deve essere riparato o il dono recuperato, prima di poter continuare il viaggio.

Anche la scalata della montagna deve risultare impegnativa. Il DM deve predisporre sette incontri, ognuno dei quali fungerà da test per le seguenti qualità:

- Onore e lealtà
- Fedeltà alla Sfera di Potere
- Ingegnosità, risolutezza al di fuori del combattimento
- Valore
- Tenacia di fronte alle avversità
- Misericordia e carità
- Saggezza

Tali caratteristiche possono richiedere adattamenti, dovuti ai diversi allineamenti. Non sempre è necessario vincere un incontro, per poter continuare la scalata; è però necessario dimostrare di possedere le qualità sopraindicate.

Raggiunta la vetta, il personaggio deve meditare per 1-6 giorni, chiamando telepaticamente l'Immortale, il quale viene sempre raggiunto dall'invocazione, ma, prima di rispondere, effettua una valutazione del carattere del personaggio. Per stabilire la risposta dell'Immortale, si tiri 1d10, adottando i modificatori seguenti:

RESPONSI DEGLI IMMORTALI

- 5 se l'Allineamento del personaggio è diverso
- 3 per ogni accompagnatore del personaggio
- 3 per ogni test fallito durante l'ascesa della montagna
- +1 per ogni test superato
- +1 se il personaggio ha con sé un manufatto Minore
- +2 se il personaggio ha con sé un manufatto Inferiore
- +4 se il personaggio ha con sé un manufatto Maggiore
- +6 se il personaggio ha con sé un manufatto

Superiore

Nonostante i modificatori, il risultato finale non può essere inferiore a 1 o superiore a 10

Risultati

1-2: l'Immortale è sfavorevolmente impressionato e fa sapere al personaggio, inviandogli un segno entro 1-6 giorni, che non risponderà all'invocazione.

3-8: l'Immortale si presenta in 1-100 giorni. Entro 1-4 giorni invio un segno che preannuncia l'imminenza del suo arrivo.

9-10: l'Immortale è molto impressionato e si presenta in 1-6 giorni.

Durante l'attesa dell'arrivo dell'Immortale, il personaggio deve rimanere sulla vetta del monte e trascorrere l'80% del suo tempo di veglia in meditazione. Se abbandona la montagna, si rende necessario un nuovo controllo del Responso dell'Immortale, cui si applica una penalità di -2. Se l'Immortale risponde, invia un segno per invitare il personaggio a ritornare sulla montagna. Se il secondo risultato è 9 o 10, l'Immortale si manifesterà in qualsiasi posto in cui si trovi il personaggio al momento dell'apparizione, ma non mentre il personaggio si trova in compagnia di un altro individuo.

L'incontro

L'arrivo di un Immortale rappresenta sempre un avvenimento particolare, grandioso o misterioso. Nel primo caso, si materializza in forma elementale, a seconda della sfera di appartenenza:

- Materia** = emerge dalla terra oppure si presenta come qualsiasi creatura mortale;
- Energia** = fiammeggiante, particolarmente luminoso, giunge su un raggio di luce;
- Tempo** = si presenta in forma di acqua o come una tempesta;
- Pensiero** = si presenta in forma di un'illusione, selvaggia e avvolta nel vento.

L'apparizione dell'Immortale immediatamente causa la paralisi di tutti i mortali presenti nella zona. L'Immortale può liberare a piacimento le creature colpite da paralisi.

Egli esamina il personaggio e poi comunica con lui, verbalmente o telepaticamente, per informarsi di quale sia lo scopo della sua invocazione. Il mortale deve spiegare i suoi desideri e presentare il suo dono. Per determinare la risposta dell'Immortale alla petizione, si tira poi 1d10, che è soggetto ai modificatori elencati di seguito:

- 5 se il personaggio sembra altezzoso
- 2 se il valore del dono è inferiore a 25.000 mo
- +1 se il valore del dono è uguale o superiore a 25.000 mo
- +1 ogni 25.000 mo di valore oltre 25.000 (valore del dono 50.000 mo: +2, valore del dono 75.000 mo: +3, ecc.)

RISPOSTE ALLA PETIZIONE

1-2 Petizione respinta

L'Immortale distrugge il dono e predispone una ricerca per il personaggio, prima che questi possa ritornare nuovamente a proporre la sua petizione

3-8 Petizione accolta

9-10 Petizione accolta con entusiasmo

L'Immortale regala al personaggio un piccolo oggetto magico della sua sfera di potere e lo teletrasporta a casa

Qualunque sia la risposta, l'Immortale prenderà il dono e nel 50% dei casi, prenderà anche tutti i tesori e gli oggetti magici che il mortale e i suoi compagni hanno con sé.

Se l'Immortale accoglie la petizione, trasmette al personaggio le istruzioni relative agli ulteriori passi da intraprendere nel seguire il sentiero per l'Immortalità. In genere, egli risponde alle domande, purché esse siano ragionevoli. Poi, stabilisce le condizioni per il successivo incontro, e se ne va, senza lasciare alcuna traccia della sua presenza.

Dopo la sua partenza, l'Immortale non si farà più vedere fino al termine del sentiero o finché il personaggio tornerà a proporre la petizione. Da questo momento in poi, l'Immortale, anche se invisibile, porrà ostacoli e difficoltà sul sentiero del personaggio.

I quattro sentieri

L'obiettivo successivo di un mortale che si è guadagnato uno sponsor, consiste nel conseguire l'ultimo livello. Il principio a cui dovrà ispirarsi, da questo momento in poi, sarà la fedeltà alla sfera di potere da lui prescelta, alla quale dovrà apportare gloria e onori nel corso delle prove a cui sarà sottoposto.

Ogni sentiero comporta cinque difficili prove, che naturalmente il mortale deve superare:

1. le avventure del personaggio devono portarlo a guadagnare una determinata quantità di esperienza, uguale a 600.000 PX, ridotti però a 400.000 PX per la classe favorita dalla sfera;

2. il personaggio deve completare una nuova ricerca e recuperare un manufatto Inferiore o Maggiore della sua sfera di potere. Tale ricerca dovrebbe richiedere parecchi anni;
3. il personaggio deve completare una determinata prova di uno specifico valore per la sua classe e sfera (si veda sotto);
4. il personaggio deve preparare una testimonianza della sua grandezza, che comprenda un numero di seguaci e un monumento permanente. Una parte dei seguaci, non inferiore all'80%, deve essere viva al momento del completamento del sentiero. Il monumento alla sua grandezza deve essere finanziato dal personaggio stesso, il quale deve anche partecipare alla sua fabbricazione, o procurandosi i materiali componenti e la mano d'opera mediante avventure, oppure assumendosi il rischio della fabbricazione;
5. il personaggio deve conseguire un determinato obiettivo, dal quale trarrà benefici la sua sfera (si veda sotto).

Portata a termine questa procedura, il personaggio deve ritornare alla montagna e incontrarsi con il suo sponsor Immortale. Se il personaggio non ha superato una o più prove, l'Immortale può imporgli il conseguimento di ulteriori requisiti, necessari al conseguimento dell'Immortalità. Se tutte le prove sono state superate, si tira 1d10. Su un risultato di 1, l'Immortale stabilisce che, per suo capriccio, il personaggio ha fallito e non gli concede l'Immortalità; può quindi stabilire nuove prove o porre un diniego definitivo. In caso di successo, il mortale avrà ancora un anno per sistemare i suoi affari, prima di poter lasciare la Prima Dimensione e partecipare alle lotte cosmiche.

I quattro sentieri per l'Immortalità sono illustrati di seguito.

Dinastia

Questa è la strada per la Sfera del Tempo che favorisce la classe dei chierici.

Ricerca: il personaggio deve cercare un manufatto che gli consenta di viaggiare nel tempo.

Prova: il personaggio deve viaggiare nel futuro, in tre diversi periodi, e aiutare tre diversi discendenti a mantenere il loro regno e perpetuare la dinastia.

Testimoniaza: il personaggio deve creare un regno con una popolazione umana non inferiore a 50.000 individui, oppure semi-umana non inferiore a 10.000 individui. Inoltre, deve progettare e costruire una nuova, grande capitale per il suo regno.

Obiettivo: il personaggio deve fondare una dinastia, che deve governare egli stesso e i

suoi discendenti, per almeno 20 anni. Scaduto questo periodo, è necessario che il personaggio abbia un nipote vivente, in grado di perpetuare la dinastia. Il nipote può essere tanto un consanguineo, quanto adottato, ma deve essere ufficialmente annunciato il suo ruolo di erede. Nel corso dei 20, il personaggio deve affrontare almeno 4 impegnative prove per il suo governo.

Eroe epico

Questa è la strada per la Sfera del Pensiero che favorisce la classe dei ladri.

Ricerca: l'eroe epico deve cercare un manufatto Superiore della Sfera del Pensiero.

Prova: l'eroe epico deve impadronirsi di un manufatto della Sfera dell'Entropia e sconfiggerlo.

Testimoniaza: l'eroe epico deve nominare e addestrare un successore, che deve essere un personaggio di un altro giocatore. Inoltre, l'eroe epico deve creare una nuova arma leggendaria.

Obiettivo: l'eroe epico deve basare la sua esistenza sugli ideali eroici di coraggio, fermezza e altruismo. Deve portare a termine un compito quasi impossibile, ad esempio scacciare tutti i draghi dalla terra o costruire un castello nel cielo. L'impresa deve richiedere circa cinque anni.

Modello

Questa è la strada per la Sfera dell'Energia che favorisce la classe dei maghi.

Ricerca: il Modello deve cercare un manufatto Superiore dell'Energia.

Prova: il Modello deve creare un oggetto magico totalmente nuovo. Il costo per la ricerca necessaria a creare un oggetto del genere eguaglia i PX del personaggio. I componenti devono essere molto rari e difficili da trovare, comprendendo almeno un oggetto irreale, come il passo di un gatto o il ruggito di un leone, che costringa il giocatore ad esercitare la sua creatività per trovare un sistema che gli consenta di appropriarsi di tale elemento.

Testimoniaza: il Modello deve essere reclutato almeno 6 apprendisti, i quali devono raggiungere almeno il 12° livello. Inoltre, deve trasformare la regione circostante la sua abitazione, conferendo ad un'area di almeno 100 Km di raggio un aspetto caratteristico e trasferendovi un nucleo di neo abitanti.

Obiettivo: il Modello deve essere riconosciuto superiore a tutti gli altri maghi, in un raggio di 1.000 Km. Per conseguire tale risultato, può sfidare i rivali in duelli magici, o scacciarli dall'area prescritta. Deve scontrarsi con almeno 8 maghi, di livello non inferiore al 25°, che possono unirsi contro il Modello.

Dotto

Questa è la strada per la Sfera della Materia che favorisce la classe dei guerrieri.

Ricerca e Obiettivo: il Dotto deve affrontare una prova che gli richiede di avere successo in tre vite, rispettivamente come chierico, ladro e mago. Nel corso di ognuna di queste tre vite, deve cercare e ottenere lo stesso manufatto. Ogni nuova carriera comincia al primo livello, senza alcun ricordo delle vite precedenti. Ogni ricerca può avere inizio solo quando il personaggio raggiunge il 5° livello. Dopo che ognuna delle due prime ricerche avrà avuto successo, l'Immortale gli apparirà, entro 10-200 giorni, reclamando il manufatto; poi ridurrà il personaggio al primo livello e gli farà dimenticare il passato, in maniera che possa ricominciare come personaggio della classe successiva. La terza volta, al Dotto sarà concesso di tenersi il manufatto e di ricordare le vite precedenti.

Prova: dopo aver completato l'ultima parte della ricerca, il Dotto sarà l'unico protagonista di avventure, il cui obiettivo consiste nel raggiungimento del 12° livello; potrà disporre delle abilità delle varie classi di personaggi impersonate, e avanzerà in tutte le classi contemporaneamente.

Testimonianza: il Dotto deve essere accompagnato, nelle sue avventure, da un membro di ogni classe di personaggi umani. I suoi compagni non possono partire da un livello più alto del personaggio. Se qualcuno di loro dovesse essere ucciso, l'aspirante Dotto deve trovare il modo di farlo risorgere, mettendo in secondo piano il suo obiettivo principale, qualora ciò sia necessario. Completata la Ricerca, e prima della Prova, il personaggio deve erigere un monumento alto almeno 30 metri, a memoria e glorificazione delle sue avventure. Il monumento deve restare al suo posto per almeno 10 anni.

Se un personaggio raggiunge l'Immortalità, deve ritirarsi dal gioco. Tuttavia, il DM può consentire al neo Immortale di usare le sue abilità per assumere qualsiasi forma e partecipare a nuove avventure con altri PG. Un Immortale può assumere l'identità di un personaggio di qualsiasi classe, di livello equivalente agli altri membri del gruppo; in questo modo sarà possibile completare un gruppo, qualsiasi classe di personaggio sia necessaria.

In questa forma, un Immortale guadagna un punto di potere ogni 40.000 PX guadagnati.

Intelligenza delle creature

L'intelligenza di una creatura può essere un utile, e talvolta necessaria, fonte di informazioni. Il livello di intelligenza può fornire una guida su come dirigere una creatura; le creature meno intelligenti possono commettere errori tattici in combattimento, mentre quelle più intelligenti possono sorprendere i nemici con brillanti trappole, assalti verbali e rapide reazioni a situazioni inattese. L'intelligenza è inoltre un fattore necessario nella determinazione dei risultati degli incantesimi *charme* e *Labirinto*.

Determinazione dell'Intelligenza

Nell'elenco che segue vengono forniti i livelli di intelligenza medi di ogni razza o categoria. L'Intelligenza reale di un individuo può variare rispetto a questa media; i capi e le creature in grado di lanciare incantesimi hanno sempre Intelligenza superiore alla media.

Per determinare l'Intelligenza di un individuo, si controlli la media della sua razza. Si tirino due dadi a sei facce; il primo serve a determinare la quantità di variazione, il secondo il segno: negativo (risultato di 1-3) o positivo (risultato di 4-6).

INTELLIGENZA DI UN INDIVIDUO

Int. media	Variazione massima	Primo tiro di dado (1d6)					
		1	2	3	4	5	6
0-1	1	0	0	0	0	1	1
2-3	1	0	0	0	1	1	1
4-5	2	0	0	1	1	2	2
6-8	3	0	1	1	2	2	3
9-12	4	0	1	2	2	3	4
13-15	4	0	1	2	2	3	4
16-17	3	0	1	1	2	2	3
18-19	2	0	0	1	1	2	2
20+	1	0	0	1	1	1	1

Durata dello Charme (opzionale)

Se il Tiro Salvezza iniziale contro un incantesimo *charme* fallisce, è possibile effettuare un ulteriore Tiro salvezza se il personaggio che ha effettuato l'incantesimo mette in una situazione pericolosa il bersaglio dello *charme*. Altrimenti, un nuovo Tiro salvezza può esse-

re effettuato dopo un intervallo di tempo che dipende dall'Intelligenza della vittima.

DURATA DELLO CHARME (frequenza dei nuovi Tiri Salvezza)

Intelligenza	Nuovo Tiro salvezza
0	120 giorni
1	90 giorni
2	60 giorni
3	45 giorni
4-5	30 giorni
6-8	15 giorni
9-12	7 giorni
13-15	3 giorni
16-17	24 ore
18	8 ore
19	3 ore
20	1 ora
21+	1 turno (10 minuti)

Intelligenza media

Nell'elenco che segue, sono elencati tutti i mostri di D&D®, compresi quelli dei moduli. Tutte le creature appartenenti alle categorie umani, semi-umani e umanoidi sono soggette agli incantesimi *Charme (persona)* e *Blocca persone*. Tutte le altre, eccetto i costruiti e non morti, sono soggette all'incantesimo *charme (mostri)*.

Animali, normali e giganti

Intelligenza media: 2

Alce gigante (X1) Babbuino delle rocce (B), Cammello (X), Cavallo (X), Cinghiale (B), Coccodrillo (X), Dinosauri: allosauro, anchilosauro, brontosauo, dimetrodonte, fororacos, grangeri, megaterio, plesiosauro, tracodonte (X1), Dinosauri: pterodattilo, pteranodonte, triceratopo, tirannosaurus rex (X), Elefante (X), Furetto gigante (B), Granchio gigante (X), Grandi felini: leone, puma, pantera, tigre dai denti a sciabola, tigre (B), Lumaca gigante (M), Lupo (B), Mandria (X), Manta (C), Mulo (B), Orso (B), Pesce gigante (X), Pipistrello (B), Piranha (X5), Rospo delle rocce o caverne (C), Rospo gigante (X), Sauro gigante (B), Scimmione (B), Serpente gigante (B), Squalo (C), Topo (B), Toporagno gigante (B), Uccello piranha (B5).

Vermi e insetti***

Intelligenza media: 0

Ape gigante (B), Aranea (X1), Caecilia (X), Formica gigante (B), Locusta gigante (B), Millepiedi gigante (B), Ragni giganti: vedova nera, ragno chelato, tarantola, (B), Rhagodessa (X), Sanguisuga gigante (B), Scarabeo (B), Sciame (B5), Sciame d'insetti (X), Scorpione gigante (X), Tafano predatore (B), Termite d'acqua (X), Verme iena (B), Verme scarlatto (X), Verme viscido (X2).

Costruiti* (né viventi, né non morti)

Drolem (C); I 3
Gargoyle (B); I 5
Golem di fango, ossidiana (C); I 4
Juggernauta, di pietra o di legno (X4); I 3
Magen (X2); I 9
Statua animata (B); I 7

Umanoidi giganti

Athach (M); I 8
Ciclope (B); I 9
Gigante dei ghiacci (X); I 14
Gigante del fuoco (B); I 13
Gigante del mare (M); I 12
Gigante delle colline (B); I 7
Gigante delle montagne (M); I 11
Gigante delle nuvole (B); I 16
Gigante delle rocce (B); I 10
Gigante delle tempeste (B); I 18
Troll (X); I 6

Umani, semi-umani e umanoidi

Bandito (B); I 11
Berserker (B); I 9
Bugbear (B); I 7
Coboldo (B); I 9
Cynidiceano (B4); I 11
Driade (X); I 14
Elfo (B); I 13
Faerie (M); I 13
Folletto (B); I 14
Geonide (X5); I 10
Gnoll (B); I 7
Gnomo (B); I 11
Goblin (B); I 9
Gruppo di PNG (B); I 11
Hag, nero, marino (M); I 12
Halfling (B); I 11
Hobgoblin (B); I 10
Indigeno (X1); I 10
Lupin (X2); I 10
Metamorfosi (M); I 14
Nano (B); I 10
Neanderthal (B); I 7
Orchetto (B); I 7
Orco (B); I 6
Pagano (X2); I 10
Rakasta (X1); I 12

Sasquatch (M); I 6
Spirittello (B); I 14
Spirittello acquatico (X); I 13
Tritone (X); I 12
Trogolodita (B); I 10
Umano (B); I 10
Umano, thug, mistico (M); I 12
Uomo comune (B); I 10
Uomo lucertola (B); I 6
Uomo: brigante, bucaniere, carovaniere, derviscio, nobile, nomade (X); I 11

Mostri (tutte le altre creature viventi non ancora citate)

Acqua fatale (B7); I 2
Adaptor (M); I 13
Albero assassino (X2); I 2
Ameba gigante (X 2); I 0
Ameba paglierina (B); I 0
Animovoro (X4); I 9
Arbusto arciere (B3); I 0
Arconte (M); I 16
Arpia (B); I 7
Atteone (M); I 12
Basilisco (X); I 2
Beholder (C); I 13
Bhut (X4); I 12
Boleto stridente (B); I 0
Centauro (X); I 10
Chimera (X); I 4
Collezionista di cervelli (X2); I 11
Cubo gelatinoso (B); I 0
Decapodo (B3); I 11
Delfino** (C); I 15
Demone di morte (X2); I 8
Drago, capo (M); I 18
Drago, enorme (C, M); I 15
Drago, grande (C, M); I 12
Drago, piccolo (B); I 9
Drake: dei boschi, del freddo, elementale, mandrake (M); I 10
Dusanu (X5); I 10
Efriti (X, C); I 14
Elementale (X, C); I 9
Elione (C); I 14
Erba assassina (C); I 0
Fanaton (X1); I 8
Fanghiglia verde (B); I 0
Fantasma minore (X2); I 3
Fenice (M); I 6
Fioremalia (B6); I 0
Fiori di loto amberiani (X2); I 0
Fratello del sole (X2); I 14
Fungoide lurido (B); I 0
Gallo serpente (X); I 2
Gargantua (C); I secondo forma normale
Genio (X, C); I 14
Gorgone (X); I 1
Gremlin (X2, C); I 9
Grifone (X); I 2

Hidrax (C); I 9
Hsiao (M); I 10
Idra (B); I 2
Ipnotetile (X3); I 3
Ippogrifo (X); I 2
Kopru (X1); I 10
Krist (C); I 10
Lamartiglio (CM3); I 2
Lava melmosa (M); I 0
Licantropi (B); I 10
Licantropi: orso mannaro, cinghiale mannaro, topo mannaro, tigre mannara, lupo mannaro (B); I 10
Licantropi: pipistrello mannaro, foca mannara (M); I 10
Licantropi: squalo mannaro (X7, C); I 9
Licantropi: volpe mannara (B4, M); I 11
Licantropo, verro diabolico (X); I 11
Malfera (C); I 10
Manticora (B); I 3
Mastino infernale (B); I 2
Medusa (B, C); I 9
Mek (M); I non valutabile
Melma vischiosa (B); I 0
Metamorfosis (B); I 9
Minotauro (B); I 5
Molosso instabile (X); I 9
Mujina (C); I 10
Nagpa (X4); I 12
Necrozono (M); I 2
Nuckelavee (M); I 9
Ombra spettrale (B); I 4
Ondina (C); I 10
Orda (C); I 13
Orso gufo (B); I 2
Pantera distorcente (X); I 2
Pegaso (X); I 4
Pesce diavolo (M); I 9
Plasm (C); I 8
Polymar (B4); I 5
Protoplasma nero (X); I 0
Ragno planare (M); I 12
Rettile vulcanico (B5); I 1
Ritornato (M); I 10
Roc (X); I 2
Rosa vampiro (B3); I 0
Rugginofago (B); I 2
Salamandra, del fuoco, dei ghiacci (X, C); I 1
Segugio invisibile (B, C); I 11
Segugio spettrale (C); I 2
Servo fluttuante (C); I 12
Sfera nera (M); I 0
Sfinge (M); I 13
Signore elementale (M); I 15
Spora esplosiva (C); I 0
Sporacle (M); I 2
Tabi (X4); I 8
Testuggine dragona (C); I 15
Thoul (B); I 6
Unicorno (X); I 3

Uomo albero (X); I 11
Uomo scorpione (C); I 12
Viverna (X); I 3

Non morti

Apparizione (fantasma) (C); I 11
Banshee (anima persa) (C); I 12
Beholder non morto (C); I 12
Druj (spirito) (C); I 14
Ghoul (B); I 3
Lich (M); I 18 +
Mezzombra (fantasma) (C); I 10
Mummia (X); I 6
Necrospettro (X); I 8
Odic (spirito) (C); I 12
Ombra (M); I 16
Poltergeist (anima persa) (C); I 13
Presenza (X); I 7
Revenant (spirito) (C); I 13
Sanguisuga mortale (CM2); I 4;
Scheletro (B); I 1
Spettro (B); I 5
Sudario (anima persa) (C); I 14
Vampiro (X); I 10
Visione (fantasma) (C); I 9
Zombi (B); I 1

Note

*I Costruiti sono dotati di una loro intelligenza, ma non sono soggetti ad attacchi mentali (*charme, sonno, illusioni, ecc.*).

**Delfini: benché sembrano animali, queste eccezionali creature sono forse gli esseri più intelligenti che popolino i mari.

***Vermi, insetti e vampiri: la quantità di variazione deve sempre essere aggiunta, mai sottratta.

Mistici

I Mistici sono PNG umani, monastici che si ispirano ad una rigorosa disciplina di meditazione, privazioni, isolamento e padronanza del corpo. Abili nel combattimento a mani nude, vivono in conventi o rifugi, descritti nel proseguo. Il DM può consentire ai giocatori di impersonare i Mistici, adottando alcune regole speciali.

Vita in convento

Ogni convento ospita fino a 120 mistici e vari PNG addetti a mansioni specializzate per lunghi periodi. Costoro sono tutti di alto livello, tipicamente tra il 16° e il 25°. I chierici, da 1 a 4, si occupano del benessere fisico dei Mistici; uno o due maghi si occupano della difesa e uno o due ladri dell'addestramento dei Mistici nella Destrezza (si veda Abilità speciali sotto).

I conventi sono organizzati secondo un rigido ordine; quando due cariche hanno lo stesso numero nell'elenco seguente, la loro importanza è più o meno equivalente. L'organizzazione si ispira a quella di un convento benedettino dell'epoca di Carlo Magno, circa 800 d.C.

1. Abate: l'amministratore anziano (normalmente 16 DV).
2. Prevosto: è la carica più importante, dopo l'abate, in tutte le questioni: amministrazione delle tenute, lavoro nei campi, negli edifici e nelle vigne; addetto alla produzione del cibo.
3. Diacono anziano: incaricato di condotta spirituale e disciplina.
4. Sviluppo mentale:
 - 4a. Servizi spirituali.
Diacono giovane: applicazione della Disciplina, con l'aiuto di alcuni coadiutori.
Sacrestano: responsabile dei servizi e della chiesa.
Coro principale.
 - 4b. Servizi educativi.
Capo del noviziato: insegnante incaricato dell'educazione di tutti i Mistici nella conoscenza comune e nelle abilità speciali.
Capo della scuola esterna: insegnante incaricato dell'addestramento dei non mistici locali, chierici e nobili, nelle arti, nella storia e nei costumi del convento.
Bibliotecario: incaricato di letture e scrittura; coadiuvato da Scrittori (impiegati), Illuminatori (ricercatori) e Custodi delle pergamene (preposti a creazione e custodia delle pergamene).
5. Ricovero e Servizi medici.
 - 5a. Ricevimento visitatori.
Portiere: addetto a ricezione, vitto e alloggio di tutti i visitatori, ricchi e poveri. Responsabile della qualità di tutti i pasti.
Signore dei Pellegrini e dei Poveri: si cura delle necessità di coloro che non sono in condizione di pagare i servizi.
 - 5b. Servizi medici.
Capo dell'infermeria: chierico capo, addetto alla cura e alla salute.
Medici: chierici addetti alla cura di malattie e ferite.
Ricercatori: mistici e chierici impegnati nello studio e nella sperimentazione di nuovi sistemi di cura.
6. Sostentamento materiale.
 - 6a. Primo cantiniere: incaricato della preparazione di tutti i cibi e le bevande; cooperano con lui:
cantiniere giovane: responsabile di tutti i rinfreschi liquidi dei Mistici;
vivandiere: incaricato della cottura dei cibi;

cantiniere del personale: responsabile di tutti i rinfreschi liquidi dei non Mistici.

6b. Primo ciambellano: responsabile di vestiario, forniture, ecc.; supervisore di tutti gli artigiani e lavoratori, compresi i mistici addetti. Coadiuvato da:

ciambellano dell'Abate: responsabile della lavorazione di sartoria e delle forniture;
supervisore di operai e lavoratori, Mistici compresi.

custode degli abiti: sovrintende alla fabbricazione dei vestiti

giardiniere: incaricato di giardini, piante e frutteti

7. Fratello: membro del corpo dei Mistici comuni. I suoi compiti consistono nello studio, nella difesa e nel lavoro, a vantaggio del convento. Esegue missioni all'esterno del convento e avventure per riempire le casse del convento.

PG Mistici

Se il DM lo desidera, può consentire ai giocatori di impersonare Mistici. Tutto quanto concerne i mostri, resta valido. Per gli avanzamenti di livello, si usano gli stessi requisiti in PX che per i guerrieri. È possibile aggiungere titoli di livello, abilità minori, ecc. Ogni livello di esperienza deve essere trattato come un Dado Vita, ma i Mistici non possono salire oltre il 16° livello.

Le avventure dei Mistici hanno lo scopo di conseguire la crescita spirituale ed apprendere le lezioni della vita all'esterno del convento. Raramente partecipano ad avventure con altri Mistici. Dopo ogni avanzamento di livello, un Mistico deve ritirarsi nella solitudine del convento per un periodo variabile da 1 a 6 mesi.

I Mistici guadagnano esperienza dai tesori solo se ne fanno dono ai bisognosi; il 10% del tesoro deve essere donato al convento.

Il Mistico è vincolato dal giuramento alla Disciplina. Deve attenersi al giuramento e ripagare tutti i suoi debiti, a pena dell'espulsione dal convento, dell'impossibilità di guadagnare nuovi livelli di esperienza e della perdita di un livello per ogni anno trascorso lontano dal convento.

Arti marziali

La capacità di causare danni colpendo a mani nude è caratteristica dei Mistici; questa forma di attacco è derivata dalle arti marziali.

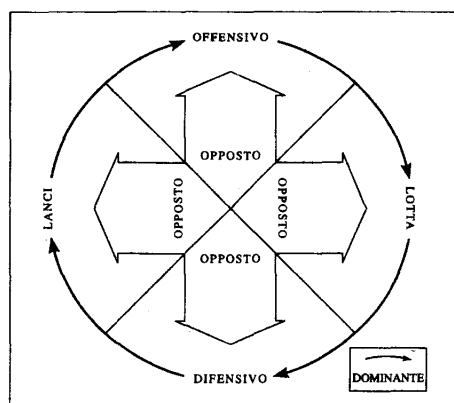
Benché le mani dei Mistici non siano magiche, un esperto Mistico può usarle efficacemente contro creature immuni ad armi normali, in base alla Tabella che segue:

Livello del Mistico	Arma equivalente
2 DV	arma d'argento
5 DV	arma +1
8 DV	arma +2
11 DV	arma +3
14 DV	arma +4
16 DV	arma +5

Questi attacchi non godono di alcun bonus di danno o per colpire, ma possono colpire il nemico come se fosse utilizzata l'arma indicata. Ad esempio, un Gargoyle può subire danni dalle mani di un Mistico di 5 o più Dadi Vita.

I Mistici possono usare molte delle opzioni dei guerrieri quando combattono, sia a mani nude che con armi. Queste opzioni comprendono disarmare, parata, schiantare, attacchi multipli; i Mistici non adottano il combattimento con la lancia da cavaliere.

Esistono quattro tipi di combattimento, derivati dalle arti marziali, che si basano sui principi del dominio elementale (regolamento Companion, libro del Master, pagina 20). In combattimento, lo stile dominante infligge danno doppio (normale, se il bersaglio supera il Tiro salvezza contro incantesimi). Lo stile più debole infligge danno normale (dimezzato se il bersaglio supera il Tiro salvezza contro incantesimi). I quattro stili sono:



DOMINANTE - OPPOSTO

Offensivo: questo stile di combattimento causa danno infliggendo colpi con mani, piedi, testa, gomiti e altre parti del corpo. Con questo stile, è possibile rompere assi e mattoni.

Lotta: questo stile viene usato per mettere fuori combattimento un nemico, mediante leve e bloccaggi. I più esperti in questo tipo di combattimento possono riuscire a paralizzare

un nemico, in modo da non dover più applicare bloccaggi nei suoi confronti.

Difensivo: questo stile serve a bloccare gli attacchi e, talvolta può rivolgere la forza del colpo di un attaccante contro lui stesso.

Lanci: questo stile di attacco rivolge l'inerzia dell'attaccante contro lui stesso, mediante sgambetti, spinte, ecc.

I Mistici sono dotati di un'abilità speciale, l'*acrobazia*. Usata unitamente a qualsiasi stile di combattimento, essa può consentire di sviluppare tecniche di combattimento uniche. L'*acrobazia* consente ai mistici di eseguire le seguenti azioni:

Salti/Balzi
Cadute/Colpi
Schivate
Prese (per impedire ad altri di cadere)
Scarti
Bilanciamenti

La procedura che determina il successo del mistico è la seguente: si tiri d100; la manovra ha successo se il risultato è uguale o inferiore al triplo della Destrezza del mistico, più il doppio del livello del mistico. Il tiro di dado può essere modificato dalle circostanze. Un mistico acrobata ha un malus -20% su tutta l'esperienza guadagnata, ossia, in casi in cui un mistico normale guadagna 1.000 PX, un mistico acrobata ne guadagna 800.

Il DM può effettuare ricerche più approfondite, qualora decida di utilizzare tecniche di combattimento più dettagliate, basate sulle arti marziali. Diversi conventi di mistici possono sviluppare abilità speciali, ispirandosi ad arti marziali diverse.

Un DM che abbia vasta conoscenza di un'arte marziale può sviluppare meccanismi di gioco che si ispirino a tale arte. Per quanto concerne le fonti, Cinesi, Giapponesi e Coreani hanno stili e terminologie loro peculiari. Inoltre, ogni paese ha prodotto arti marziali diverse.

Quando si sviluppa una nuova classe di personaggi, si rammenti di mantenere l'equilibrio tra questi personaggi e quelli delle altre classi.

Adattamenti

Un DM può occasionalmente decidere di modificare procedure già adottate in partite precedenti. Normalmente è possibile introdurre modifiche e aggiunte alle regole con un qualche pretesto logico: il ritrovamento di un nuovo incantesimo su una pergamena dimenticata da lungo tempo, il furto di un'arma magica da parte di PNG per eliminare l'arma dal gioco, ecc.

Talora, può risultare impossibile spiegare

logicamente un cambiamento; le modifiche più importanti possono essere elaborate insieme ai giocatori, ma, se non è possibile ritrovare alcuna logica, l'unica opzione disponibile è l'adattamento; ciò significa che il DM e i giocatori hanno deciso di giocare ispirandosi a qualche nuova regola. È possibile riconsiderare i risultati di incontri di avventure precedenti, riassegnando i tesori, i PX e gli oggetti guadagnati. Gli adattamenti dovrebbero essere evitati ogniqualvolta sia possibile, sostituendoli con ragioni logiche per spiegare i cambiamenti di regole.

Registrazioni

Il DM deve tenere conto di grandi quantità di informazioni; per facilitare ciò, vengono forniti alcuni suggerimenti.

CALENDARIO DEL TEMPO

Giorni

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Ore

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24

Turni

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Round

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

Registrazione del tempo

Per il DM è estremamente importante avere sempre ben presente il momento esatto dell'avventura, dato che molti effetti hanno una durata limitata e le azioni richiedono intervalli di tempo vari. Inoltre, il tempo serve anche a stabilire i momenti in cui azioni di PNG influenzano i PG.

Un'accurata registrazione delle azioni è molto utile. Durante un incontro, è importante registrare la durata degli effetti, dei movimenti e i momenti in cui i nemici entrano in combattimento o lo lasciano. Per facilitare la registrazione, si consiglia di preparare un elenco numerico, detto calendario del tempo, e di cancellare i numeri con il passare del tempo; in questo modo, è possibile tenere nota di round, turni, ore e giorni.

Il foglio relativo può essere cancellato al

termine del gioco, a meno che il DM non desideri servirsene come promemoria per incontri inconsueti o particolarmente disastrosi, o per altri dettagli.

Registrazione dei personaggi

Dati dei PG

Il DM può preparare una sorta di indice relativo ai personaggi, onde rintracciare rapidamente le informazioni necessarie durante il gioco; ogni giocatore dovrebbe compilare una scheda per ogni personaggio, utilizzando quella fornita come modello, ma tenendo presente che personaggi di alto livello necessitano di maggiore spazio, per annotare i numerosi oggetti magici di cui dispongono.

Sul retro di ogni scheda è possibile annotare specifici dettagli, come abilità dei ladri, libri degli incantesimi, possedimenti, reddito, ecc.

Per differenziare le razze, è possibile usare schede di diversi colori, ad esempio bianco per gli umani, verde per gli elfi, ecc.; alternativamente, i colori possono essere usati per differenziare le classi.

Per comodità, si possono posizionare le varie schede in ordine alfabetico. All'inizio di ogni partita, si diano ai giocatori le schede

riassuntive dei personaggi che verranno utilizzati; a questo punto, ogni giocatore deve aggiornare la scheda, aggiungendo i nuovi oggetti magici, cancellando quelli distrutti o usati e apportando le altre modifiche del caso, utilizzando i dati presenti sulla scheda personaggio vera e propria. Il DM poi raccoglie tutte le schede riassuntive in modo da averle a disposizione durante il gioco.

Dati dei PNG

Il DM deve compilare una scheda per ogni PNG che dovesse unirsi al gruppo; si possono utilizzare le schede standard e organizzarle per classe e livello.

Oltre alle consuete informazioni, è necessario indicare il luogo di origine o l'area in cui vive il PNG, caratteristiche e motivazioni personali, ad esempio ostinazione, taccagneria, ecc., PX, totali di danaro e Tiri Salvezza e THAC0.

Registrazione dell'avventura

Per organizzare e dirigere con maggior facilità un'avventura, il DM può prepararsi una registrazione dell'avventura. Su un foglio di carta, si annotino la data reale e la data di

ambientazione dell'avventura, nonché la missione dei PG o la loro attività principale.

Ricavandole dalle schede dei PG, si annotino le caratteristiche principali, in particolare il nome, la classe e il livello, THAC0, CA e Punti Ferita.

Può essere utile aggiungere il Carico corrente, se viene utilizzata la relativa regola, opzionale.

Si sommino i livelli dei singoli personaggi e si annoti il livello totale del gruppo (LTG). Dividendo questa cifra per il numero dei personaggi, si ottiene il Livello Medio del Gruppo (LMG). Questi dati possono risultare particolarmente utili per calcolare i premi in Punti esperienza, stimare il numero medio di mostri da utilizzare negli incontri casuali, ecc.

Sotto le informazioni relative ai personaggi, si prepari uno spazio che verrà utilizzato per le caratteristiche dei mostri. Si prepari una riga contenente le seguenti intestazioni, lasciando al di sotto lo spazio necessario ad aggiungere i dati: N° Mostri, Nome, CA, PF, THAC0, N° ATT e F, TSb, TSi, ML e PX. Qualora ci siano alcuni mostri che verranno utilizzati come mostri erranti o il cui incontro è scontato, se ne annotino le informazioni relative. Infine, avendo cura di lasciare lo spazio necessario ad aggiungere le caratteri-

SCHEDA RIASSUNTIVA PERSONAGGIO

Nome personaggio _____ Classe/Livello _____

Allineamento _____ CA _____ THAC0 _____

PF _____

Forza _____

Armi/Danno

Intelligenza _____

Saggezza _____

Destrezza _____

Costituzione _____

Carisma _____

Oggetti magici permanenti

Oggetti magici temporanei/Ricariche

(Abilità speciali, carico e note sul retro)

stiche dei mostri, sul fondo del foglio si aggiunga una sezione intitolata Tesori trovati.

Abbreviazioni

N° Mostri, CA e PF rappresentano rispettivamente, il numero di mostri che appaiono, la Classe dell'Armatura e i Punti Ferita. Se vengono incontrati più mostri, si lasci lo spazio necessario ad elencare i Punti Ferita di ognuno; è bene numerare i mostri per evitare confusione. THAC0 rappresenta il punteggio necessario per colpire un'armatura CA 0; disponendo di questo valore, risulterà facile per il DM ricavare il punteggio necessario per colpire armature di altre classi, poiché basta aggiungere la classe dell'armatura, se questa è negativa, ovvero sottrarla se è positiva. Ad esempio, un essere il cui THAC0 è 15 colpisce una CA 5 con un 10 e una CA -2 con un punteggio di 17. N° Att e F sono il numero di attacchi concessi in un round e il possibile danno causato da ciascun attacco. Se il mostro è in grado di effettuare attacchi speciali, si annotino anche questi.

TSb e TSr rappresentano i Tiri Salvezza contro bacchette e incantesimi, rispettivamente, ossia quelli usati più frequentemente negli incontri con personaggi ben equipaggiati.

ML è il morale dei mostri. Il sistema utilizzato corrisponde a quello descritto nel regolamento Base, libro del Master, pag. 19. I mostri non combattono sempre fino alla morte; comunque, il DM ha facoltà di decidere il comportamento dei mostri senza utilizzare il morale.

PX rappresenta il valore di una creatura in punti esperienza.

Uso della registrazione dell'avventura

Quando la magia influenza un personaggio, si annotino la natura dell'effetto e la durata alla destra delle informazioni relative al personaggio, usando le abbreviazioni ove sia possibile.

Con il passaggio del tempo di gioco, si effettui una corrispondente riduzione della durata degli effetti magici. I giocatori dovrebbero essere informati dello scadere degli effetti solo quando tale scadenza è prossima.

Un metodo alternativo consiste nel segnare sul calendario del tempo il momento esatto della scadenza degli effetti.

Per accelerare il gioco, è consigliabile prepararsi annotazioni concernenti i vari incontri con i mostri, almeno nel caso degli incontri più importanti; la soluzione ideale sarebbe quella di prepararsi in anticipo le annotazioni relative ai singoli mostri. Può essere utile predisporre annotazioni precise sui tesori magici, o, almeno, riferimenti alle esatte pagine del manuale in cui sono spiegati in dettaglio.

Al termine dell'incontro, si effettui il calcolo dei PX guadagnati dai giocatori, si annotino i tesori trovati e se essi sono stati prelevati dai giocatori. Ai fini del calcolo del carico di ogni giocatore, è spesso preferibile fare annotazioni separate, relative ad ogni personaggio.

Al termine dell'avventura, il DM disporrà di tutte le note concernenti i PX, nonché dei tesori trovati dal gruppo.

Posizionamento durante gli incontri

La pratica di tenere conto del posizionamento dei giocatori e dei mostri fidando solo nella memoria porta a frequenti errori. È allora consigliabile fare ricorso a miniature o altri oggetti per rappresentare e visualizzare i personaggi, possibilmente su una superficie quadrettata, onde dare un'idea delle distanze. Idealmente, tale superficie dovrebbe consentire di rappresentare muri e oggetti vari.

Qualora non si disponga di miniature, è necessario fare ricorso ad altri sistemi, ad esempio biglietti di carta numerati, ovvero pezzi di legno colorati e contrassegnati da numeri. In questo modo, i giocatori potranno facilmente identificare gli avversari, e lo stesso sistema potrà essere sfruttato dal DM per l'identificazione nelle sue registrazioni.

Un'ulteriore alternativa è costituita dall'uso di una lavagna; il DM dovrà registrare separatamente i Punti Ferita dei mostri, ma sarà agevole tenere nota delle posizioni dei vari personaggi e mostri.

Uso degli incantesimi da parte di personaggi non umani

L'uso di incantesimi magici non costituisce peculiarità esclusiva di umani ed elfi. Molte razze umanoidi comprendono individui che fanno uso della magia, chierici e anche druidi.

Un chierico o un druido non umano è noto anche come Sciamano, mentre un individuo non umano che fa uso della magia prende il nome di wicca. Sciamani e wicca usano incantesimi loro propri, che spesso vengono scagliati con modalità inconsuete, ad esempio con l'esecuzione di danze, con grida e ululati, o agitando strani oggetti.

Nel proseguo, viene fornito un elenco di individui non umani che fanno uso della magia, unitamente al livello massimo che ciascuno di loro può raggiungere. Alcuni di questi individui possono rientrare in entrambe le classi, sciamani e wicca, ma il livello massimo ottenibile in ciascuna classe sarà dimezzato. Si tenga presente che la maggior

parte delle tribù di non umani non conosce la magia e può reagire in maniera varia, con terrore o con incredulità. Gli individui che conoscono la magia fanno spesso ricorso a questa peculiarità per raggiungere posizioni dominanti in seno alla tribù. Solo un non umano su venti conosce la magia e molti gruppi dispongono di un solo sciamano.

Gli incantesimi utilizzabili dagli sciamani e dai wicca sono elencati più avanti; essi non conoscono e non possono quindi utilizzare altri incantesimi, non sono in grado di leggere pergamene, ma possono utilizzare altri oggetti magici. Uno sciamano può utilizzare qualsiasi oggetto dei chierici, un wicca qualsiasi oggetto dei maghi.

Sciamani e wicca hanno normalmente 3-8 Punti Ferita per Dado Vita (1d6 + 2 invece di 1d8) e guadagnano un bonus +1 Dado Vita per livello di esperienza, anche se il totale dovesse eccedere il normale massimo relativo al tipo di mostro.

Abbreviazioni: S=Sciamano (solo incantesimi dei chierici); D=Sciamano con uso degli incantesimi dei druidi; W=Wicca (solo incantesimi dei maghi). Il numero che segue le lettere indicate si riferisce al massimo livello raggiungibile. La lettera e il numero compresi tra parentesi fanno riferimento al regolamento e al numero di pagina di D&D® che contengono la descrizione del mostro in questione: B=regolamento Base (N.E.); X=regolamento Expert; C=regolamento Companion.

Arpia (B38) S6, W4
Bugbear (B38): S6, W4
Centauro (X50); D8, W8
Ciclope (X50); S4, W2
Coboldo (B39) S6, W4
Delfino (C30); S10, W6
Drago (a) (B39, C31-32) S10
Driade (X51) (b) D10, W4
Gigante dei ghiacci (X53) S8, W6
Gigante del fuoco (X53) S8, W6
Gigante delle colline (X53) S8, W6
Gigante delle nuvole (X53) S10, W10
Gigante delle rocce (X53) S8, W6
Gigante delle tempeste (c) (X53) S10, W10
Gnoll (B42) S6, W4
Gnomo (B42) S12, W12
Goblin (B43) S8, W6
Hobgoblin (B44) S8, W6
Medusa (B46) S8, W8
Metamorfosis (B46) S6, W4
Minotauro (B47) S4, W2
Orchetto (B48) S6, W4
Orco (f) (B48) S4, W2
Spirittello (B52) D6, W4
Spirittello acquatico (e) (X59) D6, W4
Tritone (X59) S8, W8
Trogolodita (B53) S4, W2

Troll (X59-60) S4, W2
Uomo albero (g) (X61) D10
Uomo lucertola (B53) S6, W4
Uomo scorpione (d) (C38) S13, W6

Note:

- Alcuni draghi usano gli incantesimi dei maghi, ma un singolo drago non può usare sia gli incantesimi dei maghi che quelli dei chierici.
- La capacità *charme (persona)* di un driade non è influenzata dalla disponibilità di ulteriori incantesimi druidici.
- Se un gigante delle tempeste impara ad usare gli incantesimi dei maghi, la sua capacità di lanciare fulmini magici non è influenzata.
- Uomini scorpione chierici hanno accesso a tutti gli incantesimi dei chierici; in effetti, essi sono chierici, non sciamani.
- Uno spiritello acquatico che impara incantesimi di qualsiasi tipo è considerato pari a cinque spiritelli acquatici, agli effetti dello speciale effetto *charme* degli spiritelli acquatici.
- Rarissimi orchii, eccezionalmente intelligenti, possono giungere fino a W12, ma in genere conducono una vita eremitica, isolati dagli altri esemplari della stessa razza.
- Un uomo albero che ottiene l'uso degli incantesimi druidici, può animare quattro alberi, invece di due.

Incantesimi utilizzabili dagli sciamani

Incantesimi clericali del 1° livello

Cura ferite leggere* (B29, X5)
Individuazione del magico (B29)
Luce magica (B29, X5)
Protezione dal male (B29)

Incantesimi clericali del 2° livello

Benedizione* (B30, X5)
Blocca persona* (B30, X5)
Incantare i serpenti (B30, X6)
Parlare con gli animali (B30, X6)

Incantesimi clericali del 3° livello

Cura cecità (X6)
Cura malattie* (X6)
Luce persistente* (X6)
Scaccia maledizioni* (X7)

Incantesimi clericali del 4° livello

Cura ferite gravi* (X8)
Incantesimo dissolvi magie (X8)
Neutralizza veleno* (X8)
Parlare con le piante (X9)

Incantesimi clericali del 5° livello

Creazione del cibo (X9)
Cura ferite critiche (C12)
Distruzione del male (X9)
Sciame di insetti (X9)

Incantesimi clericali del 6° livello

Guarigione (C12)
Individuazione della corretta via (X10)
Parlare con i mostri* (X10)
Parola magica del ritorno (X10)

Incantesimi dei druidi: sono tutti utilizzabili

Incantesimi utilizzabili dai wicca

Incantesimi dei maghi del 1° livello

Incantesimo del sonno (B32)
Individuazione del magico (B32)
Lettura dei linguaggi (B32)
Lettura del magico (B32)
Luce magica (B32)
Protezione dal male (B32)

Incantesimi dei maghi del 2° livello

Individuazione del male (B33)
Individuazione dell'invisibile (B33)
Invisibilità (B33)
Levitazione (B34)
Luce perenne* (B34)
Ragnatela (B34)

Incantesimi dei maghi del 3° livello

Chiaroveggenza (B34, X12)
Dissolvi magie (B34, X12)
Fulmine magico (B35, X12)
Incantesimo per respirare sott'acqua (B35, X13)
Palla di fuoco (B35, X12)
Volare (B35, X12)

Incantesimi dei maghi del 4° livello

Crescita dei vegetali* (X14)
Incantesimo dello charme (mostri) (X13)
Metamorfosi vegetale di massa (X14)
Muro di fuoco (X15)
Scaccia maledizioni* (X15)
Tempesta/muro di ghiaccio (X14)

Incantesimi dei maghi del 5° livello

Animazione dei morti (X15)
Blocca mostri* (X16)
Dissoluzione* (C20)
Muro di pietra (X16)
Nube mortale (X15)
Passa pareti (X16)

Incantesimi dei maghi del 6° livello

Incantesimo della morte (X16)

Muro di ferro (C21)
Olografia (X17)
Reincarnazione (C21)
Terre mobili (C21)
Trasforma pietra in carne (X17)

*incantesimi invertibili

Mostri speciali in grado di lanciare incantesimi

Licantropi: topi mannari, lupi mannari, cinghiali mannari, tigri mannare, orsi mannari (B36-37); Vero diabolico (X62)

Un licantropo può essere un vero mago, chierico o druido in forma umana. Peraltro, non può usare alcun incantesimo quando ha assunto la forma mannara, e, anzi, non ricorda alcun incantesimo, come se li avesse già lanciati tutti. Un vero diabolico può lanciare tre incantesimi *charme (persona)* al giorno, sia in forma umana che in forma mannara, ma può lanciare gli altri incantesimi solo quando ha assunto forma umana; esso non dimentica gli incantesimi quando assume la forma mannara.

Individui non morti in grado di lanciare incantesimi

Un personaggio assassinato da un non morto può mantenere l'uso dei suoi incantesimi, dopo essere tornato come non morto. Si veda sotto per ulteriori dettagli.

Se un chierico diventa mummia, mediante un processo noto solo agli antichi vecchi preti di certe religioni, la mummia non morta può usare gli incantesimi dei chierici con le stesse modalità che seguiva quando era in vita e può anche controllare gli altri non morti (si veda Signori e servi non morti). Può raggiungere al massimo il terzo livello, anche se nella vita precedente aveva raggiunto un livello superiore.

Signori e servi non morti

In determinate condizioni, creature non morte intelligenti possono provare a controllare altri non morti. Non è necessario che i non morti siano in grado di lanciare incantesimi per controllare altri non morti. Una creatura che viene controllata in questo modo è un servo. Scheletri e zombi sono sempre servi, ma qualsiasi altro tipo di non morto può essere sia signore che servo. Incontri casuali con non morti possono avvenire con servi controllati da non morti superiori, con un'incidenza pari al 10%.

Un signore può controllare un numero di non morti i cui Dadi Vita totali siano inferiori o uguali al doppio dei Dadi Vita del signore. Un tentativo di controllare altri non morti in eccesso rispetto a tale limite fallisce automaticamente.

Quando un lich o un altro non morto in grado di lanciare incantesimi cerca di controllare altri non morti, viene usato il suo livello di lanciatore di incantesimi, anziché i suoi Dadi Vita. Come individuo che conosce la magia, un lich è molto più potente di quanto indicano i suoi Dadi Vita.

Se un non morto tenta di controllare un potenziale servo, quest'ultimo non può avere più della metà dei Dadi Vita del signore, benché esistano determinate eccezioni. Se il soggetto è già sottoposto a qualsivoglia controllo, il tentativo del non morto fa sì che egli si renda immediatamente conto di questo fatto; può ancora tentare il controllo, ma con una penalità di -4 al tiro di dado.

Per effettuare il tentativo di controllo, si faccia riferimento ai Dadi Vita dei due soggetti, alla tabella sotto riportata e si tirino 2d6. Se il risultato è uguale o maggiore a quello fornito dalla tabella, il tentativo ha successo e il non morto oggetto del tentativo diventa immediatamente servo dell'altro. Un risultato di 2, o un risultato inferiore dovuto a modificatori negativi, comporta sempre il fallimento del tentativo.

Se il non morto che effettua il tentativo in vita era in grado di lanciare incantesimi e ha conservato tale capacità, ottiene un bonus di

+2 a tutti i tiri di dado per il controllo.

Durante le mischie, un tentativo di ottenere il controllo è considerato un'azione di combattimento.

Se un non morto ne crea un altro dello stesso tipo, uccidendo una creatura viva, il nuovo non morto è automaticamente un servo del primo. Necrospettri, vampiri, spettri e presenze sono i soli non morti con queste capacità. Questa operazione può costringere il signore a rinunciare ad alcuni servi; in questi casi, i servi con il maggior numero di Dadi Vita sfuggono al controllo per primi.

Se un non morto ne chiama o invoca altri, quelli che rispondono sono automaticamente suoi servi, salvo che il totale di Dadi Vita ecceda il limite indicato o il non morto rinunci a questa facoltà.

Durata del controllo

Al calare della notte, nelle notti di luna piena, tutti i servi vengono liberati dal controllo e non possono essere controllati fino all'alba successiva. Quindi, la durata massima del controllo è di circa quattro settimane. Un signore può decidere di liberare dal controllo i suoi servi in qualsiasi momento.

Benefici per il signore

Un signore è collegato telepaticamente ai suoi servi e può vedere e sentire per mezzo dei loro occhi e orecchie a suo piacimento. Questo tipo di comunicazione è assolutamente

volontaria e non richiede alcuna continuità.

Il controllo di un servo è totale, al punto che egli obbedirà all'ordine di suicidarsi. I servi eseguono gli ordini senza alcuna esitazione. Il raggio di controllo non può eccedere 24 Km, ossia un esagono di una mappa di esterni, per ogni Dado Vita del signore.

Se un servo fallisce il controllo del morale e fugge da un combattimento, il signore può fermarlo e costringerlo a tornare indietro. Questa può essere l'unica azione intrapresa dal servo nel corso di un round di una mischia. Il servo perderà un intero round di attacchi.

Un signore può creare una catena di controllo, dando ordine al suo servo di diventare anche lui signore. Ad esempio, un necrospettro può controllare fino a 12 spettri, ciascuno dei quali può controllare fino a 6 scheletri. La comunicazione diretta e il controllo non si estende lungo la catena di comando, ma è limitata ai servi personali del signore.

Qualsiasi signore può coordinare gli attacchi dei suoi servi in maniera ben organizzata. Un signore al comando di una catena di controllo che consiste di 10 o più non morti, considerando l'intera catena, può essere considerato il capo di un esercito di non morti. Quando si applica il Regolamento di Guerra (regolamento Companion, pagg. 12-17) si noti quanto segue per il calcolo del Coefficiente Di Base della forza:

a. Fattore leadership: si consideri la Saggiezza del signore uguale alla sua Intelligenza e il Carisma uguale a 18 (consultare il paragrafo relativo all'Intelligenza).

TENTATIVI DI NON MORTI DI CONTROLLARE ALTRI NON MORTI

Dadi Vita del signore	4	5-6	7-8	9-10	11-13	14-16	17-19	20-23	24-27	28-32	33+
Servo	4	5-6	7-8	9-10	11-13	14-16	17-19	20-23	24-27	28-32	33+
Scheletro	7	5	3	C	C	C	C	C	C	C	C
Zombi	9	7	5	3	C	C	C	C	C	C	C
Ghoul	11	9	7	5	3	C	C	C	C	C	C
Spettro	-	11	9	7	5	3	C	C	C	C	C
Presenza	-	-	11	9	7	5	3	C	C	C	C
Mummia	-	-	-	11	9	7	5	3	C	C	C
Necrospettro	-	-	-	-	11	9	7	5	3	C	C
Vampiro (a)	-	-	-	-	-	11	9	7	5	3	C
Vampiro (b)	-	-	-	-	-	-	11	9	7	5	3
Fantasma	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	5
Anima persa	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7
Spirito	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9

(a) vampiri di 7 o 8 Dadi Vita che non usano incantesimi

(b) vampiri di 9 Dadi Vita e tutti quelli che usano incantesimi

Numero: risultato minimo necessario di 2d6 per riuscire ad assumere il controllo

C: il controllo è automatico

- b. Fattore esperienza: un signore controllato è considerato un ufficiale.
- c. Fattore addestramento: è automaticamente uguale al massimo.
- d. Fattore equipaggiamento: l'esercito è dotato delle armi normali.
- e. Fattore speciale: si riveda attentamente la percentuale della forza che ha due o più asterischi a fianco dell'indicazione relativa ai Dadi Vita.

Scacciare non morti controllati

Quando un personaggio tenta di scacciare servi, il controllo viene effettuato come se il tentativo avesse per obiettivo il signore. In caso di fallimento, i servi non subiscono alcun effetto, anche se normalmente il risultato otterrebbe l'effetto di scacciarli o distruggerli. In caso di successo, la catena di controllo si spezza, ma non si verifica alcun altro effetto. Per scacciare gli ex servi, è necessario un secondo tentativo, a cui si applicano i normali risultati.

Risucchio di energia

Necrospettro (X56), Vampiro (X61), Necrospettro (B47), Presenza (X56)

Quando un non morto che risucchia energia uccide una vittima, questa si trasforma in

seguito in un non morto dello stesso tipo, sotto il controllo del suo assassino. In questo caso, la Classe dell'armatura e i Dadi Vita della vittima diventano quelli della forma standard del non morto, ma i Punti Ferita sono ridotti alla metà di quelli che possedeva quando era in vita. Si noti che la vittima non si trasforma immediatamente, ma normalmente è necessario un periodo di 24-72 ore, o il diverso periodo indicato nella descrizione del mostro.

Se un signore non morto viene ucciso dopo che la vittima si è trasformata in servo, essa è libera e comincia a guadagnare 1 PF ogni ora, fin quando raggiunge il numero di Punti Ferita che possedeva in vita. Se il non morto originale viene ucciso prima che la vittima possa risvegliarsi come servo, quest'ultima si risveglierà come non morto libero. In questo caso, il nuovo non morto ha gli stessi Punti Ferita e Dadi Vita che aveva quando era in vita. La Classe dell'armatura e il Movimento sono uguali a quelli della nuova forma. Quindi, i valori dei non morti così creati possono variare parecchio, rispetto a quelli relativi al mostro normale. Si noti che restano uguali i Dadi Vita, non i livelli di esperienza.

Se la vittima in vita era un chierico o un mago, può usare gli incantesimi solo quando ottiene la libertà. Un chierico non morto deve ancora meditare per guadagnare incantesimi, mentre un mago non morto ha ancora bisogno del suo libro degli incantesimi. I chierici che

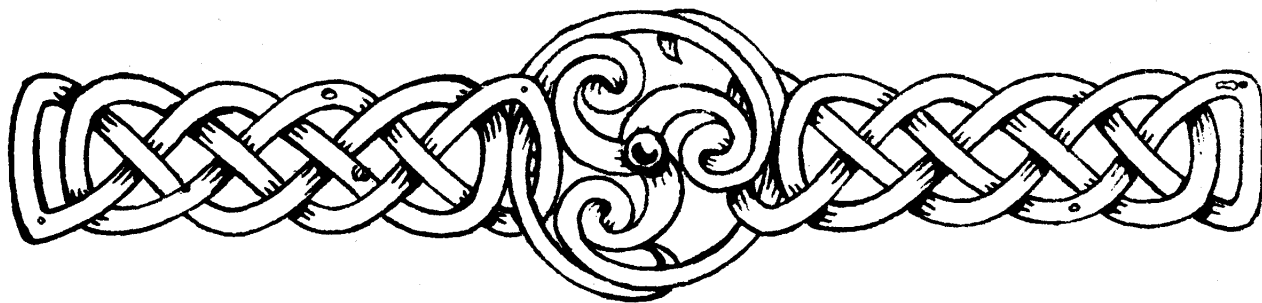
erano druidi in vita, tornano allo stato di chierici.

Se un chierico, un paladino o un vendicatore ottiene un risultato T o D nel tentativo di scacciare un non morto capace di lanciare incantesimi, il non morto può tentare un Tiro Salvezza contro incantesimi, il cui successo gli consentirebbe di annullare completamente tutti gli effetti del tentativo. Il tentativo di scacciare il non morto, in questo caso non viene considerato fallito; lo stesso chierico potrà effettuare ulteriori tentativi.

Qualsiasi non morto capace di lanciare incantesimi può essere riportato alla vita normale, dopo che la sua forma non morta è stata uccisa. I suoi resti devono essere trattati con un incantesimo *Scaccia maledizioni* da un chierico di livello non inferiore al 26°, e poi, nell'ordine, dagli incantesimi *Guarigione e Resurrezione* (o *Resurrezione integrale*).

Note generali

I non morti non sono influenzati da attacchi speciali, che hanno effetto solo su creature vive, ad esempio il veleno, né da incantesimi che influenzino la mente (*sonno, charme, blocca mostri, demenza precoce*, ecc.).



La presente sezione elenca mostri nuovi, da aggiungere ai regolamenti Basic, Expert e Companion; essa è suddivisa in due parti.

1. Un elenco standard di mostri che possono essere trovati nella Prima Dimensione Materiale.

2. Un elenco di mostri che possono essere trovati, e sono originari, di altri piani di esistenza (Etereo e Elementale). Queste creature non verranno incontrate in avventure ambientate nella Prima Dimensione, salvo in circostanze eccezionali, ad esempio quando siano invocate.

Attacchi speciali

Charme, Paralisi e Veleno sono spiegati nel regolamento Basic, libro del Master, pag. 28.

Carica, Ferite continue, Pietrificazione, Inghiottire, Attaccare in picchiata, e Travolgere sono spiegati nel regolamento Expert, pag. 48.

I danni acidi sono spiegati nel regolamento Companion, libro del Master, pag. 28.

Le malattie richiedono un Tiro Salvezza contro il veleno. In caso di fallimento, la vittima muore in 1-6 giorni (25% di possibilità). Il *Risucchio di energia* influenza i semi-umani in maniera diversa, risucchiando 101.000-120.000 (1d20 x 1.000 + 100.000)

Difese speciali

L'immunità agli incantesimi è spiegata nel regolamento Companion, libro del Master, pag. 28. L'Anti-magia è spiegata in questo libro, nella sezione Procedure.

Selezione dei mostri in base al valore PX

Qualora si adotti il sistema di pianificazione delle avventure basato sul confronto tra valore PX dei mostri e necessità dei personaggi, si faccia riferimento alla tabella a pag.10 della sezione Procedure. Ulteriori dettagli sono forniti nel regolamento Companion, libro del Master, pag. 2.

Abbreviazioni

Un asterisco (*) dopo il nome del mostro indica che, per sconfiggere quel mostro, sono necessarie armi speciali.

Un asterisco (*) dopo i Dadi Vita indica l'esistenza di un bonus al valore Punti Esperienza.

Il Numero di mostri incontrati (N° Mostri) può essere indicato sia relativamente ad ambienti interni che, tra parentesi, esterni.

Il movimento è dato in turni e, tra parentesi, in round. Il tesoro elencato tra parentesi è trasportato dal mostro.

ELENCO DEI MOSTRI, PARTE I:

Prima Dimensione

Adaptor

Classe dell'Armatura:	9
Dadi Vita:	8*
Movimento:	36 m (12 m)
Attacchi:	2 spada o si veda sotto
Ferite:	5-12/5-12 o si veda sotto
Numero di mostri incontrati:	1-6 (1-12)
Salvezza:	guerriero: 8
Morale:	10
Tipo di tesoro:	V
Allineamento morale:	Qualsiasi
Valore PX:	1.200

Gli adaptor costituiscono una peculiare razza umanoide, nativa di tutti i piani di esistenza. Sono estremamente intelligenti e la loro antica razza aveva conoscenza maggiore di qualsiasi saggio. Sono polimorfi naturali, cioè non magici, in grado di trasformarsi in qualsiasi creatura di dimensioni umane o semi-umane. Inoltre, cambiano colore dopo essersi adattati ad un attacco. Sono nomadi e raramente si fermano in un luogo per più di tre giorni; inoltre, sono in grado di entrare e uscire da altri piani a piacimento.

Hanno la capacità di adattarsi, ossia di modificare la loro struttura fisica per sopravvivere in qualsiasi ambiente. Dopo essere stati esposti a qualsiasi tipo di attacco magico diventano immuni a questo attacco; ad esempio, un *Fulmine magico* infligge loro danno intero o dimezzato la prima volta che viene usato contro di loro, ma, da quel momento in poi, nessun attacco elettrico ha più effetto. La capacità di adattamento scompare in 1-10 turni se non viene sfruttata.

In combattimento, sono abili spadaccini (2 attacchi per round,

bonus +4 per colpire e sui tiri per il danno) e nell'uso delle loro strane armi, che possono anche essere disegnate dal DM. Alcuni esempi possono essere un tubo fiammeggiante, un induttore di trance o un neutralizzatore di energia.

Athach

Classe dell'Armatura:	0
Dadi Vita:	14*
Movimento:	54 m (18 m)
Attacchi:	4
Ferite:	2-24/2-24/2-24/2-20 + veleno
Numero di mostri incontrati:	1-3 (1-6)
Salvezza:	guerriero: 14
Morale:	7
Tipo di tesoro:	I
Allineamento morale:	Caotico
Valore PX:	2.500

Gli athach sono considerati una specie di gigante, dato che sono umanoidi e sono alti 5 metri e mezzo. Hanno un aspetto orribile, essendo pieni di malformazioni e dotati di un terzo braccio nel centro del petto.

Sono decisamente stupidi e hanno un pessimo temperamento. Amano le gemme e i gioielli, in cambio dei quali, se l'offerta è buona, possono convincersi a non attaccare. Nei loro attacchi colpiscono con grosse radici di alberi o pietre e usano mordere con i grossi denti velenosi, simili a zanne. Chi dovesse essere morso, deve fare un Tiro salvezza contro il veleno con una penalità di -4; altrimenti, rimane esanime per 1-6 turni.

Atteone

Classe dell'Armatura:	3
Dadi Vita:	11**
Movimento:	45 m (15 m)
Attacchi:	2 lance/1 palco o soffio
Ferite:	7-12/7-12/2-16
Numero di mostri incontrati:	0
Salvezza:	chierico: 11
Morale:	10
Tipo di tesoro:	B
Allineamento morale:	Neutrale
Valore PX:	2.700

L'atteone è un protettore delle creature delle foreste. Ha aspetto di uomo, ma è alto 2,7 metri, con testa e palco di alce. È una creatura solitaria, in grado di camuffarsi perfettamente (come per l'effetto dell'incantesimo *Invisibilità*) in foreste, siano rade o fitte. Quando viene reso furibondo dall'uccisione immotivata di una creatura delle foreste, o da consimili atti di viltà, si scaglia fuori dal suo nascondiglio, in genere ottenendo la sorpresa (1-5 su 1d6). Spesso utilizza grossi pezzi di legno o lance di osso.

Il suo soffio è una potente arma che può essere usata una volta per giorno e influenza un'area cubica di 3 metri di lato. Ogni vittima posizionata in questa area deve fare un Tiro salvezza contro il soffio del drago, altrimenti viene sottoposta a *Metamorfosi* e si trasforma in una normale creatura delle foreste, ad esempio gufo, scoiattolo, cervo, ecc. Se il Tiro salvezza ha successo, la trasformazione si verifica ugualmente, ma dura solo 24 ore.

Una volta al giorno, l'atteone può invocare creature delle foreste in suo aiuto; da 1 a 6 creature arrivano nel giro di 1-4 turni. Il tipo di creature può essere scelto o determinato a caso, in base alla seguente tabella: 1 cinghiale, 2 orso, 3 centauro, 4 grifone, 5 sauro gigante, 6 uomo albero. Talora, un atteone può lavorare insieme a un druido per la difesa della foresta, specialmente qualora si profili una grave minaccia.

Beholder, non morto

Classe dell'Armatura:	-4/-2/3
Dadi Vita:	20***** (Punti Ferita speciali)
Movimento:	18 m (6 m)
Attacchi:	1 morso + speciale
Ferite:	2-20 + speciale
Numero di mostri incontrati:	1
Salvezza:	mago: 20
Morale:	12
Tipo di tesoro:	L, N, O (x2)
Allineamento morale:	Caotico
Valore PX:	14.975

Un beholder non morto è simile ad uno vivo, ma è stato creato per uno specifico fine malefico.

Il suo aspetto è simile a quello di un normale beholder: una grossa palla fluttuante, di circa 1,20 metri di diametro, protetta da una corazzina di robuste scaglie di pelle. Nella parte superiore, ci sono dieci peduncoli sormontati da altrettanti occhi, ognuno dei quali ha un particolare potere magico; nella parte anteriore della sfera c'è un grosso occhio

centrale, sotto il quale spunta una bocca munita di denti aguzzi. Il suo movimento avviene mediante il volo che peraltro è un'abilità naturale, non magica. Estremamente intelligente, parla molte lingue. Qualsiasi chierico di 25° livello o superiore riconosce immediatamente questa creatura come non morto, appena la vede.

Un beholder non morto non subisce danno da armi normali, d'argento e nemmeno da armi magiche + 1; è necessaria almeno un'arma magica +2; è immune a tutti gli effetti di *charme*, *paralisi* e *sonno*, a tutte le illusioni, ai *raggi della morte* e al veleno.

Il corpo del mostro rigenera 3 PF per round, dal momento in cui subisce danni. Se viene ridotto a 0 PF, assume forma gassosa e non può rigenerarsi; dopo aver riposato per un'ora nell'oscurità totale, il processo di rigenerazione ricomincia. Normalmente, tiene vicino alla sua posizione svariate aree di *tenebre perenni*.

Questo mostro è in grado di assumere forma gassosa a suo piacimento; in tale forma, non ha alcuna abilità speciale, ma non subisce danni, salvo che da magie che abbiano effetti sull'aria. Non può usare alcuna abilità speciale nei round in cui assume e perde la forma gassosa. Il suo morso causa da 2 a 20 punti di danno e additionally, un risucchio di energia di 2 livelli, come quello dei vampiri.

L'occhio frontale del mostro proietta costantemente un raggio rifletti-magia; qualsiasi incantesimo scagliato al mostro da questa direzione viene riflesso contro chi lo ha lanciato. Inoltre, ogni tentativo di scacciare non morti, operato direttamente di fronte al mostro, viene riflesso contro il chierico, che deve fare un Tiro Salvezza contro incantesimi, o fuggire terrorizzato per 2-12 round. Il mostro spesso si volge contro un personaggio che comincia a lanciare incantesimi e cerca i chierici. Questo effetto di riflessione viene indirizzato direttamente di fronte alla creatura.

Se un beholder non morto viene attaccato con un'arma, il giocatore che esegue l'attacco deve indicare il punto del corpo oggetto dell'attacco, che può essere il corpo, l'occhio centrale o gli occhi sui peduncoli. Ogni bersaglio ha una classe dell'armatura e Punti Ferita diversi. Il corpo ha CA -4 e può subire 90 PF prima della morte del mostro. Il danno agli occhi viene conteggiato separatamente e non causa la morte della creatura; l'occhio centrale ha CA -2 e 30 PF, ogni peduncolo con occhio ha CA 3 e può subire 20 punti di danno. Un occhio danneggiato funziona normalmente. Occhi danneggiati e persi ricrescono in 2-5 ore e non si rigenerano velocemente come il corpo del mostro.

Peduncoli con occhi: ogni occhio piccolo può essere usato al massimo una volta per round e solo tre occhi possono essere usati in una direzione, avanti, indietro, ecc.; se il bersaglio è sopra il mostro, possono essere usati tutti e dieci gli occhi piccoli. Il beholder usa spesso due soli occhi piccoli per round, a meno che sia seriamente minacciato.

Occhio 1.	<i>Animazione dei morti</i> (raggio 18 m)
Occhio 2.	<i>Charme</i> (come vampiri, raggio 36 m, penalità -2 ai Tiri Salvezza)
Occhio 3.	<i>Tenebre persistenti</i> (raggio 36 m)
Occhio 4.	<i>Incantesimo della morte</i> (raggio 36 m)
Occhio 5.	Risucchio di energia 1 livello (come spettri)
Occhio 6.	Risucchio di energia 2 livelli (come necrospettri)
Occhio 7.	Paralisi (come ghoul, raggio 18 m; gli elfi sono immuni a questo raggio)
Occhio 8.	<i>Animare oggetti</i> (raggio 18 m)
Occhio 9.	<i>Dissolvi magie</i> (26° livello)
Occhio 10.	<i>Telecinesi</i>

Dinosauro

Per quanto non sia corretto dal punto di vista scientifico, col termine dinosauro il gioco si riferisce a tutti gli uccelli, pesci, mammiferi e rettili preistorici che risalgono all'era mesozoica o paleozoica. I dinosauri sono gli antenati dei moderni uccelli, rettili e mammiferi. Tutti i dinosauri sono particolarmente stupidi (Intelligenza 1-3) e risulta molto facile ingannarli.

Esistono tre categorie di dinosauri: acquatici, carnivori terrestri e erbivori terrestri. Per creare particolari tipi di dinosauri si usino le informazioni generali fornite di seguito per ciascuno dei tre tipi. Nuovi tipi di dinosauri possono essere ispirati da ricerche o essere totalmente inventati.

Nel calcolare il valore PX, si consideri che nessun dinosauro ha alcuna abilità speciale, a meno che possa inghiottire i nemici interi, come indicato in alcune descrizioni. Se il DM crea dinosauri, deve rammentare di aggiungere asterischi per ogni abilità speciale, ad esempio veleno, armatura, ecc.

Parecchi dinosauri sono descritti nel regolamento Expert e nell'avventura X1. Tra di essi, vanno ricordati i seguenti: pterodattilo, triceratopo e tirannosaurus rex (regolamento Expert); allosauro, anchilosauro, brontosaurus, dimetrodonte, fororacos, megaterio, plesiosauro e tracodonte (X1).

Dinosauro, acquatico

	Piccolo	Grosso	Corazzato
Classe dell'Armatura:	7	da 5 a 7	da 2 a 4
Dadi Vita:	da 2 a 8	da 9 a 24	da 6 a 9
Movimento:	da 0 a 9 m	da 0 a 18 m	da 3 a 18 m
Nuotando:	da 36 a 54 m	da 45 a 72 m	da 27 a 36 m
Attacchi:	 1 morso (+2 pinne)		
Danno da morso:	da 1 a 2-8	da 2-8 a 4-32	da 1-4 a 2-16
Numero di mostri:	da 1-2 a 2-16	da 1-2 a 1-4	da 1-2 a 1-6
Salvezza:	 guerriero = 1/2 DV del dinosauro		
Morale:	da 3 a 6	da 6 a 11	da 7 a 9
Tipo di tesoro:	Nessuno	Nessuno (U + V)	Nessuno
Allineamento morale:	Neutrale	Neutrale	Neutrale

In genere, i dinosauri acquatici sono pesci, tartarughe o una combinazione delle due razze. Spesso onnivori, si cibano di piante acquatiche, piccoli pesci e altre creature che siano loro facile preda. Le pinne possono essere usate per la difesa, anche se questa non è una forma di attacco normale e non viene usata fin dopo che il primo controllo del morale ha avuto successo, ad indicare che il mostro è in preda alla pazzia.

Piccoli acquatici: solo pesci ed anguille primitivi rientrano in questa categoria; in genere fuggono se vengono disturbati da qualsiasi creatura che sia lunga almeno 30 cm.

Grossi acquatici: alcuni dei più grossi erbivori terrestri hanno parenti marini, dall'aspetto molto simile, tranne che per la ridotta dimensione delle zampe e per la presenza di pinne al posto degli artigli. Alcuni sono simili a serpenti e sono dotati di corpi privi di corazza, ma, per il resto, sono simili alle tartarughe. Solo le specie più grosse hanno morale alto. Una specie particolarmente grossa (DV 20+) può riuscire ad ingoiare una creatura di dimensioni umane, se il risultato del Tiro per colpire è 20. Nei loro corpi è possibile trovare tesori.

Corazzati acquatici: tutti i dinosauri che rientrano in questa categoria sono piuttosto lenti, in confronto alle altre forme di vita che popolano i mari, proprio a causa delle loro corazze. Sono gli antenati delle moderne testuggini.

Dinosauro, carnivoro terrestre

	Piccolo	Grosso	Volante
Classe dell'Armatura:	da 4 a 5	da 4 a 6	da 6 a 7
Dadi Vita:	da 1 a 5	da 6 a 20	da 1 a 7
Movimento:	da 36 a 54 m	da 36 a 54 m	da 45 a 63 m
Attacchi:	1 morso (+ 2 artigli)	2 artigli/1 morso	1 morso
Danno da artiglio:	da 0 a 1	da 1-3 a 2-12	0
Danno da morso:	da 1-3 a 2-8	da 2-8 a 5-40	da 1-3 a 2-12
Numero di mostri:	da 1-8 a 2-12	da 1-2 a 2-8	da 1-4 a 3-18
Salvezza:	... guerriero = 1/2 DV del dinosauro ...		
Morale:	da 6 a 8	da 9 a 11	da 6 a 8
Tipo di tesoro:	Nessuno	Nessuno (U + V)	Nessuno
Allineamento morale:	Neutrale	Neutrale	Neutrale

Tutti i dinosauri carnivori sono aggressivi e attaccano praticamente tutti gli erbivori che avvistano e altri carnivori di dimensioni inferiori.

Piccoli carnivori: normalmente, attaccano solo con morsi, anche se alcuni dei meno piccoli possono usare gli artigli per infliggere danni minimi. Normalmente cacciano in branchi. Per quanto si sa, esiste un'unica specie notturna, un tipo molto piccolo e molto raro. Solo i più veloci ottengono la classe di armature migliore (4).

Grossi carnivori: in genere attaccano con artigli e un morso. Molti di quelli dotati di 10 o più DV, dopo aver inflitto il morso continuano a tenere serrate le fauci, infliggendo danno automatico ogni round e i carnivori più grandi possono inghiottire prede intere, se il risultato del Tiro per colpire è 20 o più. Nei loro stomaci ed escrementi è talora possibile trovare tesori.

Carnivori volanti: questi dinosauri hanno un'apertura alare compresa tra 3 e 18 metri, mentre la lunghezza del loro corpo è all'incirca uguale al 30-40% dell'apertura alare. Se ottengono la sorpresa, possono piombare sulla preda, infliggendole danno doppio, se l'attacco ha successo. I più grossi sono in grado di sollevare prede di dimensioni uguali a quelle degli halfling. Se vengono feriti, generalmente si danno alla fuga; in genere preferiscono prede facili, a meno che non siano estremamente affamati.

Dinosauro, erbivoro terrestre

	Piccolo	Medio *	Grosso
Classe dell'Armatura:	7	da 5 a 6	da 5 a 6
Dadi Vita:	da 1 a 5	da 6 a 12	da 13 a 40
Movimento:	da 27 a 54 m	da 18 a 36 m	da 9 a 27 m
Attacchi:	1 coda o morso	1 coda	1 coda
Danno normale:	da 1 a 2-8	da 1-4 a 2-12	da 2-8 a 4-24
Danno (calpestare):	nessuno o speciale	da 2-8 a 3-18	da 2-12 a 10-100
Numero di mostri:	da 2-12 a 3-30	da 1-6 a 2-16	da 1-4 a 2-8
Salvezza:	... guerriero = 1/2 DV del dinosauro ...		
Morale:	da 4 a 6	da 5 a 7	da 6 a 8
Tipo di tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento morale:	Neutrale	Neutrale	Neutrale

* e corazzato

Gli erbivori normalmente non sono aggressivi, a meno che siano corazzati (si veda sotto). Comunque, se sono sorpresi o spaventati, le loro azioni risultano spesso inattese. Per determinare il tipo di azione, si tiri 1d6; 1-2 attacco con la coda; 3-4 fuga; 5-6 carica contro gli intrusi. Se il dinosauro fosse ferito, si aggiunga uno al tiro di dado.

Tutte le fughe e le cariche avvengono al doppio della normale capacità di movimento. Nel caso di carica contro gli intrusi, ogni vittima deve fare un Tiro salvezza contro il raggio della morte per evitare di essere calpestato; se riesce a sottrarsi, non subisce alcun danno. Ogni vittima può essere costretta fino a due tiri di dado per ogni dinosauro che carica. Nessun tiro per colpire è richiesto per questo tipo di attacco, dato che i grossi erbivori non inseguono singole prede.

Piccoli erbivori: molti di questi individui si reggono sulle zampe posteriori e da lunga distanza, possono risultare identici ai dinosauri carnivori.

Medi erbivori: in genere camminano sulle quattro zampe e sono lunghi da 4,5 a 9 metri. Alcuni sono capaci di nuotare e si rifugiano in acqua per sfuggire ai predatori.

Erbivori corazzati: alcuni erbivori di medie dimensioni si sono evoluti, sviluppando pesanti scaglie ossee che assicurano loro una certa protezione. La classe dell'armatura è così compresa fra 3 e -3. Spesso le corazze sono ulteriormente protette da scaglie, piatte o appuntite. Nel caso in cui riescano a colpire tali animali, gli attaccanti possono subire a loro volta danni, variabili tra 1-4 e 2-8 punti. Alcuni erbivori corazzati, soprattutto i triceratopi, possono usare per difendersi 1 o 2 attacchi con corno, talora unitamente a un morso.

Grossi erbivori: queste enormi creature vivono spesso in paludi o acque poco profonde, dove riescono a trovare sostentamento e, al tempo stesso, difesa dai predatori. Spesso, sono dotati di code e colli estremamente lunghi.

Drago

Di seguito, sono presentati draghi con caratteristiche simili a quelle dei draghi descritti nei regolamenti Base e Companion. Per il calcolo dei PX, è necessario aggiungere un bonus ogni due livelli di incantesimi.

Drago	Allineamento	Parente	Soffio
Cristallo	Legale	drago bianco	Freddo o cristallo
Onice	Neutrale	drago nero	Acido o tenebre
Giada	Neutrale	drago verde	Gas velenoso o malattia
Zaffiro	Legale	drago blu	Fulmine o vaporizza
Rubino	Legale	drago rosso	Fuoco e dissoluzione
Rame	Caotico	drago dorato	Fuoco e dissoluzione Gas e malattia

Tutte le informazioni fornite nei regolamenti Base e Companion si applicano. Si faccia riferimento al regolamento Companion, libro del Master, pag. 32, per informazioni concernenti attacchi con calci, coda e ali, nonché sospensione e stritolamento.

Ad una distanza di almeno 36 metri, ognuno di questi draghi appare simile al drago corrispondente, nella tabella precedente. A distanze inferiori, un occhio ben allenato può facilmente riconoscere l'esatto tipo di drago.

Informazioni sull'arma del soffio

Ogni vittima del soffio del drago deve fare un Tiro salvezza contro il soffio del drago, altrimenti subisce danni uguali ai Punti Ferita attuali del drago. Gli effetti degli incantesimi che seguono non sono veri incantesimi e quindi non possono essere invertiti o assorbiti da strumenti o altri incantesimi protettivi, nemmeno nel caso di immunità agli incantesimi. Quando necessario, si consideri il livello di chi lancia l'incantesimo, agli effetti della durata, della dispersione, ecc., uguale al numero di Dadi Vita del drago.

Cristallo: in caso di fallimento del Tiro salvezza, la vittima subisce danno intero e tutti gli oggetti inanimati che ha su di sé, compresi denti, unghie e artigli, si trasformano in cristallo. In caso di successo del Tiro salvezza, la vittima subisce solo la metà del danno e gli oggetti non sono influenzati. Qualsiasi arma, dente o artiglio, trasformata in cristallo può essere usata per attacchi, ma si frantuma con un tiro di 1-5 su 1d6, se viene messo a segno un colpo. Se l'arma si frantuma, infligge il minimo danno possibile per questo tipo di arma e risulta poi distrutta. L'incantesimo *Trasforma pietra in carne*, in forma modificata, può essere utilizzato per riportare alla loro forma originale gli oggetti trasformati in cristallo, compresi in uno spazio di 30 metri cubici. L'area influenzata può spesso comprendere tutti gli oggetti normalmente portati da una fino a tre persone.

Onice: in caso di fallimento del Tiro salvezza, la vittima subisce danno intero; inoltre, si materializza un incantesimo *Tenebre magiche*,

che influenza un'area che ha raggio di 4,5 metri, il cui centro è costituito dalla vittima, e che si sposta con la vittima stessa. Può essere neutralizzato con l'incantesimo *Luce magica* o rimosso con l'incantesimo *dissolvi magie*; altrimenti, dura un round per ogni Dado Vita del drago. Si tratta di un incantesimo speciale che non ha alcun effetto sugli attacchi del drago, dato che non gli preclude la possibilità di vedere; a parte questo aspetto, ha gli stessi effetti del normale incantesimo *Tenebre magiche*.

Giada: in caso di fallimento del Tiro Salvezza, la vittima subisce danno intero; inoltre, la vittima e tutti gli oggetti che porta con sé cominciano a marcire. Tale processo dura da 1 a 6 turni, a meno che nel frattempo non venga lanciato l'incantesimo *Cura malattie*. Qualsiasi altro tipo di incantesimo guaritore non ha effetto né sulla vittima né sugli oggetti. Mentre marcisce, la vittima subisce 1 punto di danno per turno, che però non è cumulativo nel caso di più Tiri Salvezza falliti. Se il Tiro Salvezza originario ha successo, l'unico effetto è che la vittima subisce la metà del danno.

Zaffiro: in caso di fallimento del Tiro salvezza, la vittima subisce danno intero e, unitamente agli oggetti che trasporta, assume forma gassosa, risultando invisibile e incapace di produrre alcun rumore o di influenzare qualsiasi oggetto solido. La sua capacità di movimento, dovuta a concentrazione, diviene di 18 m (6 m). Gli effetti dell'incantesimo *Dissolvi magie* possono riportare la vittima e gli oggetti alla loro forma originale; il livello di magia corrisponde ai Dadi Vita del drago.

Rubino: in caso di fallimento del Tiro Salvezza, la vittima subisce danno intero e tutti gli oggetti che porta con sé cominciano a bruciare o fondere. Gli oggetti di carta vengono distrutti istantaneamente, quelli di cuoio nel giro di un round, gli altri oggetti non metallici in 2 round, gli oggetti metallici non magici in 3 round e gli oggetti magici di tutti i tipi in 4 o più round. Se l'oggetto ha un bonus, si aggiunge un round per ogni punto di bonus. Anche gli oggetti che danno immunità o offrono resistenza al fuoco, fondono, ma impiegano il doppio del tempo normale. Mentre fondono o bruciano, gli oggetti possono essere salvati mediante immersione in acqua, o raffreddandoli in qualche modo, ad esempio mediante magia; il DM può scegliere di sottrarre uno o più bonus da oggetti parzialmente distrutti.

Rame: quanto detto per i draghi di giada e di rubino vale anche per i corrispondenti soffi di questo tipo di drago.

Drake

	Mandrake	dei boschi
Classe dell'Armatura:	0	0
Dadi Vita:	3***	4***
Movimento:	36 m (12 m)	36 m (12 m)
Volo:	9 m (3 m)	9 m (3 m)
Attacchi:	2 artigli/ 1 morso	2 artigli/ 1 morso
Ferite:	1-2/1-2/1-6	1-2/1-2/1-8
Numero di mostri:	1-4 (1-4)	1-4 (1-4)
Salvezza:	mago: 6	mago: 8
Morale:	8	8
Tipo di tesoro:	(Vx2) E	(Vx2) E
Allineamento morale:	Caotico	Caotico
Valore PX:	80	225

	del freddo	Elementale
Classe dell'Armatura:	0	0
Dadi Vita:	5***	6****
Movimento:	36 m (12 m)	36 m (12 m)
Volo:	9 m (3 m)	9 m (3 m)
Attacchi:	2 artigli/ 1 morso	2 artigli/ 1 morso
Ferite:	1-2/1-2/2-8	1-3/1-3/3-10
Numero di mostri:	1-4 (1-4)	1-4 (1-4)
Salvezza:	mago: 10	mago: 12
Morale:	8	9
Tipo di tesoro:	(Vx2) E	speciale
Allineamento morale:	Caotico	Neutrale
Valore PX:	550	1.175

Un drake è un mostro incantato, di dimensioni umane e aspetto simile a un drago. Non dispone dell'arma del soffio o della capacità di lanciare incantesimi. Può essere maligno o benigno (50% di possibilità ciascuno), ma, tranne nella forma elementale, è sempre estremamente caotico. Molto intelligente e astuto, mente quando è necessario e preferisce arrendersi piuttosto che combattere fino alla morte. È immune a tutti gli incantesimi del 4° livello o inferiori, ma, mediante concentrazione, è in grado di cancellare questa immunità per un round, ad esempio per beneficiare dell'incantesimo *Cura ferite*.

In forma normale, è simile ad un piccolo drago, senza zampe anteriori ma con sottili ali, che gli consentono di volare lentamente per non più di 1 ora. È in grado di assumere forma umanoide e tornare alla forma normale a proprio piacimento. I dati forniti per Attacchi e Ferite si applicano solo alla forma normale; in forma umanoide può usare qualsiasi arma che sia utilizzabile dai ladri.

Tutti i drake sono ladri, con le abilità speciali di un ladro di 5° livello. Alcuni mandrake possono unirsi alla Corporazione dei ladri e migliorare le loro capacità, benché molti rifuggano da questa forma di legalità. Sono amanti di scherzi e trucchetti e spesso agiscono come agenti delle forze del male. Gli effetti dell'incantesimo *Protezione dal male* bloccano i drake.

Mandrake: può assumere forma umana e apprezza la compagnia degli umani. Spesso, i mandrake svolgono lavoretti in stalle, maneggi e taverne nelle città, ma mai in posti importanti o di potere, e possono spacciarsi per avventurieri. Frequentemente, rubano cibo dai magazzini di centri abitati, o cose di valore ai passanti.

Dei boschi: queste creature possono assumere l'aspetto di elfi e halfling. Per il resto, hanno abitudini molto simili ai mandrake e spesso si trovano nelle comunità di elfi e halfling.

Del freddo: queste creature rifuggono la luce del giorno, vivendo in profonde cavità, normalmente caverne gelate. Possono assumere l'aspetto di nani o gnomi e spesso si mescolano alle comunità di questi individui.

Elementali: ne esistono quattro tipi: drake dell'aria, drake della terra, drake del fuoco e drake dell'acqua. Essi godono delle stesse immunità degli altri drake; inoltre, sono immuni ad armi normali e d'argento, subendo danni solo da armi magiche. Vivono nei piani elementali e sono molto rari nella Prima Dimensione. Normalmente, non possono viaggiare tra i Piani, ma possono "cavalcare" insieme ad un'altra creatura, elementale o meno, avanti e indietro dal loro Piano di origine.

Nella Prima Dimensione, possono assumere l'aspetto di giovani giganti, alti da 0,3 a 1,2 metri meno degli individui adulti, ma non possono lanciare rocce e infliggono solo 2-12 punti di danno nel combattimento in mischia. Un drake dell'aria può assumere l'aspetto di un gigante delle nuvole, un drake della terra può assumere l'aspetto di un gigante delle rocce, un drake del fuoco può assumere l'aspetto di un gigante del fuoco e un drake dell'acqua può assumere l'aspetto di un gigante delle tempeste. Per loro motivazioni, essi spesso si mescolano ai giganti reali del tipo corrispondente.

Nel loro Piano natale, non possono assumere forma di giganti, ma quella di un piccolo elementale, con tutte le abilità corrispondenti. Essi vanno trattati come elementali con 6 Dadi Vita, quanto a dimensioni e abilità.

Faerie

Classe dell'Armatura:	5
Dadi Vita:	1 + 1* o più
Movimento:	36 m (12 m)
Volo:	72 m (24 m)
Attacchi:	1 arma o incantesimo
Ferite:	a seconda dell'arma o incantesimo
Numero di mostri incontrati:	1-6 (23-60)
Salvezza:	elfo: 1 o meglio
Morale:	9
Tipo di tesoro:	(nessuno) speciale
Allineamento morale:	qualsiasi
Valore PX:	19 (o più)

I Faerie sono i rarissimi "semi-umani dispersi" della leggenda. Come i nani abitano le montagne, gli halfling i campi e gli elfi i boschi, così i Faerie abitano l'aria e le nuvole. Sono stretti parenti degli altri semi-umani, con le rispettive caratteristiche. Sono simili ad umanoidi e hanno le stesse dimensioni degli halfling, con ali sottili, nasi e barbe simili ai nani, orecchie e occhi da elfi.

Essi sono sempre invisibili e non appaiono mai all'occhio nudo. I loro corpi sono costituiti principalmente di sostanze aeree e sono in grado di librarsi e volare senza sforzo apparente. Le loro abitazioni sono costituite "di nuvole" e amano crogiolarsi al sole, mentre al di sotto infuria la tempesta. Posseggono un grande impero dei venti, molto al di sopra della terra, che solo essi e poche altre creature dell'aria conoscono, nemmeno gli uccelli e gli altri volatili ne sono a conoscenza.

Sono in grado di vedere oggetti invisibili. Tutti i Faerie dispongono delle seguenti abilità, che possono usare a piacimento, una volta per round: *assumere forma gassosa*, *creare nebbia*, (un cubo di 3 m attorno al faerie), *condensare nebbia* (una leggera pioggia all'interno di una zona nebbiosa), *riprendere forma normale* (dalla forma gassosa), *evocare la brezza* (che fa guizzare fiammelle e spegnere le candele, ma non ha effetto su fuochi di maggiori dimensioni, e consente ai faerie di muoversi alla velocità di 12 m).

I faerie comuni hanno 1 + 1 Dadi Vita, ma i capi ed alcuni individui eccezionali hanno fino a 9 Dadi Vita. Esistono, benché siano rari, individui capaci di lanciare incantesimi di entrambi i tipi. Normalmente non portano tesori, benché nelle loro abitazioni possano disporre di ricchezze favolose, purtroppo composte di materiale aereo, inutilizzabile da creature solide.

Gigante

	delle montagne	del mare
Classe dell'Armatura:	0	0
Dadi Vita:	da 12* a 20*	da 9* a 15*
Movimento:	45 m (15 m)	36 m (12 m)
Attacchi:	1 arma	1 arma o speciale
Ferite:	5-50	si veda sotto
Numero di mostri:	1-4 (1-20)	1-2 (1-20)
Salvezza:	 guerriero: uguale ai Dadi Vita	
Morale:	9	10
Tipo di tesoro:	E + 5.000 mo	E + 5.000 mo
Allineamento morale:	Neutrale	Neutrale
Valore PX secondo Dadi Vita:		
	9* = 1.600 10* = 1.750 11* = 1.900 12* = 2.125	
	13* = 2.300 14* = 2.500 15* = 2.700 16* = 2.950	
	17* = 3.150 18* = 3.475 19* = 3.800 20* = 4.175	

Giganti delle montagne: sono simili ai giganti delle rocce o a quelli delle colline. Sono irsuti, hanno pelle grigiastra e sono alti da 3,6 a 6 m, normalmente 0,3 m per Dado Vita. Spesso (80%) portano macigni, che possono lanciare a grandi distanze (30/60/120), infliggendo 4-24 punti di danno. Per quanto solitari, sono mercenari e possono essere assoldati per combattere in qualsiasi grossa forza. In combattimento corpo a corpo, usano enormi spade o clave di pietra (F 5-50).

Giganti del mare: queste amichevoli creature vengono avvistate raramente, dato che preferiscono vivere nei più solitari canyon scavati nelle profondità oceaniche. Simili agli umani, sono molto più alti (da 4,5 a 6 m). Respirano sott'acqua, ma sono in grado di trattenere il respiro per un intero turno, nei rarissimi casi in cui si avventurano fuori dall'acqua. Benché siano capaci di usare armi (normalmente enormi lance, F4-40), lo fanno raramente. Sono in grado di colpire l'acqua con enorme forza, creando una corrente sottomarina in un'area a forma di cono lunga 15 metri e larga, alla base, 9 metri; tutto ciò che si trova in questa zona, viene scagliato a 18 metri di distanza dal gigante a grande velocità, senza la possibilità di effettuare alcun Tiro Salvezza; invece, ogni vittima deve effettuare un Tiro Salvezza contro il raggio della morte; in caso di fallimento, resta stordita per 1-6 round, incapace di lanciare incantesimi e con capacità di movimento ridotta ad 1/4 della velocità normale. In superficie, questa corrente diventa un'onda, caratterizzata dagli stessi effetti, ma su una superficie maggiore, lunga 36 metri e, alla base, larga 18 metri, che infligge 2-12 punti di danno allo scafo di qualsiasi imbarcazione.

Hag

	<u>Nero</u>	<u>Marino *</u>
Classe dell'Armatura:	4	4
Dadi Vita:	da 11**** a 20*****	8***
Movimento:	45 m (15 m)	36 m (12 m)
Nuoto:	18 m (6 m)	45 m (15 m)
Attacchi:	2 artigli o 1 incantesimo	1 pugnale/ 1 tocco + sguardo
Ferite:	2-8 + veleno o incantesimo	1-6/1 risucchio di energia + speciale
Numero di mostri:	1 (1)	1 (1)
Salvezza:	chierico stesso livello	guerriero: 8
Morale:	10	10
Tipo di tesoro:	C	G + M
Allineamento morale:	Caotico	Caotico
Valore PX in base a Dadi Vita:		
11****= 4.300	16*****= 7.350	
12*****= 5.625	17*****= 8.900	
13*****= 6.100	18*****= 10.225	
14*****= 6.500	19*****= 11.550	
15*****= 6.900	20*****= 13.175	

Gli hag hanno l'aspetto di brutte femmine umane, ma in realtà sono mostri. Hanno l'abilità di controllare non morti, come se anch'essi fossero non morti. Per il calcolo del controllo, gli hag vengono trattati come se avessero il doppio dei Dadi Vita, ossia gli hag marini come se avessero 16 DV, gli hag neri come se avessero 22-40 DV. Ogni tipo di hag è immune a tutte le abilità speciali dei non morti, compresi risucchio di energia, paralisi, ecc.

Hag neri: hanno capelli neri e pelle porosa blu nerastra. L'hag è in grado di lanciare incantesimi clericali, di livello uguale ai suoi Dadi Vita, ma raramente usa il suo potere per guarire individui diversi da se stesso, preferendo morte e distruzione. Se non lancia incantesimi, usa i suoi artigli velenosi; la vittima deve tentare un Tiro Salvezza contro il veleno con una penalità di -4; in caso di fallimento, muore. Gli hag neri vivono in caverne buie, oppure in rudimentali capanne di paglia, nelle profondità delle foreste. Spesso, tengono con loro varie fanghiglie e melme per compagnia. Inoltre, sono sempre accompagnati da 3-18 mostri maligni, molti dei quali, benché in genere non tutti, sono non morti.

Hag marini: è una delle più orrende creature conosciute e ha tutte le abitudini più disgustose. Tutti coloro che ne vedono un esemplare, o si avvicinano entro 3 m, devono immediatamente fare un Tiro Salvezza contro incantesimi con una penalità di -6, o fuggire per il terrore e il disgusto per 1d20 + 5 round. Queste creature subiscono danni solo per attacchi di armi d'argento o magiche. Vivono principalmente nelle acque oceaniche poco profonde, in prossimità delle coste, ma possono avventurarsi sulla terraferma per periodi non superiori alle tre ore. Il loro tocco comporta un risucchio di energia di un livello, come quello degli spettri, e causa anche una malattia; in nessuno dei due casi, è permesso il Tiro Salvezza.

Hsiao

Classe dell'Armatura:	5
Dadi Vita:	da 4** a 15****
Movimento:	27 m (9 m)
Volo:	63 m (21 m)
Attacchi:	2 artigli/1 becco o 1 incantesimo
Ferite:	1-6/1-6/1-4 o incantesimo
Numero di mostri:	1-4 (1-20)
Salvezza:	chierico: secondo Dadi Vita
Morale:	9
Tipo di tesoro:	O
Allineamento morale:	Legale
Valore PX in base a Dadi Vita:	
4**= 175	10****= 4.000
5**= 425	11****= 4.300
6***= 950	12****= 4.750
7***= 1.650	13****= 5.150
8***= 2.300	14****= 5.500
9***= 3.000	15****= 5.850

Ihsiao sono una razza di chierici-filosofi pacifici, che abitano boschi e foreste. Hanno l'aspetto di gufi giganti, con larghe ali ricoperte di penne e grossi occhi dorati. Vivono negli alberi, dove costruiscono i loro nidi e lunghi tunnel a grandi altezze dal suolo. Conoscono varie creature dei boschi, tra cui centauri, elfi e unicorni, con cui convivono a stretto contatto e che possono richiamare per ottenerne aiuto. La maggior parte dei chierici è del 4° livello, il rimanente 25% è di livelli superiori, fino al 15°.

Benché siano capaci di difendersi fisicamente, con artigli e becco, si basano sulle altre creature per la loro protezione. Sono conosciuti da alcuni druidi, per quanto le rispettive filosofie, ossia gli allineamenti, differiscano sostanzialmente.

Licantropo

	<u>Pipistrello mannaro</u>	<u>Volpe mannara</u>	<u>Foca mannara</u>
Classe dell'Armatura:	4 (9)	6 (9)	5 (9)
Dadi Vita:	3 + 3*	3 + 2*	5 + 2*
Movimento:	18 m (6 m)	54 m (18 m)	18 m (6 m)
Speciale:	54 m (18 m)	27 m (9 m)	54 m (18 m)
Attacchi:	1 morso	1 morso o arma	1 morso
Ferite:	1-4	1-6 o da arma	2-12
Numero di mostri:	2-12 (1-8)	1-6 (2-12)	0 (2-20)
Salvezza:	guerriero: 3	guerriero: 3	guerriero: 5
Morale:	7	8	9
Tipo di tesoro:	C	C	C
Allineamento morale:	Caotico	Neutrale	Caotico
Valore PX:	75	75	400

La licantropia, una malattia magica, può assumere forme diverse da quelle descritte in questa sede e nel regolamento Base, libro del Master; inoltre, può influenzare anche creature non umane. Quanto detto nel regolamento Base resta valido.

Pipistrello mannaro: queste pericolose creature volanti possono essere scambiate per vampiri; possono passare a piacimento dall'aspetto umano a quello di pipistrello. Oltre a richiamare pipistrelli normali e giganti, essi possono richiamare altri 1-4 pipistrelli mannari, ciascuno dei quali può a sua volta chiamare altri pipistrelli normali o giganti, ma non altri pipistrelli mannari. Il morso di un pipistrello mannaro può essere causa di una malattia non magica, con una possibilità su sei per ogni morso. I dati che concernono il movimento speciale si riferiscono al volo.

Volpe mannara: nei casi in cui un fitto sottobosco rallenta il tasso di movimento alla metà di quello normale, queste creature sono in grado di mantenere il loro movimento normale, o di ridurlo solo a 2/3. Normalmente sono molto intelligenti e spesso diventano maghi, benché possano lanciare incantesimi solo in forma umana. Il movimento speciale si riferisce al nuoto. Sono in grado di lanciare l'incantesimo dello *Charme* contro persone in forma umana e contro animali in forma di volpi, tre volte al giorno; l'effetto dura al massimo 24 ore.

Foca mannara: queste inconsuete creature si trovano solo nei pressi delle coste di mari dalle acque fredde. Il movimento speciale si riferisce al nuoto. I dati della tabella si riferiscono alle femmine, che sono più diffuse, e non sono genericamente aggressive, mentre i più rari maschi sono più aggressivi (CA 3, DV 8*, movimento uguale, F 2-20, Tiro salvezza guerriero 8, Morale 11, PX 1.200). Un maschio è spesso accompagnato da 2-8 femmine.

Qualsiasi licanthropo può evocare animali del suo stesso tipo; ad esempio, i pipistrelli mannari possono chiamare pipistrelli giganti. Un massimo di una creatura per ogni Dado Vita del licanthropo risponderà all'appello. Un cinghiale mannaro (4 + 1 DV) può evocare 1-4 cinghiali selvatici.

Gli animali chiamati giungono in 1-4 round. Se un licanthropo viene colpito da erba anti-licantropi deve fare un Tiro Salvezza contro il veleno; in caso di fallimento, fugge in preda alla paura. Quando viene ucciso, un licanthropo riassume la sua forma normale. In forma animale, può subire danni solo da armi magiche, d'argento o da incantesimi. In forma umana ha spesso qualche caratteristica che ne ricorda l'aspetto mannaro: i pipistrelli mannari hanno braccia lunghe, le volpi mannare sono astute e svelte, ecc. In questa forma, possono essere attaccati normalmente.

Qualsiasi personaggio umano che perde più della metà dei suoi Punti Ferita in battaglia contro un licanthropo, si trasforma egli stesso in licanthropo nel giro di 2-24 giorni. I semi-umani, invece di trasformarsi in licanthropi, vengono uccisi da questa malattia, che può essere guarita solo con l'incantesimo *Cura malattie*, operato da un chierico di livello almeno pari all'11°.

Vittime non umane

Qualsiasi primate è influenzato dalla licanthropia. La maggior parte dei primati non è descritta in queste regole, ma il DM può facilmente creare le regole appropriate. I primati più diffusi sono i babuini, gli uomini delle caverne, gli scimpanzé, i gorilla, i lemuri, le scimmie e gli oranghi. Qualsiasi primate magico o risultante da un immaginario incrocio, ad esempio i semi-umani, morirà di licanthropia.

Altri licanthropi

Il DM può, a suo piacimento, creare statistiche concernenti altri tipi di licanthropi. Normalmente, esse si applicano solo ai mammiferi, ma sono conosciuti casi di alcuni pesci dotati di cartilagine, quali squali e razze, ma non di pesci con una struttura ossea. I soli mammiferi di cui si sa che possono assumere forme mannare, sono:

Mammiferi carnivori, quali orsi, gatti, cani, volpi, iene, sciacalli, lontre, moffette, donnole e lupi.

Mammiferi volatili, quali i pipistrelli.

Mammiferi roditori, quali castori, topi, porcospini, ratti e scoiattoli.

Mammiferi ruminanti, quali antilopi, bufali, tori, cammelli, cervi, ippopotami, cavalli, alci, buoi, maiali, rinoceronti e zebre.

Grossi mammiferi marini, quali i leoni marini.

Mammiferi proboscidiati, quali gli elefanti.

Nella creazione di statistiche relative a queste creature, è opportuno descrivere prima la forma normale; poi si passi all'animale normale e gigante, accertandosi che i Dadi Vita, le Ferite e gli altri dati corrispondano alle esigenze del gioco. Le statistiche per le forme mannare vengono calcolate come segue:

Classe dell'Armatura: uguale o migliore di 1-6 punti, comunque mai peggiore. In forma umana o primate, corrisponde all'individuo privo di armatura, in genere 9 o 8.

Dadi Vita: per animali di taglia media o grossa, uguale a 120-200%; per animali piccoli, fino a 8 volte il valore normale.

Movimento: uguale per animali di grosse dimensioni, fino al triplo per animali di piccola taglia.

Attacchi: sempre uguali, ma possibilmente con l'aggiunta dell'uso delle armi.

Ferite: aumentate, in genere passando all'uso del dado immediatamente successivo, ad esempio da 1d4 a 1d6. Talora, l'aumento può essere molto più sostanziale, particolarmente nel caso di piccoli animali.

Numero di mostri incontrati: in genere, uguale o inferiore alla metà del valore normale.

Tiro salvezza: guerriero dello stesso livello.

Morale: uguale o migliorato di 1-4 punti.

Tipo di tesoro: almeno C, possibilmente con l'aggiunta dei tipi T, U e/o V, se l'animale normale è solito raccogliere ricchezze.

Allineamento: neutrale o caotico, a seconda delle tendenze dell'animale normale, che sono portate all'eccesso nella forma mannara.

Lich *

Classe dell'Armatura:	0
Dadi Vita:	uguale al tipo di personaggio + il livello
Movimento:	27 m (9 m)
Attacchi:	1 tocco o 1 incantesimo
Ferite:	1-10 + paralisi o secondo l'incantesimo
Numero di mostri:	1
Salvezza:	tipo e livello del personaggio
Morale:	10
Tipo di tesoro:	si veda sotto
Allineamento morale:	Caotico
Valore PX:	si veda sotto

Un lich è un potente mostro non morto di origini magiche. Ha l'aspetto di uno scheletro che indossa indumenti di ottima fattura ed è stato un mago o chierico maligno e caotico di livello uguale o superiore al 21° (spesso 27°-36°). È ancora in grado di usare incantesimi, come faceva quando era in vita, così da risultare particolarmente pericoloso.

La semplice vista di un lich causa *paura* in tutte le creature al di sotto del 5° livello, senza la possibilità di effettuare alcun Tiro Salvezza. Il suo semplice tocco causa da 1 a 10 punti di danno, e può paralizzare qualsiasi creatura per 1-100 giorni, benché sia ammesso un Tiro Salvezza e la paralisi possa essere eliminata mediante la magia.

Prima di qualsiasi incontro con un lich, il DM deve scegliere con cura gli incantesimi della creatura, dato che il lich è molto intelligente ed è in grado di ricavarne il massimo vantaggio. Si noti che, nonostante il morale di 10, il lich fugge se si trova in grave pericolo. Normalmente, i lich non vengono colti a vagabondare, ma rimangono all'interno o nei pressi delle loro ben difese dimore.

All'esterno del suo rifugio, un lich porta sempre da 2 a 5 potenti oggetti magici da usare in caso di difficoltà; è opportuno che il DM operi una scelta e non si limiti a determinare casualmente il tipo di oggetti. All'interno del suo rifugio, il lich ha da 4 a 32 oggetti magici temporanei, oltre alla quantità di monete, gemme e gioielli propria del tipo di tesoro H. È necessario predisporre un numero di trappole e di altri strumenti sufficienti a proteggere una ricchezza del genere da eventuali intrusi.

I lich sono non morti e possono essere scacciati, ma non distrutti, dai chierici. Sono immuni agli incantesimi *Charme*, *Sonno*, *Demenza precoce*, *Metamorfosi*, *Freddo*, *Fulmine* e *Morte* e subiscono danni solo da armi magiche; inoltre, sono immuni a tutti gli incantesimi di livello inferiore al 4°.

Un lich mago dispone normalmente di 1 o 2 incantesimi di natura permanente, in genere *Individuazione dell'invisibile* o *Volare*.

Un lich chierico è normalmente circondato da altri 3-12 tipi di non morti, che fungono da servi.

Entrambi i tipi di lich possono evocare altri potenti non morti in loro aiuto; l'evocazione può essere fatta mediante semplice concentrazione, facendo sì che gli individui giungano in aiuto nel giro di 1-100 round, in base alla distanza. L'evocazione può essere ripetuta a piacimento, ma nessun tipo di creatura risponderà mai più di una volta al giorno. Il tipo di creatura che risponde all'appello è determinato tirando 1d20 e applicando il risultato alla tabella seguente; se un tipo di creatura ha già risposto, si rieffettui il tiro di dado.

Tiro	Creatura
1-5	necrospettri (2-8)
6-9	vampiri (1-6)
10-12	fantasma, mezzombra (1-3)
13-15	Anima persa, sudario (1-2 caotici)
16	Anima persa, poltergeist (1-2)
17	Spirito, druj
18	Spirito, revenant
19	Ombra (l'qualsiasi)
20	beholder non morto

Ogni singolo vampiro che risponde ha il 25% di possibilità di essere un mago o un chierico di livello 7-18 (1d12 + 6).

Lumaca, gigante

Classe dell'Armatura:	8
Dadi Vita:	9** o più (si veda sotto)
Movimento:	18 m (6 m)
Scavo:	9 m (3 m)
Attacchi:	1 morso o 1 sputo
Ferite:	1-12 o come il soffio del drago,
Numero di mostri:	1
Salvezza:	guerriero: 1/2 DV
Morale:	8
Tipo di tesoro:	nessuno
Allineamento morale:	Neutrale
Valore PX:	2.300 o fino a 5.975 (20** DV)

La lumaca gigante è un'enorme creatura, priva di scheletro, che vive in caverne e dungeon sotterranei. Il suo corpo molle le consente di passare attraverso qualsiasi apertura di almeno 1,5 m per 1,5 m. A causa della sua elasticità, i bonus di forza non vengono considerati, le armi non da taglio possono infliggere solo danni magici e il danno causato dalle armi da taglio è dimezzato, più gli eventuali danni magici. Inoltre, l'opzione schiantare dei guerrieri non infligge alcun danno addizionale.

La lumaca gigante può attaccare con la sua lingua ruvida, ma preferisce sputare acido, ad una distanza di 1,5 m per Dado Vita (13,5 m per 9 DV, ecc.). Il primo attacco del genere va sempre a vuoto, ma l'esito degli ulteriori attacchi viene calcolato normalmente. La vittima colpita dall'acido subisce danno uguale agli attuali punti ferita della lumaca, come nel caso del soffio del drago; il Tiro Salvezza contro il soffio del drago riduce il danno alla metà. In caso di fallimento del Tiro salvezza, l'acido può distruggere l'equipaggiamento portato dalla vittima (si veda il regolamento Companion®).

Esiste una varietà tipica dei deserti, che può essere identica o può essere una chiocciola gigante (CA -2, mancante della capacità di passare per piccoli spazi, ma per il resto identica). Il guscio di una lumaca gigante può essere usato per la costruzione di uno scudo in grado di resistere ad attacchi con acido; il suo possessore otterrà un bonus +4 a tutti i Tiri Salvezza contro gli acidi, incluso il soffio del drago e non soffrirà mai la perdita di oggetti dovuta all'acido.

Lumache e chiocciole giganti possono talora avere fino a 20** Dadi Vita, particolarmente in foreste e dungeon remoti.

Mek

Classe dell'Armatura:	-4
Dadi Vita:	da 11** a 16**
Movimento:	27 m (9 m)
Attacchi:	2
Ferite:	6-60/6-60 + soffio paralizzante
Numero di mostri incontrati:	1
Salvezza:	guerriero: 36
Morale:	12
Tipo di tesoro:	si veda sotto
Allineamento morale:	Legale, con un Signore, Caotico senza

Valore PX secondo DV:

11**= 2.700	13**= 3.250	15**= 3.750
12**= 3.000	14**= 3.500	16**= 4.050

I mek sono enormi ammassi metallici, creati da una razza di stregoni inumani, estinti da molto tempo. Quando accompagnano un Signore, normalmente fungono da guardia. I mek solitari sono invece esseri erranti, che attaccano quasi tutte le creature in cui si imbattono.

In genere rassomigliano ai loro creatori, avendo aspetto di insetti, un enorme petto che assomiglia ad un barile, e arti lunghi e irsuti. Diversamente possono assomigliare a giganti, a lucertole e a molte altre creature.

Ogni mek normale attacca colpendo con i suoi pesanti arti e soffiando una nuvola di gas paralizzante che ha un diametro di 6 m attorno a lui; chiunque si trovi all'interno dell'area influenzata deve fare un Tiro Salvezza contro l'arma del soffio ogni round; in caso di fallimento, risulta paralizzato per 1-3 turni.

I mek non sono intelligenti, ma rispondono a semplici comandi verbali dei loro signori; un attacco basato sul freddo fa diminuire la velocità del mek della metà, ma essi sono immuni a tutti gli altri incantesimi, eccetto *Disintegrazione*.

Metamorfo

Classe dell'Armatura:	5 (o secondo la forma)
Dadi Vita:	3 + 1**
Movimento:	36 m (12 m) o secondo la forma
Attacchi:	1 arma o secondo la forma
Ferite:	secondo l'arma o la forma
Numero di mostri:	1-6 (1-20)
Salvezza:	mago: 11
Morale:	8 (10)
Tipo di tesoro:	variabile
Allineamento morale:	qualsiasi (spesso Caotico)
Valore PX:	100

I metamorfi hanno aspetto simile agli umani, ma con orecchie a punta e occhi bianchi. Sono lontani parenti degli umani, ma sono addestrati nell'antica arte del trasformismo. Possono talora essere scambiati per licanthropi.

Un metamorfo può trasformarsi fino ad 11 volte al giorno, ma può assumere solo determinate forme. A differenza dell'incantesimo *Autometamorfosi*, questa trasformazione, che non è di natura magica, consente al mostro di assumere tutte le abilità della nuova forma e di guadagnare nuove forme di attacco. Esso non è in grado di assumere forme di dimensione gigantesca o fantastiche, ma può assumere qualsiasi forma normale, non magica.

Le forme che può assumere ogni giorno sono: verme, sanguisuga, ragno, millepiedi, insetto, crostaceo, mammifero, uccello, rettile e pesce. Il DM deve familiarizzarsi con le differenze tra queste specie: ad esempio, ragni, millepiedi e insetti sono differenti gli uni dagli altri. Una volta che ha assunto una forma, il metamorfo non può più riassumerla per il resto del giorno. Ogni trasformazione dura fino ad un'ora e la metamorfosi può riassumere la sua forma normale in qualsiasi momento.

I metamorfi intrattengono buoni rapporti con gli elfi, gli halfling e i druidi ma, in genere, evitano gli insediamenti umani. Vivono in cittadelle simili a quelle dei semi-umani, ma con molte differenze, che consentono l'adattamento alle loro peculiari caratteristiche. In genere sono Caotici, benché possano essere Neutrali e Legali, ma pochi esemplari sono decisamente benigni o maligni.

Necrozono

Classe dell'Armatura:	7
Dadi Vita:	7**
Movimento:	18 m (6 m)
Attacchi:	1 coda/1 sguardo quando possibile
Ferite:	1-6 + speciale; sguardo: speciale
Numero di mostri:	0 (1-3)
Salvezza:	guerriero: 4
Morale:	8
Tipo di tesoro:	C
Allineamento morale:	Neutrale
Valore PX:	1.250

Il terribile necrozono, che vive solo in luoghi desolati, spesso in aree paludose, ha l'aspetto di un enorme bufalo, con un lungo collo e la testa di cinghiale. Attacca con la terminazione ossea della sua lunga coda e, oltre al danno inflitto, la vittima ha il 50% di possibilità di cadere rimanendo stordita per 1-6 round. Negli antichi racconti, questa creatura era chiamata catoblepa, ma questo termine non viene più usato.

Lo sguardo del necrozono è un magico raggio mortale di 18 m; se vede qualcuno, costui deve fare un Tiro Salvezza contro il raggio della morte; in caso di fallimento, muore istantaneamente. Fortunatamente, c'è solo una possibilità su quattro che il necrozono guardi nel corso di un incontro; questa possibilità viene controllata ogni round; comunque, il necrozono può rivolgere lo sguardo contro una sola vittima per round. Chiunque guardi direttamente negli occhi del necrozono, muore senza la possibilità di effettuare il Tiro Salvezza. Benché pochi siano così folli, la sorpresa totale (1 su 1d6) significa che qualcuno, determinato a caso, lo ha fatto accidentalmente.

Il necrozono è immune al risucchio di energia, al raggio della morte e a tutte le forme di incantesimi e attacchi che causano la morte istantanea, compreso *Disintegrazione*, eccetto tramite i punti di danno.

Melma, lavica

Classe dell'Armatura:	5
Dadi Vita:	9
Movimento:	27 m (9 m)
Attacchi:	3 pseudopodi
Ferite:	(4-24 + 3-18) x3; si veda sotto
Numero di mostri:	1-3 (2-8)
Salvezza:	guerriero: 9
Morale:	12
Tipo di tesoro:	nessuno
Allineamento morale:	Caotico
Valore PX:	900

Questo mostro privo di forma ha l'aspetto di un ammasso di roccia fusa e calda, di circa 3 metri per 3 metri. Vive nei pressi di vulcani o altri posti molto caldi e può percepire le vibrazioni del terreno entro 18 metri. È una creatura fluida, in grado di passare attraverso piccoli buchi o fessure. È nativo della Prima Dimensione, ma può vivere nella Dimensione Elementale del fuoco.

Il mostro attacca protendendo gli pseudopodi, fino a tre per round, dal suo corpo fluido, potendo così colpire fino a 4,5 m. Ogni colpo infligge 4-24 punti di danno e lascia una traccia di lava che infligge automaticamente 3-18 punti di danno da calore ogni round, per 1-4 round. Più colpi non aumentano il danno da calore, ma ne prolungano la durata.

Questo mostro attacca finché non viene distrutto. È immune al fuoco, normale e magico, e a tutte le forme di attacchi mentali, compresi *Charme*, *ESP*, ecc., ma subisce danni doppi da attacchi basati sul freddo.

Nuckelavee

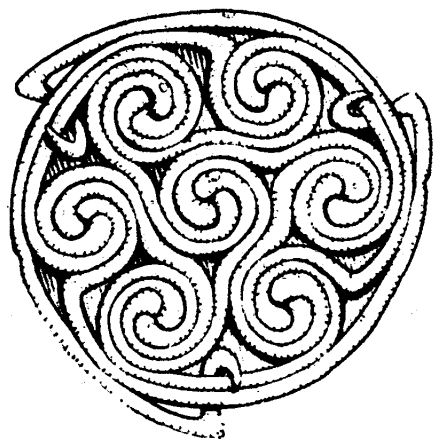
Classe dell'Armatura:	4
Dadi Vita:	11***
Movimento:	36 m (12 m)
Nuoto:	108 m (36 m)
Attacchi:	2 artigli
Ferite:	3-24 + morte (ciascuna)
Numero di mostri:	1
Salvezza:	guerriero: 11
Morale:	10
Tipo di tesoro:	nessuno
Allineamento morale:	Caotico
Valore PX:	3.500

Il maligno Nuckelavee è un parente dei centauri. Ha aspetto simile, ma con una testa più grande. La sua pelle è trasparente e ciò fa sì che risultino visibili i muscoli, le vene gialle e il suo nero sangue, il tutto contribuendo a fornirgli un aspetto piuttosto orrendo. È immune a fuoco e veleno e rigenera tre punti per round. Non può attraversare acque fresche e correnti.

Irradia paura in un raggio di 15 metri; ogni creatura in questa area deve fare un Tiro Salvezza contro la paralisi, o fugge per 2-12 round. Il Tiro Salvezza deve essere ripetuto ogni round, finché la vittima si trova nell'area.

La semplice presenza del mostro uccide tutti gli insetti e le piccole creature con 2 PF o meno in un raggio di 36 metri. Qualsiasi vittima colpita dalle sue unghie deve fare un Tiro Salvezza contro il raggio della morte, altrimenti muore. Il mostro soffia un cono di freddo, una volta ogni 3 round, lungo 18 metri e largo 3 metri alla base, infliggendo come ferite gli attuali Punti Ferita della creatura. Ogni vittima deve superare un Tiro Salvezza contro il soffio del drago per ridurre il danno alla metà.

I Nuckelavee sono amichevoli nei confronti di tutti i non morti. Parlano liberamente con i non morti e non vengono attaccati da questi, a meno che non siano rigidamente controllati.



Ombra

	<u>Verme notturno</u>	<u>Errante della notte</u>	<u>Chiroterro ombra</u>
Classe dell'Armatura:	-4	-6	-8
Dadi Vita:	25-30*****	21-26*****	17-20*****
Movimento:	36 m (12 m)	45 m (15 m)	9 m (3 m)
Volo:	-	18 m (3 m)	72 m (24 m)
Attacchi:	2 e si veda sotto	2 e si veda sotto	1 e si veda sotto
Ferite:	2-20/2-8 e si veda sotto	3-30/3-30 e si veda sotto	7-12 e si veda sotto
Numero di mostri:	1 (1)	1 (1)	1 (1)
Salvezza:	guerriero: 25-30 e si veda sotto	guerriero: 21-26 e si veda sotto	guerriero: 17-20 e si veda sotto
Morale:	12	12	12
Tipo di tesoro:	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi
Allineamento morale:	Caotico	Caotico	Caotico
Valore PX:	18.500 (DV 25) 26.000 (DV 30)	12.500 (DV 21) 20.000 (DV 26)	da 7.750 a 11.375

Lista per il DM

Individuazione del magico, vedono l'invisibile (18 m); salvezza contro Scaccia non morti; altera cibi e bevande nel raggio di 36 metri; tocco velenoso (-2 penalità a TS); arma +3 per colpirlo; immune a incantesimi dei livelli 1-5; a piacimento: *Infliggi malattie*, *Charme (persone)*, *Nube mortale* (come mago 21°), *Confusione*, *Tenebre magiche*, *Dissolvi magie*, *Dito della morte* (come chierico 21°), *Velocità*, *Blocca persone*, *Invisibilità* (come mago 21°), evocazione di non morti inferiori, particolarità individuali.

Le mortali ombre sono potenti e grossi esseri del male che cercano di diffondere la morte. Sono estremamente rari, normalmente creati o evocati da un più potente essere per uno scopo specifico. Tutte le ombre sono caratterizzate da un unico colore, un nero lucido, estremamente intenso. Non hanno occhi visibili e, apparentemente, percepiscono la realtà circostante tramite magia. Possono vedere l'invisibile e le cose nascoste, con la stessa facilità delle cose normali. Sono tutte estremamente sagge e astute (Intelligenza e Saggezza 19).

Amano l'oscurità. La luce del giorno è causa di una penalità di -4 per tutti i loro Tiri per colpire, mentre altre forme di luce non hanno alcun effetto. Possono entrare ed uscire dalla Dimensione Eterea a loro piacimento, benché si limitino a farlo nei casi in cui sono minacciate seriamente.

La presenza di un ombra causa la distruzione di tutti gli oggetti deperibili, nel raggio di 36 metri. Tali oggetti comprendono cibo, acqua, acqua santa, razioni, normali e d'emergenza e anche pozioni magiche; non sono ammessi Tiri Salvezza. Queste cose non diventano velenose, ma totalmente inutili, poiché diventa tutto congelato; se le vittime hanno già incontrato un'ombra, esse non possono essere sorprese. Il congelamento ha effetto solo sugli oggetti.

Le ombre subiscono danni solo da armi incantate, con un bonus di almeno +3, da bastoni o verghe magiche, o incantesimi di livello almeno pari al 6°. Sono immuni a tutte le forme di illusioni, alle bacchette, al veleno, agli effetti degli incantesimi *Charme*, *Blocco* e *Freddo*, a tutti gli incantesimi di 5° livello o di livello inferiore, a tutte le armi normali, d'argento e incantate con un bonus non superiore a +2, a tutti gli attacchi non magici, come fuoco, macigni, olio, ecc. Sono vulnerabili al soffio del drago, che causa loro un danno uguale alla metà di quello normale (1/4 in caso di buon esito del Tiro Salvezza).

Le ombre possono usare i poteri che seguono, simili ad incantesimi, a volontà, un potere per round: *Charme (persona)*, *Invisibilità*, *Velocità*, *Confusione*, *Nube mortale* (tutti come maghi di 21° livello); *Tenebre magiche*, *Blocca persona*, *Infliggi malattie*, *Dissolvi magie e Dito della morte* (tutti come chierici di 21° livello). Gli effetti di questi poteri sono equivalenti a quelli dei corrispondenti incantesimi, ma vengono prodotti con un semplice momento di concentrazione, senza la necessità di ripetere le tradizionali parole e i gesti consueti, potendo quindi essere prodotti nel più assoluto silenzio. Inoltre, le ombre possono *Individuare il magico* a piacimento e sono in grado di leggere tutte le lingue e le scritture magiche. In uno stesso round, non possono usare uno dei loro poteri simili a incantesimi e effettuare attacchi fisici.

Un'ombra può evocare altri non morti, una volta ogni quattro ore, e spesso lo fa prima di cominciare l'attacco. Il tipo di non morto che risponde all'evocazione è determinato tirando 1d6: 1-3 fantasma (mezzombra); 4-5 anima persa (sudario caotico); 6 spirito (druj).

Se un chierico ha successo nel tentativo di scacciare un'ombra, il mostro può effettuare un Tiro Salvezza contro incantesimi per evitare il risultato; in caso di successo "T", il tentativo di scacciare non produce alcun effetto, ma non viene contato come fallimento e il chierico può ripeterlo. Inoltre, il mostro può effettuare un Tiro Salvezza per ogni risultato "D"; in caso di successo, il risultato diventa "T".

Ogni ombra ha altre abilità, che verranno descritte tra poco. Nel combattimento corpo a corpo, il contatto con un'ombra ha effetti mortali, richiedendo un immediato Tiro Salvezza contro il veleno, con una penalità di -2, in aggiunta al danno normale.

Le ombre hanno sempre con sé tesori di grande valore. Questi tesori non comprendono mai monete, ma solo gemme, gioielli e oggetti magici. Dopo ogni scontro, raccolgono i tesori delle loro vittime.

Verme notturno: ha l'aspetto di un verme scarlatto, lungo circa 30 metri e largo 3-4,5 metri, ma è di colore nero. Si avvicina agli avversari scavando un tunnel e ha il 50% di possibilità di ottenere la sorpresa, a meno che la vittima abbia già incontrato un verme notturno, dato che in questo caso è in grado di riconoscere la sensazione di freddo e non viene mai sorpresa.

Un verme notturno ingoia la sua vittima se il risultato del Tiro per colpire è 19 o 20; la vittima perde un livello ogni round, a causa del risucchio di energia; non è ammesso un Tiro Salvezza, ma chi usufruisce dell'incantesimo *Protezione dal male* non subisce questo effetto. I morsi infliggono 2-20 punti di danno, più il normale Tiro Salvezza contro il veleno. La coda infligge 2-8 punti di danno, più il normale Tiro Salvezza contro il veleno, e ha inoltre 1 possibilità su 8 di uccidere immediatamente la vittima, senza Tiri Salvezza e modificatori.

Un verme notturno ha la capacità di rimpicciolire magicamente un avversario entro 18 metri, una volta per round. Per evitare gli effetti, la vittima deve superare un Tiro Salvezza contro gli incantesimi. In caso di fallimento, viene ridotta a 30 cm e, da quel momento, il verme notturno ha un bonus di +4 ai Tiri per colpire contro quel personaggio, riuscendo quindi a ingoiarlo su un risultato di 15 o più. L'effetto del rimpicciolimento è permanente, fin quando non viene dissolto.

Errante della notte: ha l'aspetto di un gigante, ma, come tutte le ombre, è nero; non porta oggetti ed è alto 6 metri. Attacca due volte per round, ed infligge 3-30 punti di danno per attacco; inoltre, ogni colpo risulta mortalmente velenoso.

Ogni colpo di un errante della notte ha il 50% di possibilità di

distruggere lo scudo o la corazza della vittima; questo effetto si applica prima allo scudo e la probabilità che si verifichi viene diminuita del 10% per ogni "+" magico; per esempio, uno scudo +5 o meglio non può essere distrutto in questo modo, mentre uno scudo +4 ha il 10% di possibilità di essere distrutto. Non è ammesso alcun Tiro Salvezza e le armi non vengono effettivamente distrutte, finché il mostro non le prende. Il mostro può comunque distruggere automaticamente con questo sistema ogni oggetto magico o arma di cui si impadronisce, ad esempio in seguito alla loro caduta.

Un errante della notte può utilizzare il suo "sguardo" una volta per round contro un avversario, fino ad una distanza di 18 metri. La vittima risulta maledetta e soffre una penalità di -4 a tutti i Tiri per colpire e i Tiri Salvezza, finché la maledizione non viene annullata. L'incantesimo *Distruzione del male* serve a questo scopo, mentre un incantesimo *Scaccia maledizioni* ha effetto solo se operato da un chierico di 25° livello o superiore.

Chiroterro ombra: ha l'aspetto di un gigantesco pipistrello nero, con un'apertura alare di 15 metri. Normalmente, il suo primo attacco è un tuffo verso il basso e, grazie alla grande velocità, ha il 90% di possibilità di sorprendere la vittima, a meno che la vittima abbia già incontrato un chiroterro ombra, dato che in questo caso è in grado di riconoscere la sensazione di freddo e non viene mai sorpresa.

Chiunque venga colpito da un chiroterro ombra deve superare un Tiro Salvezza contro incantesimi; la vittima si trasforma in un pipistrello gigante (si veda l'incantesimo dei maghi *Metamorfosi*). Chiunque venga così trasformato, diventa un servo del chiroterro ombra, come se fosse stato sottoposto a *Charme*, fin quando l'effetto *Metamorfosi* non viene dissolto.

Un chiroterro ombra può tentare di colpire gli oggetti della vittima, invece di infliggere danno fisico. Userà questo tipo di attacco, se la vittima lo ferisce, oppure se i suoi attacchi normali vengono evitati dalla vittima. Questo attacco richiede un normale Tiro per colpire, ma con un bonus di +4; se l'oggetto viene colpito, l'effetto consiste nell'eliminazione di un "+", ma non influenza oggetti che siano privi di bonus. Il bersaglio più comune è uno scudo o un'arma. I bonus così sottratti possono essere recuperati, lanciando l'incantesimo *Distruzione del male* sull'oggetto in questione, oppure con un incantesimo *Scaccia maledizioni* operato da un chierico di 25° livello o superiore.

Pesce diavolo *

Classe dell'Armatura:	6
Dadi Vita:	1 o più (vedere sotto)
Movimento (nuoto):	36 m (12 m)
Attacchi:	1 coda/1 morso
Ferite:	1/1 (o 1-4/1-6 + incantesimi)
Numero di mostri incontrati:	20 (20-120)
Salvezza:	livello chierico
Morale:	8
Tipo di tesoro:	Ax2 + F (x20 individui)
Allineamento morale:	Caotico
Valore PX:	vedere sotto

I pesci diavolo sono creature caotiche che vivono nelle profondità marine, con aspetto e dimensioni simili alle mante. Vivono in gruppi di almeno 20 individui, la cui composizione tipica è la seguente:

	Dadi Vita	Livello di chierico	Incantesimi clericali						PX
			1	2	3	4	5	6	
15 Accoliti	1	1	-						10
1 Prete	2*	3	2	-					25
1 Curato	3*	5	2	2	-				50
1 Vescovo	4**	7	3	2	2	-			175
1 Patriarca	5**	9	3	3	3	2	-		425
1 Matriarca	6***	12	4	4	4	3	2	1	950
Intero gruppo: 2.300									

Eventuali altri individui possono essere i seguenti:

	Dadi Vita	Livello di chierico	Incantesimi clericali						PX
			1	2	3	4	5	6	
Adepto	1+3*	2	1	-					19
Vicario	2+3*	4	2	1	-				35
Anziano	3+3**	5	2	2	1	-			100
Lama	4+3**	8	3	3	2	1	-		275
Patriarca	5+3***	10	4	4	3	2	1		750

La coda e il morso di un normale pesce diavolo infliggono ciascuno 1 punto di danno. Comunque, gli individui con 5 o più Dadi Vita hanno le stesse abilità dei vampiri (regolamento Expert, pag. 61) e possono lanciare incantesimi. Con ogni colpo, infliggono danni maggiori (1-4/1-6) e un doppio risucchio di energia. Subiscono danni solo da armi magiche o d'argento (oppure da oggetti sacri, come i vampiri), ma possono essere scacciati da un chierico, come i normali vampiri. Uguale ai vampiri, è anche la possibilità di usare lo *charme* e di rigenerarsi, ma essi non possono cambiare forma.

Il livello dei loro capi varia dal 10° al 16°; hanno tutti 6 Dadi Vita, con un asterisco ogni due livelli di incantesimi usati, più un asterisco per il vampirismo, ma non possono ottenere incantesimi del 7° livello. È praticamente impossibile stabilire quali individui di un gruppo stiano lanciando incantesimi, quindi i PX concessi per la sconfitta dell'intero gruppo comprendono un abbondante bonus.

Ritornato

Classe dell' Armatura:	-4
Dadi Vita:	10*
Movimento:	54 m (18 m)
Attacchi:	1 tocco
Ferite:	perdita di un senso; si veda sotto
Numero di mostri:	1-3 (0)
Salvezza:	guerriero: 10
Morale:	11
Tipo di tesoro:	nessuno
Allineamento morale:	Caotico
Valore PX:	1.750

Questo mostro ha figura umana, con mani di scheletro e un teschio dotato di fluttuanti capelli bianchi. Un ritornato abita caverne buie e sotterranee o tombe e cripte polverose. Quando tocca una vittima, ne risucchia permanentemente uno dei sensi; la vittima può fare un Tiro Salvezza contro gli incantesimi; in caso di successo, la perdita del senso è temporanea (2-12 round). L'incantesimo *Ristorazione* consente il recupero di uno dei sensi perduti.

Il senso perso può essere scelto o determinato casualmente; più colpi risucchiano sempre sensi diversi.

Gusto: la vittima non può identificare i gusti, ad esempio i veleni.

Olfatto: la vittima è immune agli effetti degli odori, ma subisce una penalità di -1 ai tiri per la sorpresa.

Udito: la vittima non è in grado di sentire e perde la capacità di parlare chiaramente, il che può influire sulla abilità di lanciare incantesimi.

Tatto: la Destrezza della vittima viene diminuita di 4 punti e gli elfi perdono la capacità di trovare porte segrete.

Vista: la vittima è cieca.

Sesto senso: la vittima non può usare ESP, Sfera di cristallo, o simili effetti magici extrasensoriali.

Sasquatch

Classe dell' Armatura:	6
Dadi Vita:	5*
Movimento:	45 m (15 m)
Attacchi:	2 artigli o 1 macigno
Ferite:	2-8/2-8 o 2-16
Numero di mostri:	0 (1-10)
Salvezza:	guerriero: 5
Morale:	6 (11)
Tipo di tesoro:	nessuno
Allineamento morale:	Neutrale
Valore PX:	300

I sasquatch sono individui molto timidi e poco intelligenti che vivono in buie foreste e in montagne impervie. Sono scimmie antropomorfe, di notevole statura, con la testa sormontata da una cresta, piedi larghi e lunghi capelli, scuri nelle foreste, bianchi nel caso degli abitanti delle montagne. Onnivori, occasionalmente uccidono animali, ma normalmente la loro dieta è vegetariana. Per quanto non siano aggressivi, difendono se stessi e le loro caverne con estrema ferocia (Morale 11), attaccando con i loro pugni, atteggiati a mo' di clava. Se colpiscono con entrambe le mani, ottengono 4-24 punti addizionali di danno. Possono lanciare macigni a 15 m di distanza (danno 2-16).

Talora, possono mangiare accidentalmente bacche e funghi velenosi, il cui effetto consiste nel far correre il mostro qua e là, come impazzito. In questo stato, ottengono un bonus di +2 ai tiri per colpire, di +4 a tutti i tiri per i danni, ma il CA è ridotto a 9. Un incantesimo *Neutralizza veleno* guarisce il sasquatch da questa follia ed esso si mostrerà immediatamente amichevole nei confronti del benefattore.

Tali mostri sono noti anche come Piedone, nel caso della varietà delle foreste, e Yeti o abominevole uomo delle nevi nel caso degli abitanti delle montagne.

Sfinge

Classe dell' Armatura:	0
Dadi Vita:	12****
Movimento:	54 m (18 m)
Volo:	108 m (36 m)
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Ferite:	3-18/3-18/2-16
Numero di mostri incontrati:	1-2 (1-4)
Salvezza:	guerriero: 24
Morale:	10
Tipo di tesoro:	E
Allineamento morale:	Qualsiasi
Valore PX:	5.625

Una sfige è una grossa creatura alata, con corpo di leone e volto umano. Ama i climi secchi, ma è possibile trovarla ovunque, spesso con funzioni di guardia. Sia i maschi che le femmine fanno un uso estremamente intelligente della loro capacità di lanciare incantesimi; le prime equivalgono ad un chierico di 12° livello, i maschi ad un mago di 12° livello. La loro magia è così potente che tutti i Tiri Salvezza contro i loro incantesimi, e contro gli effetti del ruggito, che verrà descritto di seguito, sono soggetti ad una penalità di -4.

In combattimento, una sfige può attaccare con artigli e morsi, oppure con incantesimi, ma la sua arma più temuta è il ruggito, che può essere utilizzato solo due volte al giorno ma che è estremamente potente. Ogni vittima, entro una distanza di 36 m, deve fare un Tiro salvezza contro gli incantesimi, o fuggire in preda a *paura* per 1-6 turni. Le vittime entro 18 m devono effettuare lo stesso controllo contro la *paura*, ma in più, se non superano un Tiro Salvezza contro la paralisi, risultano stordite per 1-6 round. Se la distanza è di 3 metri o meno, la vittima effettua i controlli per *paura* e *stordimento*, ma subisce anche 6-36 punti di danno ed è assordata per 1-10 turni, senza la possibilità di effettuare alcun Tiro Salvezza.

La sfige è immune a tutti gli incantesimi di livello uguale o inferiore al 3°, e a tutte le armi non magiche. Ama gli enigmi e i rompicapo; i personaggi possono evitare il combattimento e guadagnare l'amicizia del mostro, se riescono a risolverne gli indovinelli.

Quando vengono incontrate più sfigi, ogni paio è accoppiato.

Signori dei draghi

Perla (il drago della luna), signore di tutti i draghi caotici*

Classe dell'Armatura:	-8
Dadi Vita:	24*****
Movimento:	54 m (18 m)
Volo:	126 m (42 m)
Attacchi:	fino a 9 (si veda sotto)
Ferite:	si veda sotto
Soffio:	come tutti i draghi caotici
Numero di mostri:	1
Salvezza:	guerriero: 36 (e si veda sotto)
Morale:	10 (si veda sotto)
Tipo di tesoro:	Hx4, Ix3, N, O
Allineamento morale:	Caotico
Valore PX:	25.250

Opale (il drago del sole), signore di tutti i draghi neutrali*

Classe dell'Armatura:	-9
Dadi Vita:	27*****
Movimento:	54 m (18 m)
Volo:	126 m (42 m)
Attacchi:	fino a 9 (si veda sotto)
Ferite:	si veda sotto
Soffio:	come tutti i draghi neutrali
Numero di mostri:	1
Salvezza:	guerriero: 36 (si veda sotto)
Morale:	10 (si veda sotto)
Tipo di tesoro:	Hx4, Ix3, N, O
Allineamento morale:	Neutrale
Valore PX:	32.000

Diamante (il drago della stella), signore di tutti i draghi legali*

Classe dell'Armatura:	-10
Dadi Vita:	30*****
Movimento:	54 m (18 m)
Volo:	126 m (42 m)
Attacchi:	fino a 9 (si veda sotto)
Ferite:	si veda sotto
Soffio:	come tutti i draghi neutrali
Numero di mostri:	1
Salvezza:	guerriero: 36 (e si veda sotto)
Morale:	10 (si veda sotto)
Tipo di tesoro:	Hx4, Ix3, N, O
Allineamento morale:	Legale
Valore PX:	38.750

Il grande drago, signore di tutti i draghi*

Classe dell'Armatura:	-12
Dadi Vita:	40*****
Movimento:	72 m (24 m)
Volo:	144 m (48 m)
Attacchi:	fino a 10 (si veda sotto)
Ferite:	si veda sotto
Soffio:	come tutti i draghi
Numero di mostri:	1
Salvezza:	guerriero: 36 (si veda sotto)
Morale:	10 (si veda sotto)
Tipo di tesoro:	Hx5, Ix4, Nx2, Ox2, + speciale
Allineamento morale:	Sconosciuto
Valore PX:	68.000

Attacchi e danni (con i dadi usati)

	Morso o stritolamento	Artigli, calci, ali e coda
Perla (luna)	6d8	2d8 ciascuno
Opale (sole)	6d8 + 4	2d8 + 2 ciascuno
Diamante (stella)	6d8 + 8	2d8 + 4 ciascuno
Grande drago	6d10	3d10 ciascuno

INCANTESIMI (per livello) - entrambi i tipi (chierici e maghi)

	1	2	3	4	5	6	7
I tre Signori inferiori	7	6	5	4	3	2	1
Il Grande drago	9	8	7	6	5	4	3

Queste creature sono estremamente rare e non appaiono mai nella Prima Dimensione, salvo in caso di grave necessità. Sono tutti Immortali. Se il corpo materiale di un Signore dei draghi viene ucciso, lo spirito torna al Piano natale, uno dei Piani Esterni, e crea un nuovo corpo.

Ogni Signore ha quattro attendenti, scelti tra i più grandi e i più forti seguaci. Perla è sempre accompagnato da 4 enormi draghi di rame, ciascuno con 176 Punti ferita, Opale da 4 draghi blu, ciascuno con 144 Punti ferita, Diamante da 4 draghi dorati, ciascuno con 176 Punti ferita. Tutti gli attendenti possono usare incantesimi. Il Signore assume spesso la stessa forma degli attendenti, per confondere eventuali intrusi.

Durante gli spostamenti, i Signori si fanno spesso accompagnare da una creatura di ogni tipo dei loro sudditi più grossi; ad esempio, quando si trova nella Prima Dimensione, Diamante porta un drago di rubino (160 PF), un drago di zaffiro (144 PF) e un drago di cristallo (96 PF), oltre ai 4 consueti draghi dorati (176 PF ciascuno); naturalmente, tutti i Signori assumono la forma di uno dei loro seguaci.

Tutti i Signori sono immuni a *Charme, Paralisi, Blocco, Lentezza, Raggio della morte, Disintegrazione* e veleni. I tre Signori inferiori sono immuni ad armi normali e d'argento e agli incantesimi del 3° livello o di livelli inferiori. Il Grande drago è immune a tutti gli incantesimi fino al 6° livello compreso, e a tutte le armi con un bonus fino a + 3 compreso. Tutti sono immuni a soffi di altri draghi e ad oggetti magici per il controllo dei draghi.

Un Signore può esercitare l'*Autometamorfosi* a piacimento, in modo da assumere la forma di qualsiasi drago suo seguace; questi draghi hanno un libro degli incantesimi che contiene tutti gli incantesimi conosciuti, ma hanno bisogno di studiarli e impararli secondo le modalità consuete. Gli incantesimi clericali richiedono una normale meditazione.

Ogni Signore può usare un qualsiasi soffio dei suoi seguaci, ciascuno una volta al giorno, sia quando si trova in forma normale sia quando ha assunto la forma di uno dei suoi seguaci sottoposti. Ad esempio, Opale può emettere un cono di freddo, come un drago bianco, una linea di acido e oscurità, come un onice, una nuvola di gas e malattia, come un giada, o un *fulmine magico* come un drago blu, per un totale di quattro soffi al giorno. Ogni Signore può attaccare fino a 9 volte per round, con 2 morsi, 2 artigli, 2 ali, 2 calci e 1 coda, manovrando molto velocemente. Il Grande Drago può arrivare a 10 attacchi, utilizzando la coda 2 volte.

I tesori nella tana dei Signori comprendono sempre almeno tre oggetti magici vari, utilizzabili dai draghi, che possono essere rivolti contro gli invasori. Il Grande Drago possiede inoltre un manufatto, scelto dal DM tra quelli che non risultano fatali al Signore e non coinvolgono non morti.

I tre Signori inferiori non amano cooperare tra di loro, ma non si combattono reciprocamente. Il Grande Drago li tratta allo stesso modo, senza favorire alcuno. Le loro origini sono sconosciute, ma i Signori inferiori potrebbero essere i discendenti del Grande Drago.

Sporacle

Classe dell' Armatura:	0 (tentacoli: 4)
Dadi Vita:	7***
Movimento:	54 m (18 m)
Attacchi:	12 tentacoli/1 morso
Ferite:	1 + paralisi/2-20
Numero di mostri:	1-4 (2-8)
Salvezza:	si veda sotto
Morale:	10
Tipo di tesoro:	si veda sotto
Allineamento morale:	Caotico
Valore PX:	1.650

A prima vista, lo sporacle appare identico ad un beholder: una creatura sferica, di 1,5 m di diametro, fluttuante, con un'enorme bocca sormontata da un occhio centrale. I tentacoli ne coprono la parte superiore, ma in realtà spuntano da tutto il corpo. Ha sei occhi, equidistanti, uno anteriore, uno posteriore, uno superiore, uno inferiore e uno per ciascun lato. Normalmente tiene quasi tutti i tentacoli ritratti.

Uno sporacle si rigenera immergendosi nell'acqua fresca, ma non nell'acqua salata, al tasso di 3 Punti ferita per round, così che le parti del corpo che gli sono state asportate ricrescono velocemente. Se un tentacolo tranciato viene a contatto con l'acqua, da origine ad una nuova creatura nel giro di un'ora; questo è l'unico loro sistema riproduttivo; conseguentemente, vengono trovate quasi sempre nei pressi di specchi o corsi d'acqua.

Lo sporacle attacca qualsiasi cosa, ma il suo cibo preferito sono gli umanoidi. In combattimento, estende tutti i suoi tentacoli e si muove rapidamente, con un volo di natura magica, tanto in acqua che in aria. Ogni round, usa tutti e dodici i tentacoli, contro uno o due nemici. Ha intelligenza media (10) e non può usare incantesimi o oggetti magici.

Preferisce rinunciare a morsiare vittime che sono ancora vive; usa invece i tentacoli, fino alla distruzione della vittima. ogni colpo con un tentacolo infligge 1 punto di danno e richiede un Tiro Salvezza contro la paralisi; in caso di fallimento, il veleno paralizzante contenuto nel tentacolo avrà effetto dopo un round e durerà per un intero turno, a meno che la vittima non venga curata. Dopo aver paralizzato un nemico, lo sporacle passa ad attaccare un altro avversario; se i nemici fuggono, lo sporacle li insegue sempre, a meno che sia riuscito a paralizzare almeno un nemico, che comincia immediatamente a divorare.

Lo sporacle può essere danneggiato da qualsiasi tipo di arma da taglio o da tiro, eccetto le fionde. È invece immune alle armi non da taglio e a tutti gli incantesimi, eccettuati quelli che causano danni. Tali incantesimi distruggono un tentacolo per ogni dado di danno o per ogni freccia magica, ma non influenzano i Punti Ferita dell'individuo; quando tutti i tentacoli sono stati distrutti, tali incantesimi non hanno ulteriori effetti. Gli sporacle non hanno udito e sono immuni a tutti gli incantesimi basati sui suoni; inoltre, sono immuni a veleno, paralisi e *Charme*. Gli oggetti magici non hanno effetto su queste orrende creature, a meno che non causino danni fisici.

Se un attaccante dichiara come bersaglio i tentacoli ed utilizza un'arma da taglio, il tentacolo ha CA 4 e può essere tagliato facilmente. Dopo essere stato separato dal mostro, il tentacolo continua a vivere per un'ora, avvizzendo lentamente; durante questa ora, continua ad essere velenoso. Quando il mostro è ridotto a zero Punti Ferita o meno, il suo corpo si spacca in maniera grottesca, espellendo con forza i rimanenti tentacoli in tutte le direzioni; possono rendersi necessari alcuni Tiri per colpire finali.

Umani

Di seguito, vengono descritti due tipi di umani: i carnefici, che comprendono i thug, e i mistici. PNG umani, sia maschi che femmine, possono svolgere queste inconsuete attività, che però non sono consentite a semi-umani o non umani.

Carnefici (e thug)

Classe dell'Armatura:	4 o meglio
Dadi Vita:	da 1** a 12*****
Movimento:	36 m (12 m)
Attacchi:	1 arma
Ferite:	in base all'arma o speciale
Numero di mostri:	1-6 (2-24)
Salvezza:	ladro di eguale livello
Morale:	7 o meglio
Tipo di tesoro:	(U + V), F
Allineamento morale:	Neutrale

Valore PX in base a Dadi Vita:

1** = 16	5** = 425	9*** = 3.700
2** = 30	6*** = 950	10***** = 4.750
3** = 65	7**** = 1.650	11***** = 5.100
4** = 175	8***** = 2.850	12***** = 6.500

I carnefici sono PNG umani, in genere impiegati dai Signori dei possedimenti. Sono addestrati all'esecuzione dei criminali condannati a morte per vari crimini. In genere, fanno uso di armi con lame, di corde e di veleni e sono in grado di compiere il loro lavoro rapidamente ed efficientemente.

Tutti i carnefici professionisti aderiscono alla loro corporazione, una branca della Corporazione dei ladri. Le loro identità sono assolutamente segrete, poiché nell'esercizio della loro attività indossano cappucci o maschere. Molti posseggono normali negozi e possono sembrare tranquilli cittadini. I carnefici con 6 DV o più sono irriconoscibili nel 90% dei casi, e lo studio di lingue di tutti i tipi contribuisce alla loro copertura. I carnefici con 10 DV o più possono anche usare lingue segrete di diversi allineamenti.

Thug

All'interno della Corporazione dei ladri esiste un'organizzazione segreta, i cui membri possono essere pericolosi. Questi carnefici maligni traggono piacere dal loro lavoro, al punto di giungere ad offrire i loro servizi gratuitamente. Chiamati assassini o thugs, essi preferiscono autodefinirsi i Pragmatici.

Diversamente dalla Corporazione dei ladri, i Pragmatici non sono appoggiati da avventurieri o governanti. Talora vengono ingaggiati da altri PNG, particolarmente da quelli malvagi. Peraltro, i PG normalmente non contattano tali personaggi per nessuna ragione, a causa della pericolosità della loro organizzazione, sia essa nemica o alleata. I thugs sono spietati e ricorrono spesso a minacce, rapimenti e assassini per estorcere denaro ai loro clienti.

Spesso usano armi avvelenate, e privilegiano trucchi e imboscate, rispetto alle normali forme di attacco. Per attaccare potenti nemici, usano spesso oggetti magici, preferibilmente veleno, anelli e oggetti vari. Invece, fanno raramente ricorso ad armi magiche, preferendo armi efficienti ma di scarso valore che possano essere tranquillamente abbandonate. Non usano mai incantesimi, benché possano assoldare individui malvagi che lo facciano in loro vece; tali individui possono anche essere i loro capi.

Se vengono feriti, normalmente i thugs si ritirano, ma, a seconda delle situazioni, possono fuggire appena vengono scoperti. Raramente attaccano gli avventurieri, ben sapendo che maghi e altri attacchi speciali possono risultare mortali. Comunque, un gruppo di thugs può tentare di cogliere in un'imboscata i PG, qualora le possibilità di successo siano particolarmente buone, in particolare se i PG sono stati recentemente feriti in battaglia. Talora, i thugs possono essere assunti come guardie, se viene loro garantita l'assistenza dei chierici nel caso in cui vengano feriti o uccisi. Raramente possono lavorare insieme a banditi e altri gruppi di rinnegati e, in questi casi, spesso la loro appartenenza ai thugs non risulta nota nemmeno ai loro compagni.

Abilità speciali

I thugs conoscono metodi per uccidere rapidamente, silenziosamente e in maniera efficiente. Inoltre, un thug ha le stesse abilità speciali di un ladro dello stesso livello; ad esempio, un thug con 6 DV, può scalare pareti con il 92% di possibilità di successo. Adottano la Tabella standard dei Tiri per colpire dei mostri, non quella dei personaggi.

I thugs spesso effettuano preparativi per sorprendere la vittima; in questi casi, ottengono la sorpresa su un tiro di 1-3 e non di 1-2. Tra i preparativi, si possono annoverare travestimenti, successo nel muoversi silenziosamente (corrispondente all'abilità dei ladri) e la preparazione di una robusta corda o di un'arma da taglio, tenuta a portata di mano da un individuo in silenzioso agguato nell'ombra.

Se un thug che si è appostato ottiene la sorpresa, la vittima, indipendentemente dai Punti Ferita, può essere uccisa da un unico colpo. Non è richiesto alcun Tiro per colpire; la possibilità di successo è pari al 50%, modificata dalla differenza in Dadi Vita come segue: se il livello della vittima è inferiore a quello del thug, si aggiunga il 5% per Dado Vita; se il livello della vittima è superiore a quello del thug, si sottragga il 5% per Dado Vita. Se il thug non ottiene la sorpresa, è necessario un normale Tiro per colpire; in caso di successo, la vittima subisce il danno normale. Se va a segno un colpo inflitto con un'arma avvelenata, la vittima effettua un Tiro Salvezza contro il veleno.

Esempio: un thug con 7 DV tenta di uccidere un abile spadaccino (3 DV, guerriero); le possibilità di successo sono uguali al 70% (50% più il 20% per la differenza di 4 DV a favore del thug). Se lo stesso thug tenta l'assassinio di un guerriero di 25° livello, la possibilità di successo è uguale al 40% (50% meno 10% per la differenza di 2 DV in favore della vittima). Si rammenti che il guerriero ha solo 9 DV, nonostante i Punti Ferita aggiuntivi per livello, per una differenza di solo 2 DV in questo esempio.

Mistici

Classe dell'Armatura: 9 o meglio (si veda sotto)

Dadi Vita: da 1 a 16***** (d6)

Movimento: da 36 m (12 m) a 96 m (24 m) si veda sotto

Attacchi: 1 arma o si veda sotto

Ferite: in base all'arma o si veda sotto

Numero di mostri: 1-8 (6-48)

Salvezza: guerriero di eguale livello

Morale: 7 o meglio

Tipo di tesoro: (V) I, L, M, N, O

Allineamento morale: qualsiasi (normalmente legale)

Valore PX: si veda sotto

Attacchi a mani nude

DV (d6)	CA	Mov	#AT	F	Valore PX
1	9	36 m	1	1d4	10
2*	8	39 m	1	1d4 + 1	25
3*	7	42 m	1	1d6	50
4**	6	45 m	1	1d6 + 1	175
5***	5	48 m	2	1d8	550
6***	4	51 m	2	1d8 + 1	950
7***	3	54 m	2	1d10	1.650
8****	2	57 m	2	1d12	2.850
9*****	1	60 m	3	2d8	4.400
10*****	0	63 m	3	2d10	4.750
11*****	-1	66 m	3	2d12	5.100
12*****	-2	72 m	3	3d8 + 1	6.500
13*****	-3	78 m	4	4d6 + 2	8.000
14*****	-4	84 m	4	5d6	9.500
15*****	-5	90 m	4	4d8	10.050
16*****	-6	96 m	4	3d12	11.750

Un mistico è un PG umano, che si basa su uno stile di vita rigoroso, ispirato ad una disciplina di meditazione, studio e addestramento fisico. Tutti i mistici vivono in complessi che prendono il nome di monasteri, lontani da città o da altri luoghi abitati. Essi non vi

consentono l'accesso a nessun intruso, per quanto sia possibile essere invitati, particolarmente qualora si tratti di discutere determinati problemi. Essi possono uscire dai loro monasteri per ragioni particolari, ad esempio per le comuni avventure, ma vi fanno ritorno sempre entro 3 mesi. Possono essere assunti dai PG, per una cifra giornaliera di 50 mo per Dado Vita del mistico.

È possibile incontrare qualsiasi numero di mistici di livello compreso tra 1 e 7 DV, ma solo sette fra 8 e 12 DV, cinque fra 13 e 15, e tre di 16 DV. Qualsiasi mistico di 13 DV o più, è un Maestro Superiore e comanda un monastero. I Maestri Inferiori, compresi tra 8 e 12 DV, possono comandare monasteri; i dettagli sull'organizzazione e sui PG mistici si trovano nella sezione Procedure, a pag. 17.

Nel 75% dei casi, i mistici sono legali, benché siano ammessi anche altri allineamenti. Sono totalmente devoti alla disciplina mistica, che non è né benigna né maligna, ma piuttosto paragonabile alla filosofia dei druidi. Comunque, i mistici si basano sulla forza interna e credono in poteri straordinari, ma non magici, invece che nella forza della natura, come i druidi.

Non indossano mai corazze, né usano oggetti magici protettivi, quali anelli, mantelli, ecc.; per la protezione di sé stessi, si basano invece sulla disciplina. In determinate situazioni, possono fare ricorso a veleni o ad oggetti magici. Sono addestrati ad usare tutte le armi, ma spesso non ne sono dotati. I beni materiali, denaro, oggetti magici, ecc., sono di proprietà del monastero e non del singolo individuo; vengono prestati o dati agli individui, in base alle circostanze.

Per stabilire i Punti ferita dei mistici si usano dadi a sei facce. I Tiri per colpire e i Tiri Salvezza dei mistici seguono le regole dei guerrieri di livello corrispondente, non quelle relative ai mostri. Altri dettagli concernenti i mistici variano a seconda dei loro Dadi Vita, corrispondenti all'esperienza, in base alla Tabella, che fornisce anche la Classe dell'armatura, la capacità di movimento, il numero di attacchi per round e una speciale forma di attacco a mani nude, usata per il corpo a corpo. Quando i mistici combattono tra di loro, ad esempio per addestramento, usufruiscono di uno speciale bonus di +4 a tutti i Tiri per colpire.

Spesso possono essere riconosciuti dall'abbigliamento, ma l'aspetto più tipico è rappresentato dalla forma di saluto; quando incontra un altro individuo, che suppone pacifico, il mistico leva un pugno, lo copre con l'altra mano e si inchina leggermente. L'inchino simboleggia il rispetto, il pugno la capacità di combattere, ove necessario, ma la mano a coprire il pugno vuole significare l'intenzione pacifica.

Abilità speciali

Ogni mistico può usare le seguenti abilità speciali dei ladri, con le stesse regole che segue un ladro dello stesso livello: scoprire trappole, rimuovere trappole, muoversi silenziosamente, scalare pareti e nascondersi nelle ombre.

Le loro abilità speciali possono aumentare, quando essi aumentano di livello; una volta che hanno ottenuto tali nuove abilità, esse vengono conservate ai livelli superiori.

2 DV:	Attenzione
4 DV:	Guarigione di sé stesso
6 DV:	Parlare con gli animali
8 DV:	Resistenza
10 DV:	Parlare con tutti
12 DV:	Blocco mentale
14 DV:	Sparizione
16 DV:	Tocco gentile

Spiegazioni:

Attenzione: il mistico risulta sorpreso solo da un tiro di 1 (su 1d6)

Guarigione di sé stesso: una volta al giorno, il mistico può curarsi un punto di danno per ognuno dei suoi Dadi Vita, concentrandosi per un round.

Parlare con gli animali: il mistico può parlare con qualsiasi animale, normale o gigante, in qualsiasi momento.

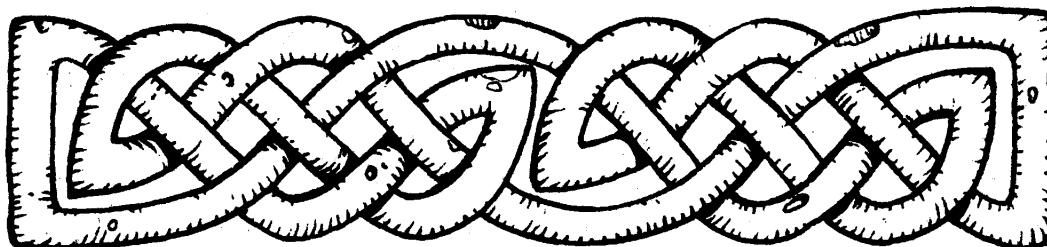
Resistenza: il mistico subisce solo la metà del danno da tutti gli incantesimi e le armi tipo soffio che infliggono punti di danno, oppure 1/4 del danno in caso di successo del Tiro Salvezza.

Parlare con tutti: in qualsiasi momento, il mistico può parlare con qualsiasi creatura vivente che capisca almeno una lingua.

Blocco mentale: il mistico è immune agli incantesimi *ESP*, *Blocco* e *Lentezza*, e agli incantesimi magici *Charme*, *Incantesimo del comando* e *imposizione*.

Sparizione: concentrandosi per un round, il mistico fa "sparire" la sua presenza. Non può essere visto o scoperto magicamente né da creature viventi, né da non morti; non sono ammessi Tiri Salvezza. L'effetto dura un round per Dado Vita del mistico, o finché questi attacca.

Tocco gentile: una volta al giorno, il mistico può usare questa abilità insieme a qualsiasi colpo, ottenuto con un normale tiro di dado, su una creatura vivente. L'uso dell'abilità deve essere dichiarato preventivamente. L'effetto conseguente non può essere evitato mediante alcun Tiro Salvezza, ma se la vittima ha più Dadi Vita del mistico non subisce alcun danno. Si tenga presente che vengono considerati i Dadi Vita e non i livelli di esperienza. L'effetto, che dura 24 ore, viene scelto dal mistico tra quelli seguenti: *Charme*, *Guarigione*, *incantesimo del comando* o *Paralisi*.



Elenco dei mostri, Parte II:
Altri Piani

Arconte

Classe dell'Armatura:	-6
Dadi Vita:	20*****
Movimento:	36 m (12 m)
Volo:	108 m (36 m)
Attacchi:	si veda sotto
Ferite:	si veda sotto
Numero di mostri :	1-2 (1-2)
Salvezza:	chierico: 20
Morale:	11
Tipo di tesoro:	nessuno
Allineamento morale:	Legale
Valore PX:	13.175

Gli arconti sono creature assolutamente legali, il cui unico fine consiste nell'opporli al caos e nell'assicurare la conservazione di tutto quanto è buono. La parte inferiore del loro corpo ricorda quella di una gigantesca aquila, dotata di ali dorate. Sono immuni a fuoco, veleno e a tutti i tipi di incantesimo dal 1° al 4° livello.

I maschi hanno testa, braccia e torso ricoperti di enormi masse muscolari; le femmine, dal canto loro, sono prive di torso, hanno collo simile ai draghi e tre teste: una gradevole testa di femmina umana, fiancheggiata da due teste di toro. In combattimento, ogni testa di toro può colpire con le corna, infliggendo 3-30 punti di danno, oppure emettere un cono di fuoco di tre metri, capace di causare 4-24 punti di danno.

Ogni arconte può lanciare incantesimi come un chierico di 12° livello e può operare il *teletrasporto* a piacimento. Una volta al giorno, può utilizzare un *lampo di purezza* e, sempre una volta al giorno, può creare una *spada fiammeggiante*; il *lampo* è simile al *fulmine magico*, con le stesse dimensioni e lo stesso raggio, ma fa diventare tutte le vittime Legali e pacifiche per 2-12 turni, senza la possibilità di effettuare un Tiro salvezza; elimina tutti i pensieri malvagi ma non causa danni. La *spada* ha le stesse dimensioni di una normale spada, ma è di solida fiamma e infligge 4-32 punti di danno per ogni colpo; una volta creata, dura tre turni.

Fenice *

	Inferiore	Maggiore
Classe dell'Armatura:	2	-2
Dadi Vita:	9*****	18*****
Movimento:	27 m (9 m)	45 m (15 m)
Volo:	108 m (36 m)	135 m (45 m)
Attacchi:	2 artigli/1 becco	2 artigli/1 becco
Ferite:	1-6/1-6/2-12	2-12/2-12/4-24
Numero di mostri:	0 (1-2)	0 (1-2)
Salvezza:	guerriero: 10	guerriero: 20
Morale:	9	10
Tipo di tesoro:	V	Vx2
Allineamento morale:	Neutrale	Neutrale
Valore PX:	4.400	8.875

La fenice è originaria della Dimensione Elementale del Fuoco e ha l'aspetto di una grossa aquila rosso-arancio, circondata da un alone fiammeggiante. Nella Prima Dimensione è decisamente rara, ma può trovarsi in qualsiasi clima. Non è mai ostile, a meno che venga attaccata, e non si trova mai sottoterra. La fenice è immune a tutte le forme di fuoco, a tutti i tipi di *Incantesimo dello charme*, a tutti i tipi di incantesimo di *Blocco*, e alle armi incantate inferiori a +3.

In combattimento, attacca con gli artigli e il becco. Tutti i nemici all'interno del suo alone fiammeggiante subiscono danni da fuoco ogni round, indipendentemente dalla loro protezione, dato che la fiamma della fenice è diversa da qualsiasi altro tipo di fuoco. Quando una fenice viene uccisa o distrutta, sparisce con un'esplosione incandescente che ha effetti in un'area di 6 metri di raggio, come una *palla di fuoco*; ogni vittima deve fare un Tiro salvezza contro il soffio del drago per subire danno dimezzato, ma, ancora una volta, la protezione dal fuoco non ha effetto. La fenice riappare dalle sue ceneri un round più tardi, totalmente risanata e immediatamente fugge gli attaccanti. L'unico mezzo per distruggere in maniera definitiva una fenice è il *desiderio*; non ne è noto il metodo riproduttivo.

Fenice inferiore: questa creatura ha un'apertura alare di 3 metri ed è alta 1,5 metri; il suo alone fiammeggiante si espande per 3 metri e infligge 3-18 punti di danno ogni round, mentre l'esplosione infligge 5-50 punti di danno; il danno di ogni artigliata è di 1-6 punti, quello del becco di 2-12 punti.

Fenice maggiore: questa creatura ha un'apertura alare di 7,5 metri ed è alta 3 metri; il suo alone fiammeggiante si espande per 6 metri e infligge 6-36 punti di danno ogni round, mentre l'esplosione infligge 10-100 punti di danno; il danno di ogni artigliata è di 2-12 punti, quello del becco di 4-24 punti.

Le piume della fenice possono essere usate per creare una pozione di resistenza al fuoco che assicura la più completa immunità dalle fiamme, tanto normali quanto magiche, riduce il danno subito da armi tipo soffio di fuoco alla metà (1/4 in caso di successo del Tiro salvezza) e agisce come una normale *pozione della resistenza al fuoco* contro il fuoco della fenice. Ogni volta che una fenice muore è possibile recuperare una piuma. Per la pozione, sono necessarie tre piume di una fenice inferiore (che valgono 10.000 mo ciascuna) o una piuma di una fenice maggiore, che vale 25.000 mo.

Sfera nera (globo mortale)

Classe dell'Armatura:	9
Dadi Vita:	nessuno (si veda sotto)
Movimento:	9 m (3 m)
Attacchi:	1 tocco
Ferite:	Disintegrazione
Numero di mostri:	1
Salvezza:	si veda sotto
Morale:	12
Tipo di tesoro:	nessuno
Allineamento morale:	nessuno (si veda sotto)
Valore PX:	7.500

La natura di questi curiosi esseri è sconosciuta e, anzi, non è nemmeno noto se essi siano creature viventi. Sono delle semplici sfere nere, con un diametro di 1,5 metri. Si muovono lentamente e, in genere, in maniera casuale. Qualsiasi cosa venga a contatto con loro si disintegra, senza la possibilità di effettuare Tiri Salvezza; quindi, la sfera nera è in grado di passare attraverso qualsiasi cosa. In caso di incontri, si sposta verso la più vicina creatura intelligente nel raggio di 18 metri. Non ha alcun tipo di intelligenza ed è immune pressoché a qualsiasi cosa. Un immortale è in grado di controllare una sfera nera, ma questa facoltà non spetta ai mortali; fortunatamente è estremamente rara. Può essere sconfitta dall'incantesimo *Cancello*, che la invia in altri Piani, o mediante un *desiderio* espresso con la massima cura.

Ragno, Planare

Classe dell' Armatura:	6	
Dadi Vita:	da 5** a 10** (si veda sotto)	
Movimento:	54 m (18 m)	
Attacchi:	1 morso	
Ferite:	2-12 + veleno	
Numero di mostri:	2-12 (3-18)	
Salvezza:	guerriero: 5	
Morale:	9	
Tipo di tesoro:	si veda sotto	
Allineamento morale:	qualsiasi	
Valore PX in base a Dadi Vita:		
5**= 425	7**= 1.250	9**= 2.300
6**= 725	8**= 1.750	10**= 2.500

I ragni planari sono aracnoidi intelligenti, fondatori di un'antica civiltà. Si spostano a piacimento tra i Piani e le dimensioni. I più comuni hanno 5 Dadi Vita, ma sono stati incontrati alcuni esemplari superiori, fino a 12 Dadi Vita, che ricoprivano i ruoli di capi. Il loro Piano originario è sconosciuto e non è mai stato scoperto alcun indizio o città.

In combattimento, giungono da un'altra Dimensione, in genere quella Eterea, attaccano e "ripartono" per il Piano di partenza. Quando adottano questa tattica, ottengono automaticamente l'iniziativa e normalmente (75%) non possono essere attaccati prima di ripartire. Comunque, avversari "velocizzati" riescono ad attaccare prima che ripartano. In genere, qualsiasi vittima morsicata deve fare un Tiro salvezza contro il veleno, con una penalità di -4; in caso di fallimento, muore. Comunque, i mostri possono scegliere di mordere senza inoculare il veleno. Se un personaggio ottiene l'iniziativa per un round, può attendere l'apparizione del ragno e attaccare prima che esso riparta.

Qualsiasi ragno incontrato può avere con sé da 1 a 3 oggetti magici che può utilizzare, oppure 1-4 strani oggetti non magici, sconosciuti agli umani.

Occasionali e rari incontri possono avere luogo con ragni planari, maghi o chierici (al massimo di 9° livello), in grado di lanciare incantesimi non superiori al 9° livello. Per il calcolo dei PX, si aggiunge un asterisco per ogni due livelli di incantesimi disponibili.

Signore elementale *

Classe dell'Armatura:	si veda sotto
Dadi Vita:	da 41*** a 80***
Movimento:	36 m (12 m)
Attacchi:	2 pugni
Ferite:	si veda sotto (per ogni pugno)
Numero di mostri:	1-6
Salvezza:	guerriero: 36
Morale:	11
Tipo di tesoro:	speciale
Allineamento morale:	Legale o Neutrale
Valore PX: 28.500 con 41*** DV, più 1.000 per DV oltre 41	

Dadi Vita	41-48	49-56	57-64	65-72	73-80
Classe dell'armatura	-11	-12	-13	-14	-15
Ferite	8-96	9-108	10-120	11-132	12-144

Queste lente ed enormi creature sono identiche ai normali elementali (si veda il regolamento Companion), ma molto più grosse. Sono alti 0,6 metri per ogni Dado Vita. I signori elementali sono immuni agli incantesimi dal 1° al 5° livello, al veleno, a tutti i tipi di *Incantesimo dello charme*, a tutti i tipi di incantesimo di *Blocco*, agli altri attacchi mentali, alle illusioni di tutti i tipi e a qualsiasi incantesimo che può causare la morte istantanea, come *disintegrazione*. Le armi incantate con +3 o meno, non hanno alcun effetto su di loro.

Qualsiasi vittima colpita da un signore elementale deve fare un Tiro salvezza contro il raggio della morte, altrimenti viene annientato dal colpo e muore immediatamente, indipendentemente dal danno. Inoltre, la maggior parte degli oggetti della vittima viene distrutta (95% di possibilità per ogni oggetto, meno 5% per ogni "+" nel caso di oggetti magici). Peraltro, elementali colpiti da un signore non muoiono, ma vengono frantumati in parti minute, di un Dado Vita ciascuna; il numero di questa parti è uguale alla metà dei Dadi Vita originali.

Tutti i signori elementali sono amichevoli nei confronti della maggior parte delle creature dei rispettivi piani e possono evocarle. Le creature evocate arrivano nel minor tempo possibile, normalmente fra i tre round e i tre turni.

I tesori speciali dei signori elementali sono simili a quelli dei signori umani, ma caratteristici dei rispettivi piani.

La presente sezione introduce il più grande e il più potente di tutti gli oggetti magici: il **Manufatto**.

Un manufatto è la creazione di un Immortale e contiene una concentrazione del *potere* personale di quell'Immortale. Il suo potere magico è leggendario. È in grado di ricreare gli effetti magici degli incantesimi e di altri oggetti magici, senza esaurire i suoi poteri, anzi, i manufatti sono in grado di rigenerare qualsiasi potere abbiano speso, purché ne abbiano il tempo.

Ogni manufatto è unico o fa parte di un gruppo unico; infatti, non esistono manufatti in grado di riprodurre gli stessi effetti l'uno dell'altro. I PG si imbattono raramente nei manufatti, che sono spesso l'oggetto di ricerche di chi sia a caccia di gloria e di onore. Niente di quanto concerne i manufatti capita per caso, dato che il destino di questi prodotti è rigorosamente pianificato e controllato dagli Immortali.

Uso dei manufatti

Lo scopo a cui rispondono i manufatti nel gioco è molteplice. Essi possono essere l'obiettivo a lungo termine di personaggi di alto livello, garantendo mesi di avventure. Il controllo di un potente manufatto può essere un gravoso impegno e, al tempo stesso, può costituire un'ambita ricompensa per personaggi di alto livello. La ricerca di un antico manufatto, o la distruzione di un oscuro manufatto, possono dare vita ad epiche saghe per i giocatori dei livelli più alti.

Scopo dei manufatti

I manufatti sono creati da Immortali che sacrificano parte del loro Potere per la loro fabbricazione, in modo che possano essere utilizzati per realizzare i propri scopi. L'Immortale crea un manufatto per uno scopo specifico che gli consentirà di ottenere più potere e sarà utile agli obiettivi della Sfera di Potere degli Immortali. Gli obiettivi possono essere semplici, come la sconfitta dei nemici della Sfera, oppure l'indebolimento della potenza di un'intera nazione.

Anche se viene creato da un Immortale, un manufatto può essere usato dai mortali, a vantaggio, diretto o indiretto, delle sfere degli Immortali. Comunque, a causa della natura del Potere degli Immortali, l'uso di un manufatto da parte di un mortale fa correre a quest'ultimo il rischio di subire effetti negativi.

Un manufatto può avere diversi livelli di potere, in base a quanto ha voluto investire su di esso l'Immortale che lo ha creato. La *scala* dei poteri comprende quattro livelli: Minore, Inferiore, Superiore e Maggiore. I manufatti

minori sono quelli più diffusi, poiché il loro costo è il più basso. Il numero di effetti magici e di effetti negativi di un manufatto è direttamente correlato alla posizione che esso occupa nella scala. La Tabella 1, sotto la voce *Creazione dei manufatti*, concerne i dettagli di quanto si è appena detto.

I manufatti nel gioco

Ritrovamento di un manufatto

L'apparizione di un manufatto in una campagna non dovrebbe mai essere né improvvisa né casuale. I manufatti sono strumenti degli Immortali e il loro destino e utilizzo è stato previsto nei dettagli. Il DM può introdurre un manufatto facendo riferimento a leggende e voci che giungano all'orecchio dei personaggi. Un Immortale può usare mezzi sottili per attirare l'attenzione dei personaggi su un manufatto. Il manufatto dovrebbe essere introdotto nell'avventura soltanto quando serva ad un obiettivo di primaria importanza del gioco.

Il rinvenimento dovrebbe verificarsi solo al termine di una lunga e impegnativa ricerca. La pista che porta al manufatto dovrebbe delinearsi nel corso della storia, in modo che il ritrovamento non risulti mai facile o possibile mediante un semplice acquisto; i manufatti sono spesso protetti da potenti guardiani, o da prove e misteri terribili.

Un manufatto può essere usato da creature intelligenti di qualsiasi livello. Peraltro, il suo valore può variare in base al livello del mortale. Le creature di basso livello non riusciranno mai ad acquisirne il pieno controllo; mortali di livello intermedio ambiranno al suo controllo, a causa dei poteri che ne derivano, ma il manufatto sarà per loro anche causa di gravi problemi, dovuti agli effetti negativi; gli individui di alto livello ricercheranno un manufatto nel tentativo di correggere il male, di distruggere un oggetto maligno o, semplicemente di onorare un Immortale.

Attivazione di un manufatto

I manufatti possono assumere le più varie foggie e, anche dopo il loro ritrovamento, può essere necessaria una determinata azione prima che comincino a funzionare. L'azione richiesta per l'attivazione di un manufatto può consistere nell'esecuzione di un particolare rituale, nel verificarsi di un determinato evento, oppure in un'azione da svolgere con l'oggetto stesso.

I mezzi di attivazione possono essere presi da leggende o ricerche magiche e possono essi stessi costituire l'oggetto di ulteriori avventure.

Il semplice possesso di un manufatto non è sufficiente ad assicurarsene i benefici; un

personaggio deve anche imparare a controllarne i relativi poteri. La scoperta dei poteri di cui dispone un manufatto e dei mezzi per controllare tali poteri sono processi gradualmente, e per la loro comprensione si deve ricorrere agli stessi sistemi che consentono l'attivazione del manufatto.

Il DM deve sforzarsi di lasciare un alone di mistero attorno al manufatto, descrivendone gli effetti senza nominarli, e lasciando nell'incertezza i giocatori circa i sistemi che consentono il controllo del manufatto.

Se non sono descritti metodi particolari per l'attivazione o la scoperta dei poteri, l'oggetto si attiva appena entra in possesso di un personaggio comunicandogli telepaticamente i suoi poteri, dopo che questi ha dato prova del suo valore.

Poteri dei manufatti

I poteri dei manufatti sono superiori a quelli dei mortali e devono essere considerati di 40° livello ai fini della determinazione dei loro effetti magici. A differenza degli oggetti magici normali, sono in grado di effettuare Tiri salvezza contro vari attacchi, con le stesse modalità di un guerriero di 36° livello.

Un manufatto può avere parecchi poteri, ma il costo totale dei poteri non può eccedere il Livello di Potere dell'oggetto in base alla scala. Ogni effetto può essere usato con qualsiasi frequenza, ma ogni uso esaurisce un numero di cariche eguale al costo del potere utilizzato. Il numero di ricariche disponibili inizialmente corrisponde al Livello di Potere. Un manufatto è in grado di ricaricare sé stesso. La velocità della ricarica dipende dalla posizione del manufatto nella scala. Se la carica diminuisce al di sotto di 10, non è possibile usare alcun potere fino a quando l'oggetto non si è ricaricato a sufficienza.

Se un manufatto viene usato per danneggiare un altro, esso viene trattato come un mostro con 40 DV e CA -20. Un manufatto può essere danneggiato solo da armi incantate con un bonus di almeno +5 o da altri manufatti. Tutti gli attacchi contro un manufatto causano sempre la minima quantità di danno possibile per quell'attacco. I Punti ferita dei manufatti sono eguali al loro Livello di Potere.

Il danno ad un manufatto può essere riparato soltanto dall'Immortale che lo ha creato.

Intelligenza di un manufatto

Un manufatto è formato da cinque componenti di forza: materia, energia, tempo, entropia e pensiero. Tutti i manufatti posseggono un rudimentale livello di intelligenza, estremamente basso; i manufatti possono così rispondere soltanto ad un limitato numero di

situazioni; essi non hanno un'intelligenza capace di analisi, di ragionamento o di apprendere. Sono in grado di reagire solo in caso di pericolo personale o di situazioni che concernono direttamente il loro scopo originario.

Se un manufatto viene attaccato, si difende usando i suoi poteri. Non usa attacchi che possono causargli ulteriori danni, ma non si preoccupa di chi lo controlla: se la difesa infligge danni in una determinata area, il controllore può subirne gli effetti.

Effetti negativi

A causa della presenza dell'entropia tra le sue componenti, un manufatto può avere effetti negativi nei confronti di mortali che si trovino a farne uso. Gli Immortali non subiscono effetti negativi. Gli effetti negativi si materializzano spontaneamente e non sono scelti dall'Immortale che ha prodotto il manufatto. Gli effetti negativi possono verificarsi per caso o in seguito a determinati eventi. Maggiori dettagli sono forniti alla voce *Creazione dei manufatti*.

Esistono due tipi di effetti negativi, comuni a tutti i manufatti: handicap e penalità.

Gli handicap sono effetti permanenti che non possono essere annullati finché un personaggio rimane in possesso del manufatto; si verificano quando ha luogo una determinata azione o quando un potere viene usato per la prima volta. Un handicap si può verificare più volte, con effetti cumulativi, fin quando le ricriche dell'oggetto non raggiungono lo zero.

L'handicap comincia a diminuire quando il manufatto non è più in possesso di chi lo ha subito; svanisce completamente dopo un periodo di tempo che dipende dalla posizione nella scala del manufatto.

Manufatto Minore	30 giorni
Manufatto Inferiore	60 giorni
Manufatto Superiore	120 giorni
Manufatto Maggiore	240 giorni

Gli handicap svaniscono solo se il manufatto viene abbandonato o perso dal possessore.

Le penalità sono effetti temporanei che possono essere annullati con mezzi magici, anche se il manufatto resta in possesso del personaggio. Possono verificarsi in maniera casuale o in seguito ad una determinata azione, in genere l'uso di un potere. Le possibilità standard del verificarsi di una penalità sono uguali al costo del potere utilizzato meno 10. Se il risultato di d100 è uguale o inferiore a questo numero, la penalità si verifica e il DM ne sceglie il tipo dall'elenco delle penalità dei manufatti.

Attacco contro un manufatto

Come gli Immortali, i manufatti sono pressoché indistruttibili. Comunque, la forma fi-

sica di un manufatto può essere distrutta e, in conseguenza di ciò, l'essenza torna al suo creatore Immortale per essere inserita in un nuovo ricettacolo. Questa procedura comporta la rimozione dal gioco del manufatto per un determinato periodo di tempo.

Quando un manufatto viene attaccato si difende, determinando quali dei suoi poteri possono consentirgli la forma di difesa più efficace. Se non gli resta alcun potere offensivo, il manufatto può utilizzare un qualsiasi attacco A1, scelto a caso tra quelli il cui costo non è superiore a 35.

La perdita di Punti ferita non influenza la capacità di un manufatto di ricaricarsi: cariche e Punti ferita sono valori diversi, benché entrambe siano inizialmente uguali al Livello di Potere. Il danno può essere riparato solo dall'Immortale che ha creato il manufatto.

Dopo aver subito danni uguali o superiori al 10%, un manufatto si difenderà sempre quando viene attaccato, cosa che può risultare pericolosa per il suo possessore.

Quando il danno raggiunge il 40%, il manufatto comincia a perdere poteri, a partire da quelli di minor costo. Addizionali poteri vengono persi per ogni ulteriore 10% di danni subiti.

Quando il danno raggiunge l'80%, esiste la possibilità che l'Immortale richiami il manufatto. All'80% di danno la possibilità è 1 su 6, al 90% è 2 su 6. Quando il danno raggiunge il 100%, il manufatto ritorna automaticamente al suo creatore.

La distruzione della componente fisica di un manufatto può richiamare l'attenzione di un Immortale su chi lo controllava; in tali casi, l'Immortale può decidere di infliggere una punizione, servendosi di PNG; nell'80% dei casi, però, l'Immortale non si preoccuperà del danno al manufatto, a meno che la sua attenzione non fosse già rivolta al personaggio.

Distruzione di un manufatto

Talora i personaggi possono tentare di distruggere definitivamente un manufatto, ad esempio per sottrarlo a mani malvagie, per ricavare onori dall'impresa o impressionare un determinato Immortale di una Sfera di Potere con cui sono in conflitto.

La distruzione definitiva richiede l'impiego di un particolare metodo, unico per ciascun manufatto. Tale metodo deve essere di estrema difficoltà e deve richiedere l'uso di un potere leggendario; ad esempio, si può far divorare il manufatto da un drago Immortale. La scoperta di questo metodo deve essere una procedura lunga e dispendiosa; le leggende riferite all'oggetto possono rappresentare buoni indizi.

Un manufatto non può difendersi finché

non viene attaccato e quindi è raramente in grado di prevenire la sua distruzione. Dal canto suo, il creatore Immortale, dopo aver scoperto le intenzioni del personaggio, tenterà di impedire la distruzione, facendo ricorso ad agenti mortali, poiché il manufatto rappresenta una parte del suo potere. Se il manufatto viene distrutto, l'Immortale che lo ha creato diventerà immediatamente nemico del mortale che ha messo in atto il suo proposito e farà ogni sforzo per creargli problemi. Un Immortale di una diversa Sfera di Potere che tragga benefici dalla distruzione dell'oggetto può essere il destinatario di una richiesta di intervento. Se il DM consente l'intervento di un Immortale in favore del personaggio, costui può essere il bersaglio di un'unica catastrofe, scagliata dall'Immortale che aveva costruito il manufatto distrutto; dopodiché, l'Immortale non potrà più agire direttamente contro il distruttore.

Creazione dei manufatti

Di seguito, viene fornita una lista degli elementi da considerare nella fabbricazione di un manufatto. Nella progettazione e nell'uso è necessaria grande attenzione, onde impedire che essi diventino strumenti troppo potenti nelle mani dei giocatori.

Descrizione per i giocatori: il DM deve inventare una leggenda relativa al manufatto, aggiungendovi dicerie e indizi che possano portare i giocatori sulla sua pista. È consigliabile fornire qualche indicazione dell'uso e degli effetti negativi. Libri di leggende, di mitologia e di fantascienza possono fornire buone ispirazioni.

Note riservate al DM: è opportuno prestabilire l'esatto aspetto del manufatto e predeterminare il creatore Immortale e lo scopo che si è prefisso nel fabbricare il manufatto.

Scala: la selezione della scala consente di stabilire il massimo Livello di Forza possibile e i vari poteri disponibili.

Limiti ai poteri: stabilita la scala, si faccia riferimento alla Tabella 1 per stabilire il numero massimo di poteri di ogni categoria.

Sfera: si definisca il creatore Immortale e la sua Sfera di Potere. In questo modo, risulterà più facile scegliere i tipi di potere.

Poteri: il DM deve scegliere i poteri in base allo scopo e alla sfera del manufatto. Il costo dei poteri non può eccedere il Livello dei Poteri né possono essere superati i poteri massimi per ogni categoria. È possibile comunque scegliere un numero inferiore di poteri e un Livello di Potere inferiore a quello massimo.

Attivazione: il DM stabilisce i metodi di attivazione e gli altri metodi per la scoperta dei poteri.

Uso dei poteri: il DM stabilisce le modalità di invocazione dei poteri e della produzione dei loro effetti.

Handicap: il DM stabilisce quali sono gli effetti negativi permanenti e le condizioni per la loro applicazione.

Penalità: il DM stabilisce gli effetti negativi temporanei e le condizioni o possibilità in base alle quali essi si manifestano.

Al termine di questa sezione c'è un elenco di manufatti pregenerati, già pronti per essere utilizzati nelle campagne di D&D®. Questi esempi possono servire da modello per la generazione di nuovi manufatti.

Nella decisione dell'Immortale creatore e della sua Sfera di Potere, si faccia riferimento alla sezione Procedure che tratta gli Immortali e descrive lo scopo di ogni Sfera. In seguito, nella scelta dei poteri, lo scopo rappresenta un'utile guida. Un manufatto della Sfera dell'Energia dovrebbe usare attacchi e difese condotte con il fuoco e l'energia e molti poteri correlati alla trasformazione dell'energia.

Componente fisica

Praticamente, è possibile usare qualsiasi cosa come componente fisica di un manufatto; peraltro, in genere vengono utilizzati materiali resistenti. Un manufatto può anche "inserirsi" su un altro oggetto magico, ma si allora di un arma o di una corazza. Quando si usa un oggetto magico come componente fisica, non si effettui il tiro sulla tabella dei tesori, ma si operi la scelta in base a considerazioni logiche. L'oggetto magico non deve essere scelto tra i più potenti. Qualsiasi abilità speciale dell'oggetto magico non ha alcuna rilevanza nei riguardi del Livello di Potere totale.

Scelta degli effetti negativi

Si scelgano effetti che non interferiscono con lo scopo o la funzione del manufatto e che non ne annullino i poteri. Quando è possibile, si scelgano effetti che sono coerenti con lo scopo del manufatto. Il DM può modificare la gravità degli effetti, in base alla posizione del manufatto nella scala.

Uso delle Tabelle dei Poteri

Le Tabelle fornite di seguito vengono usate nella creazione di manufatti per le Campagne. Le stesse Tabelle sono state usate per creare i manufatti forniti a titolo esemplificativo nella parte finale della presente sezione. In questa sede sono definiti i rispettivi poteri speciali.

Per creare un nuovo manufatto, si scelga la posizione dello stesso sulla scala e si consulti la Tabella 1. Il DM può selezionare i poteri a seconda del loro costo, fino al massimo investimento ammesso per i poteri. Il potere totale non può eccedere il livello della scala, ma può essere inferiore a tale massimo, nel qual caso l'effettivo potere investito equivale al numero totale di punti di potere del manufatto a carica piena.

I poteri selezionati non possono eccedere il numero massimo di poteri di ogni singola categoria, per quanto i poteri di un manufatto non debbano necessariamente essere tratti da tutte le categorie.

La Tabella 2, Poteri dei manufatti, è divisa in quattro categorie, ognuna delle quali è suddivisa in tipi generali. Le quattro categorie sono: Forme di attacco, Informazioni e movimento, Trasformazioni e Difese. Ogni abilità è preceduta da un numero, usato sia come costo di investimento del potere, sia come punti di potere sottratti quando viene usata l'abilità.

Dopo il nome di ogni potere ci sono abbreviazioni riguardanti il raggio, la durata, l'effetto e il libro a cui fare riferimento, nel caso degli incantesimi. In determinati casi, è impossibile usare abbreviazioni per i riferimenti e sarà necessario consultare il libro appropriato. L'effetto può anche essere usato in riferimento all'area dell'effetto. Ogni potere funziona solo per una durata limitata, quando è così indicato.

Si noti che il raggio, la durata e l'area dell'effetto possono variare rispetto all'incantesimo originale; in casi di discordanza, la Tabella in questione ha la precedenza.

Le abbreviazioni usate sono:

att	=	attacco
B	=	Libro del giocatore Set Base
C	=	Libro del giocatore Companion
conc	=	l'effetto permane solo finché dura indisturbata la concentrazione di chi vi fa ricorso
cr	=	creatura
diam	=	diametro
DR	=	durata
DV	=	Dadi Vita
EF	=	Effetto; Area di Effetto
F	=	Ferite
L	=	livello; esperienza o incantesimo
M	=	Libro del giocatore Master
mon	=	moneta; unità di misura
MV	=	velocità di movimento
ogg	=	oggetto
PP	=	Punti di Potere
r	=	round
R	=	Raggio

RC	=	Risultato di Combattimento per macchine da guerra
T	=	Turno
Tocco	=	l'attaccante deve toccare il bersaglio
TRC	=	Tabella dei Risultati di combattimento per macchine da guerra
TS	=	Tiro Salvezza contro l'effetto
TSc	=	Tiro Salvezza di una determinata categoria come risultato dell'effetto
X	=	Libro del giocatore Expert
/	=	per
*	=	l'incantesimo ha effetto contrario

**TABELLA 1:
CARATTERISTICHE GENERALI**

	Scala			
	Min.	Inf.	Sup.	Magg.
Massimo Investimento di Potere	100	250	500	750
Massimo Numero di Poteri	8	11	14	17
Massimo Tipo di Poteri				
A.Attacchi	2	3	4	4
B.Info + Mov.	1	2	3	4
C.Trasformazioni	2	2	3	4
D.Difese	3	4	4	5
Ricariche				
PP per ora	30	60	120	180
PP per turno	5	10	20	30
Effetti negativi				
Handicap*	1	2	3	4
Penalità**	1	3	5	8

* o 1 handicap + 1 per ogni potere da 200 PP (arrotondamento per difetto)

** o 1 penalità per ogni potere da 100 PP (arrotondamento per eccesso)

**TABELLA 2:
POTERI DEI MANUFATTI**

A. Forme di attacco

A1. Attacchi fisici diretti

Costo	
10	Infliggi ferite leggere* (EF 7 PF; B29)
15	Dardo Incantato (EF 5 dardi, 1d6 + 1 F ciascuno; B31)
25	Abbraccio stritolante (DR 1T)
25	Infliggi malattie* (R 18 m; X6)
30	Infliggi ferite gravi* (EF 14 PF; X8)
35	Infliggi ferite critiche* (EF 21 PF; C12)

- 40 *Creaveleni** (R tocco; X8)
 40 *Distruzione del male* (R 9 m, DR 1T; X9)
 45 *Nube mortale* (R 30 cm, DR 6T, EF 1 punto/r, 5 DV o meno TS contro veleno, 9 m x 6 m; X15)
 45 *Tempesta di ghiaccio* (R 36 m, EF 20d6 F, 6 m; X14)
 50 *Incantesimo della morte* (R 72 m, EF 32 DV in 18 m, DV 7+; X16)
 50 *Dito della morte** (R 18 m; X9, C12)
 50 *Soffio di gas velenoso* (DR 3r, EF 6 m)
 55 *Palla di fuoco* (R 72 m, EF 20d6 F; B35, X12)
 55 *Soffio ghiacciato* (EF 9 m x 3 m F=PF)
 60 *Soffio infuocato* (EF 9 m x 3 m F=PF)
 60 *Fulmine magico* (R 54 m, EF 20d6 F, 18 m x 2 m; B35, X13)
 65 *Soffio acido* (EF 9 m x 2 m)
 65 *Palla di fuoco ad effetto ritardato* (R 72 m, DR 0-60r, EF 20d6 F; C22)
 70 *Sottrai vita** (R tocco; EF risucchia 1 livello; C13)
 75 *Nube esplosiva* (R 30 cm, DR 6T, EF 6 m x 9 m x 9 m, 20PF/r; C25)
 80 *Disintegrazione* (R 18 m, EF 1 cr; X17)
 85 *Parola mortale* (R 36 m, EF distrugge 60 PF, stordisce 61-100 PF, DR 4T; C26)
 90 *Obliterare** (R 18 m, EF distrugge 7 PF; fino 12 DV TS con -4, 12 o + DV 6d10; C13)
 100 *Pioggia di meteore* (R 72 m, EF 4 per 8d6 + 8d6 o 8 per 4d6 + 4d6; C26)

A2. Attacchi mentali diretti

Costo

- 10 *Incantesimo del terrore** (R 36 m, DR 2T; B30, X5)
 15 *Sonno* (R 72 m, DR 20T, EF fino a 20 DV, 144 m quadrati; B32)
 20 *Charme* (R 36 m; B32)
 25 *Confusione* (R 36 m, DR 12r, EF fino a 18 cr nel raggio di 9 m; X13)
 30 *Charme mostri* (R 36 m, EF 18 di 3 DV o 1 di 3 + DV; X13)
 30 *Calma* (R 36 m, EF fino a 40 DV)
 35 *Controllo delle piante* (R tutto entro 9 m per 9 m, DR 20T)
 40 *Demenza precoce* (R 72 m, EF -4TS, Int 2; C20)
 45 *Charme delle piante* (R 36 m, DR 3 mesi, EF 1/6/12/24 piante; C21)
 50 *Imposizione* (R 9 m; X17)
 60 *Controllo di animali* (DR 20 T, EF fino a 40 DV, 20 cr)
 70 *Controllo di non morti inferiori* (DR 20T, EF fino a 7 DV, 20 DV, 10 cr)

- 75 *Charme multiplo* (R 36 m, EF 30 DV, TS -2; C24)
 80 *Apertura mentale** (R tocco, EF -8 TS; C24)
 85 *Controllo di giganti* (DR 20T, EF un tipo, 4 cr)
 90 *Controllo di non morti superiori* (DR 20T, EF qualsiasi, 40 DV, 20 cr)
 95 *Controllo di draghi* (DR 20T, EF un tipo, 3 piccoli o uno grande)
 100 *Controllo di umani* (DR 20T, EF fino a 7 DV, 40 DV totali, 20 cr)

A3. Attacchi che fermano o rallentano

Costo

- 10 *Ragnatela* (R 3 m cubici, DR 48T; B34)
 15 *Blocca animali* (R 54 m, DR 40T, EF 1 tipo, 4 cr; C15)
 20 *Blocca persona* (R 36 m, DR 40T, EF fino a 4 cr; B34, X13)
 25 *Lentezza** (R 72 m, DR 3T, EF fino a 24 cr, raggio di 9 m; B35, X12)
 35 *Blocca mostri* (R 36 m, DR 46T, EF fino a 4 cr; X16)
 45 *Smuovi legno* (R 9 m, DR 40T, EF 36 m per 18 m; M5)
 50 *Trasforma pietra in carne** (R 36 m, EF 1 cr o cubo di 3 m; X17)
 60 *Parola incapacitante* (R 36 m, DR fino a 35 PF = 12r, fino a 70 PF = 6r; C22)
 75 *Danza* (R tocco, DR 8r, EF -4 TS/CA; C24)
 85 *Parola accecante* (R 36 m, DR fino a 40 PF = 4 gg., fino a 80 PF = 2d4 ore; C25)
 100 *Trappola vitale*
 100 *Labirinto* (R 18 m, DR da 6T a 4r; C26)

A4. Forme di attacco varie

Costo

- 10 *Maledizione** (R 18 m, DR 6T, EF 6 m quadrati, -1 ML/colpi/F; B30, X5)
 15 *Tenebre magiche** (R 36 m, DR 46T, EF 9 m diam; B29, X12)
 20 *Luce magica* (R 36 m, DR 46T, EF 9 m diam; B29)
 20 *Preparare trappole normali*, 50% (DR 6T)
 20 *Scaccia non morti come chierico* L6 (DR 1T)
 25 *Maledizione** (R tocco, EF limitato, si veda X15)
 25 *Disarmare* (DR 6T)
 30 *Tenebre persistenti** (R 36 m, EF 9 m raggio; B34, X6)
 30 *Borseggiare*, 50% (DR 6T)
 40 *Preparare trappole normali*, 70% (DR 6T)
 40 *Silenzio in un raggio di 5 metri* (R 54 m, DR 12T; B31, X6)

- 45 *Metamorfosi* (R 18 m, fino a 2xDV; X14)
 45 *Scaccia non morti come chierico* L12 (DR 2T)
 50 *Incantesimo di Babele** (R 18 m, DR 40T; X10)
 55 *Incantesimo dissolvi magie* (R 36 m, EF cubo di 6 m; BA34, X8)
 55 *Borseggiare*, 75% (DR 6T)
 60 *Mostrarsi** (R 72 m, DR 1T, EF cubo di 6 m; C22)
 65 *Preparare trappole normali*, 90% (DR 6T)
 70 *Scaccia non morti come chierico* L24 (DR 3T)
 75 *Metamorfosi di ogni oggetto* (R 72 m, DR 40-240T, EF cubo di 3 m; C24)
 80 *Borseggiare*, 100% (DR 6T)
 90 *Raggio anti-magia* (DR 1T, EF 100%)
 95 *Scaccia non morti come chierico* L36 (DR 3T)
 100 *Esplosione* (EF 18 m x 6 m, 2d6 + sordità)

A5. Bonus ad attacchi

Costo

- 10 *Benedizione* (R 18 m, DR 6T, EF 36 m quadrati, +1ML/colpi/ferite; B30, X5)
 15 *Bonus danni per armi* + 2 (DR 1T)
 20 *Bonus tiri per colpire* + 2 (DR 1T)
 20 *Bonus scaccia non morti* + 2 al tiro, +1d6 DV (DR 1T)
 25 *Salto a 9 m, bonus tiro per colpire* + 2 (DR 1T)
 25 *Bonus danni per armi* + 3 (DR 1T)
 25 *Bonus forza per armi* + 1 (DR 1T)
 30 *Bonus tiri per colpire* + 3 (DR 1T)
 30 *Bonus danno per incantesimi* + 1/dado (DR 1 incantesimo)
 30 *Incantesimo del colpire* (R 9 m, DR 1T, EF 1d6 F; X7)
 35 *Bonus danni per armi* + 4 (DR 1T)
 40 *Bonus tiri per colpire* + 4 (DR 1T)
 40 *Bonus scaccia non morti* + 4 al tiro, +2d6 DV (DR 1T)
 40 *Bonus forza per armi* + 2 (DR 1T)
 45 *Bonus danni per armi* + 5 (DR 1T)
 50 *Bonus tiri per colpire* + 5 (DR 1T)
 50 *Salto a 18 m, bonus tiro per colpire* + 4 (DR 1T)
 55 *Bonus danno per incantesimi* + 2/dado (DR 1 incantesimo)
 55 *Bonus forza per armi* + 3 (DR 1T)
 60 *Bonus tiri per colpire* + 6 (DR 1T)
 60 *Bonus scaccia non morti* + 6 al tiro, +3d6 DV (DR 1T)
 70 *Doppio danno da arma* (DR 1T)
 70 *Bonus forza per armi* + 4 (DR 1T)
 75 *Salto a 27 m, bonus tiro per colpire* + 6

- (DR 1T)
 80 Bonus danno per incantesimi + 3/dado (DR 1 incantesimo)
 85 Attacco con schiacciamento (DR 1T)
 85 Bonus forza per armi + 5 (DR 1T)
 90 Triplo danno da arma (DR 1T)
 100 Bonus danno per incantesimi + 4/dado (DR 1 incantesimo)

B. Informazioni e movimento

B1. Miglioramenti delle normali percezioni

Costo

- 10 Scopri nuove costruzioni (R 18 m, DR 36T)
 10 *Lettura di linguaggi* (DR 6T; B32)
 10 *Lettura del magico* (DR 3T, B32)
 10 Cronometro (DR 24 ore da un momento iniziale)
 15 Individua pendii (R 9 m, DR 36T)
 15 *Parlare con gli animali* (R 9 m, DR 6T; B30, X6)
 20 *Infravisione* (R Tocco, DR 1 gg, EF visione 18 m; B35, X13)
 25 Sentire rumori 50% (DR 12T)
 25 *Parlare con i morti* (R 9 m, EF 3 domande; X7)
 30 *Parlare con le piante* (R 9 m, DR 3T; X9)
 30 Seguire (DR 6 ore, EF 90% all'aperto, 50% al chiuso)
 35 Scopri porte segrete (R 3 m, DR 6T)
 40 Comunicazione (DR 6T)
 50 Percepisci rumori 90% (DR 24T)
 50 Rivelatore di menzogne (R 36 m, DR 3T)
 60 *Parlare con i mostri* (DR 6T; X9)
 70 Seguire (DR 6 ore, EF 90% ovunque)
 75 Sentire rumori 140% (DR 36T)
 80 Visione a raggi X (R 9 m, DR 1T)

B2. Sensi addizionali

Costo

- 10 Scoprire trappole 50% (DR 6T)
 10 *Predire il tempo* (DR 12 ore, EF 64 Km; C15)
 15 *Individuazione del magico* (DR 6T, EF R 18 m; B29)
 15 *Individuazione del Male* (DR 6T, EF R 18 m; B29)
 20 Scoprire trappole 60% (DR 6T)
 20 *Individuazione dell'allineamento* (DR 1r, EF R 9 m; B30, X5)
 20 *Individuazione degli oggetti* (DR 6T, EF 36 m; B33, X7)
 25 *Chiaroveggenza* (R 18 m, DR 12T; B34, X12)
 25 ESP (R 18 m, DR 12T; B33)
 30 Scoprire trappole 70% (DR 6T)
 30 *Occhio dello stregone* (R 72 m, DR 6T,

MV 36 m; X15)

- 35 *Scopritrappole* (DR 2T, EF 9 m; B31, X5)
 35 *Individuazione dell'Invisibile* (R 120 m, DR 6T; B33)
 40 *Scopri pericolo* (R 60 m, DR 6T; M4)
 40 Scoprire trappole 80% (DR 6T)
 45 Scelta dell'opzione migliore (R 1T, EF 1 scelta)
 50 Scoprire trappole 90% (DR 6T)
 50 *Vista rivelante* (DR 5T, EF 36 m; C12)
 55 Disegnatore di mappe (DR 1T, EF disegna una zona di 18 m)
 60 Scoprire trappole 100% (DR 6T)
 60 Ritrovamento tesori (DR 6T, EF 160 m)
 70 Scoprire trappole 110% (DR 6T)
 70 *Conoscenza* (DR 1T o 1 gg; C22)
 80 *Individuazione della corretta via* (DR 46T; X9)

B3. Miglioramenti del movimento

Costo

- 10 Scalare pareti, 70% (DR 12T)
 15 *Levitazione* (DR 46T; B34)
 15 Movimento tra alberi (DR 12T)
 20 Scalare pareti, 80% (DR 12T)
 20 *Porta vegetale* (DR 40T; C15)
 25 Scalare pareti, 90% (DR 12T)
 25 *Porta dimensionale* (R 3 m, DR 1r, EF 108 m; X14)
 25 *Volare* (DR 40 + 1d6T, MV 108 m; B35, X12)
 30 Forma gassosa (DR 3T)
 30 *Velocità* (R 72 m, DR 3T, EF 24 cr in 18 m; B35, X12)
 35 Muoversi silenziosamente, 50% (DR 6T)
 35 *Passa pianta* (EF 90-180 metri; C16)
 35 Movimento tra ragnatele (DR 12T)
 40 Scalare pareti, 100% (DR 12T)
 40 *Telecinesi* (R 36 m, DR 6r, EF 8000 mon, MV 6m/r; C20)
 45 *Trasporto via piante* (EF + 2 cr; C16)
 50 *Teletrasporto* (R 3 m, X16)
 55 Scalare pareti, 110% (DR 12T)
 55 Muoversi silenziosamente, 70% (DR 6T)
 60 Scavare (DR 6T, MV 3 m, 9 m o 18 m)
 65 Spostarsi tra i piani (solo il possessore, tra piani adiacenti)
 70 Scalare pareti, 120% (DR 12T)
 75 Muoversi silenziosamente, 90% (DR 6T)
 80 *Viaggiare* (DR 40T, MV 108 m/216 m forma gassosa; M8)
 85 *Teletrasporto di ogni oggetto* (EF 1 cr/ogg/3 m cubi o TS se stesso, - 2 TS altri; C24)
 90 *Parola magica del ritorno* (X10)

B4. Miglioramenti alla capacità di trasporto

Costo

- 10 Contenitore, fino a 5.000 mon (DR 6 ore)
 10 *Disco levitante* (DR 6T, EF 5.000 mon; B31)
 15 Galleggiabilità, fino a 10.000 mon (DR 6T)
 20 Contenitore, fino a 10.000 mon (DR 6 ore)
 30 Contenitore, fino a 15.000 mon (DR 6 ore)
 30 Galleggiabilità, fino a 20.000 mon (DR 6T)
 40 Contenitore, fino a 20.000 mon (DR 6 ore)
 45 Galleggiabilità, fino a 40.000 mon (DR 18T)
 50 Contenitore, fino a 25.000 mon (DR 6 ore)
 60 Contenitore, fino a 30.000 mon (DR 6 ore)
 60 Galleggiabilità, fino a 80.000 mon (DR 24T)
 70 Contenitore, fino a 35.000 mon (DR 6 ore)
 75 Galleggiabilità, qualsiasi peso (DR 36T)
 80 Contenitore, fino a 40.000 mon (DR 6 ore)
 90 Contenitore, fino a 50.000 mon (DR 6 ore)

C. Trasformazioni

C1. Creazioni e invocazioni

Costo

- 15 *Crea fuoco* (DR 2T; C15)
 20 *Creazione dell'acqua* (DR 6T, EF 200 litri; X8)
 30 *Evoca animali* (R 108 m, DR 3T; M5)
 35 *Creazione del cibo* (R 3 m, EF 400 uomini + cavalcature; X9)
 40 *Creazione di animali normali* (R 9 m, DR 10T, EF 1-6 cr; C12)
 45 *Creazione di mostri normali* (R 9 m, DR 2T, EF 40 DV totali; C22)
 50 *Animazione dei morti* (R 18 m, EF 40 DV; X15)
 60 *Animare gli oggetti* (R 18 m, DR 6T, EF 4.000 mon; X10)
 70 *Spada* (R 9 m, DR 40r, EF come 2 mani 2 attacchi/r; C23)
 75 Creazione di oggetti normali (EF fino a 1.000 mon)
 80 *Clonare* (R 3 m; M6)
 90 *Crea mostri magici* (R 18 m, DR 3T, EF 40 DV totali; M7)
 100 *Creazione di qualunque mostro* (R 27 m, DR 4T, EF 40 DV; M8)

C2. Cambiamenti statici**Costo**

- 10 *Purificazione dei cibi e dell'acqua* (R 3 m, EF 6 borracce o 12 razioni, B30)
- 10 *Riparazione di oggetti normali* (EF fino a 1.000 mon)
- 15 *Cambiare odori* (EF 9 m cubici)
- 15 *Cambiare gusti* (EF 40 pasti o 6 m cubici)
- 20 *Blocca-porta* (DR 12 T; B31)
- 30 *Rimuovere trappole, 50%* (DR 6T)
- 30 *Chiavistello magico* (R 3 m; B33)
- 35 *Creazione di un'aura magica* (R 36 m, DR 3T, EF cubo di 12 m;)
- 40 *Porta magica* (R 3 m, DR 7 usi; C22)
- 40 *Riparazione di oggetti magici temporanei* (1 ogg)
- 50 *Governo* (EF da +10 a +50 al Consenso)
- 60 *Lucchetto magico** (R 3 m, DR 7 usi, EF 3 m quadrati; C23)
- 60 *Rimuovere trappole, 75%* (DR 6T)
- 70 *Rimozione di barriera** (R 18 m; C 12)
- 70 *Riparazione di oggetti magici permanenti* (1 ogg)
- 75 *Vittoria* (EF + 25 tiro RC, su tabella Esiti del Combattimento)
- 80 *Metallo in legno* (R 36 m, EF 2.000 mon; C16)
- 85 *Chiudi cancello** (R 9 m; C26)
- 90 *Permanenza* (R 3 m; C25)
- 90 *Rimuovere trappole, 100%* (DR 6T)
- 95 *Cancello* (R 9 m, DR 1T o d%T; C26)
- 100 *Ferma tempo* (DR 1 + 1d4r; M10)

C3. Cambiamenti dinamici**Costo**

- 10 *Scassinare serrature, 60%* (DR 6T)
- 15 *Torci legno* (R 72 m, EF 40 frecce; C15)
- 20 *Crescita animale* (R 36 m, DR 12T, EF 2x; X6)
- 20 *Scassinare* (R 18 m; B34)
- 25 *Crescita dei vegetali* (R 36 m, EF 900 m quadrati; X14)
- 25 *Scalda metalli* (R 9 m, DR 7r; M4)
- 25 *Scassinare serrature, 70%* (DR 6T)
- 25 *Riduzione vegetale** (R 36 m, EF 900 m quadrati; X14)
- 30 *Controlla vento* (DR 40T, EF 120 m; C16)
- 30 *Indurire** (R 36 m, EF 900 m quadrati per 3 m; C20)
- 35 *Controllo della temperatura 3 m* (DR 40T, EF 50 gradi; C15)
- 35 *Dissoluzione* (R 36 m, DR 3-18 gg, EF 900 m quadrati per 3 m; C20)
- 40 *Abbassare livello delle acque* (R 72 m, DR 10T, EF 1/2 altezza; X17)

- 40 *Scassinare serrature, 80%* (DR 6T)
- 45 *Passa pareti* (R 18 m, DR 6T, EF 1,5 m per 3 m; X16)
- 50 *Terre mobili* (R 72 m, DR 6T; C21)
- 55 *Scassinare serrature, 90%* (DR 6T)
- 55 *Evocazione del tempo atmosferico* (DR 72 m, EF 30 Km; C16)
- 60 *Inversione della gravità* (R 27 m, EF cubo di 9 m; C22)
- 70 *Scassinare serrature, 100%* (DR 6T)
- 80 *Controlla tempo atmosferico* (DR conc, EF 240 m; C16)
- 85 *Scassinare serrature, 110%* (DR 6T)
- 90 *Terremoto* (R 120 m, DR 1T, EF 38 m quadrati; C13)
- 95 *Scassinare serrature, 120%* (DR 6T)
- 100 *Desiderio* (M10)

D. Difese**D1. Tipi di cura****Costo**

- 10 *Scacciapaura* (DR 3T, EF +6 TS; B30)
- 15 *Cura ferite* (EF 7 PF; B29)
- 20 *Cura cecità* (R Tocco; X6)
- 20 *Cura malattie* (R 9 m; X6)
- 25 *Incantesimo liberatore** (R 36 m, EF fino a 4 cr; B30, X12)
- 25 *Cura ferite gravi* (EF 14 PF; X8)
- 30 *Neutralizza veleno* (R Tocco; X8)
- 35 *Cura ferite critiche* (EF 21 PF; C12)
- 40 *Libera mostri** (R 36 m, EF fino a 4 cr; X16)
- 45 *Liberazione dall'imposizione** (R 9 m; X17)
- 50 *Trasforma pietra in carne* (R 36 m, EF cubo di 3 m, X17)
- 60 *Resurrezione* (R 36 m, EF morto da non più di 132 gg; X9, C12)
- 65 *Liberazione dello charme** (R 36 m, EF fino a 6 m cubici; C24)
- 70 *Scaccia maledizioni* (R Tocco; X15)
- 85 *Resurrezione integrale* (R 18 m, EF morto da non più di 8 anni; C13)
- 90 *Ristorazione* (R Tocco; C13)
- 95 *Rigenerazione* (EF 3 PF/r per 1T)
- 100 *Cura* (R Tocco; M9)
- 100 *Risanamento automatico* (solo su sé stesso)

D2. Bonus personali**Costo**

- 10 *Memorizza + 1 bonus livello incantesimi*
- 20 *bonus CA -2* (DR 6T)
- 20 *bonus Abilità* (DR 6T, EF 1 punteggio scelto a caso)
- 20 *Memorizza + 2 bonus livello incantesimi*
- 25 *Parata* (DR 6T)

- 25 *bonus Tiri Salvezza +2* (DR 6T)
- 30 *bonus Punti Ferita + 1 per Dado Vita* (DR 1T)
- 30 *Memorizza + 3 bonus livello incantesimi*
- 35 *Schivare dardi normali* (DR 1T, EF TS contro bacchette)
- 35 *Controllo dimensione* (DR 6T, da 7,5 cm a 5,4 m)
- 40 *bonus Abilità* (DR 6T, EF 2 punteggi scelti a caso)
- 40 *bonus CA -4* (DR 6T)
- 40 *Memorizza + 4 bonus livello incantesimi*
- 45 *Elasticità* (DR 12T, EF 1/2 danno armi non da taglio)
- 50 *Schivare qualsiasi dardo* (DR 1T, EF TS contro bacchette)
- 50 *Memorizza + 5 bonus livello incantesimi*
- 50 *bonus Tiri Salvezza +4* (DR 6T)
- 60 *bonus Abilità* (DR 6T, EF 3 punteggi scelti a caso)
- 60 *bonus CA -6* (DR 6T)
- 60 *bonus Punti Ferita + 2 per Dado Vita* (DR 1T)
- 60 *Memorizza + 6 bonus livello incantesimi*
- 65 *Schivare attacchi direzionati* (DR 1T, EF TS contro bacchette)
- 65 *Autometamorfosi* (DR 46T; X14)
- 70 *Memorizza + 7 bonus livello incantesimi*
- 75 *bonus Tiri Salvezza +6* (DR 6T)
- 80 *bonus Abilità* (DR 6T, EF 4 punteggi casuali)
- 80 *bonus CA -8* (DR 6T)
- 80 *Memorizza + 8 bonus livello incantesimi*
- 85 *Controllo dell'inerzia* (DR 4 ore, 1 ogg)
- 90 *bonus Punti Ferita + 3 per Dado Vita* (DR 1T)
- 90 *Memorizza + 9 bonus livello incantesimi*
- 100 *bonus Abilità* (DR 6T, EF tutti i punteggi)
- 100 *bonus CA -10* (DR 6T)
- 100 *Memorizza + 10 bonus livello incantesimi*
- 100 *Cambiaforma* (DR 40T, EF qualsiasi cr o ogg 12 m/4.000 mon; M9)

D3. Protezione personale**Costo**

- 10 *Scudo magico* (DR 6T; B32)
- 15 *Anti-magia 10%* (DR 6T)
- 15 *Schermo mentale** (R Tocco, DR 12T; B33, X12)
- 15 *Incantesimo per respirare sott'acqua* (R 9 m, DR 1 gg; B35, X13)

- 20 *Invisibilità* (B33)
- 20 *Immunizzazione alle malattie* (R Tocco, DR 18T)
- 25 *Invisibilità nel raggio di 3 metri* (R 36 m; B35, X13)
- 30 *Immunizzazione alla paralisi* (R Tocco, DR 6T)
- 30 *Sicurezza* (EF trappole per 5 ogg, solo allarme)
- 35 *Anti-magia 20%* (DR 6T)
- 40 *Immunizzazione al veleno* (R Tocco, EF solo su sé stesso)
- 50 *Immunizzazione ad attacchi di invecchiamento* (R Tocco, DR 18T)
- 55 *Anti-magia 30%* (DR 6T)
- 60 *Invisibilità multipla* (R 72 m, EF 18 m quadrati, 300 di dimensioni umane; C22)
- 65 *Sopravvivenza* (DR 48 ore; M3)
- 70 *Statua* (DR 80T, EF +2 Iniziativa; C23)
- 75 *Anti-magia 40%* (DR 6T)
- 80 *Immunizzazione al Risucchio di energia* (R Tocco, DR 6T)
- 80 *Barriera mentale* (R 3 m, DR 48 ore, EF +8 Fr; C24)
- 85 *Protezione da individuazione magica* (DR 6T, EF sé stesso + oggetti)
- 95 *Anti-magia 50%* (DR 6T)
- 100 *Fortuna* (DR 1T, EF scelta del risultato di 1 tiro di dado)
- 100 *Immunità* (DR 40T, EF blocca incantesimi L 1-3 e dimezza effetti armi magiche e L 4-5; M9)
- 100 *Immunizzazione all'arma del soffio* (R Tocco, DR 1T)

D4. Errori e confusione

Costo

- 10 *Ventriloquio* (R 27 m, DR 3T; B33)
- 15 *Occultamento dell'allineamento** (R Tocco, DR 40T; B30, X5)
- 20 *Oscurare* (DR 40T, EF 120 m quadrati/12 m altezza; C15)
- 25 *Immagini illusorie* (DR 6T, EF 5 false immagini; B33)
- 30 *Nascondersi nelle ombre, 30%* (DR 6T)
- 30 *Metamorfosi vegetale di massa* (R 72 m, EF 100 dimensioni umane; X14)
- 35 *Terreno illusorio* (R 72 m; X14)
- 40 *Amalgamante* (DR 18T, EF 7 cr)
- 45 *Nascondersi nelle ombre, 50%* (DR 6T)
- 50 *Creazione spettrale* (R 72 m, EF 12 m cubici; B33)
- 60 *Nascondersi nelle ombre, 70%* (DR 6T)
- 70 *Olografia* (R 72 m, DR 6T; X17)
- 90 *Mimetizzazione* (DR 6T)

D5. Barriere

Costo

- 10 *Resistenza al freddo* (DR 12T, EF +2 Fr, -1/dado F, 9 m; B30)
- 10 *Protezione dal male* (DR 6T; B29)
- 15 *Resistenza al fuoco* (DR 6T, EF +2 Fr, -1/dado F; B31, X6)
- 20 *Protezione contro i proiettili normali* (R 9 m, DR 12T; X13)
- 20 *Protezione da alcune creature* (DR 6T, EF fino a 5 DV)
- 25 *Protezione dal male nel raggio di 3 metri* (DR 12T, EF +1 Fr; B35, X8)
- 25 *Insetticida* (DR 40T, +4 Fr)
- 25 *Muro di ghiaccio* (R 36 m, DR 12T, EF 108 m quadrati; X14)
- 25 *Muro di fuoco* (R 18 m, DR conc, EF 108 m quadrati; X15)
- 30 *Barriera anti piante* (DR 6T; C16)
- 30 *Anti veleno* (R Tocco, DR 40T, EF +4 contro soffio; M5)
- 35 *Muro di pietra* (R 18 m, EF 27 m cubici; X16)
- 35 *Protezione*
- 40 *Protezione dai fulmini* (R Tocco, DR 40T, EF 40 dadi F; C15)
- 40 *Protezione da parecchie creature* (DR 6T, EF fino a 15 DV)
- 45 *Barriera anti animali* (DR 40T; C16)
- 50 *Muro di ferro* (R 36 m, EF 150 m quadrati; C21)
- 60 *Protezione da quasi tutte le creature* (DR 6T, EF fino a 15 DV)
- 70 *Barriera* (R 18 m, DR 12T, EF 7-70 F; C12)
- 75 *Barriera anti-magia* (DR 12T; X16)
- 80 *Campo di forza* (R 36 m, DR 6T, EF 1.500 m quadrati; M8)
- 85 *Protezione da tutte le creature* (DR 6T)
- 100 *Prisma* (R 18 m, DR 6T, EF raggio di 3 m o 150 m quadrati; M9)

Di seguito, viene fornito un elenco, in ordine alfabetico, delle nuove abilità speciali.

Effetti dell'incantesimo: qualsiasi dato delle tabelle in *carattere corsivo*, si riferisce agli effetti di un incantesimo. Per ognuno viene fornito un riferimento di pagina; per comodità, sono presenti anche alcuni dati relativi all'incantesimo stesso.

Gli incantesimi e le abilità comuni non compaiono nel presente elenco.

Abbraccio stritolante: questo effetto dura un turno. L'attacco può essere rivolto contro qualsiasi avversario la cui taglia sia approssimativamente uguale o comunque inferiore a quella dell'aggressore e richiede l'uso delle due braccia, invece che di un'arma o di un incantesimo. Le mani devono essere libere.

Se il Tiro per colpire ha successo, l'attaccante può stringere l'abbraccio, infliggendo 2-16 punti di danno e può bloccare la vittima. Ogni vittima trattenuta può tentare un Tiro Salvezza contro raggio della morte per sfuggire la presa. Per ogni round in cui riesce a mantenere la presa, l'attaccante può stringere l'abbraccio, infliggendo 2-16 punti di danno.

Abilità dei ladri: (Borseggiare, Muoversi silenziosamente, Nascondersi nelle ombre, Rimuovere trappole, Scalare pareti, Scassinare serrature, Sentire rumori): tutti questi effetti sono identici alle abilità standard dei ladri. Possono essere usate dal possessore del manufatto come se fosse un ladro, per la durata prevista.

Borseggiare: si noti che viene sottratto un 5% per ogni livello o Dado Vita della vittima.

Muoversi silenziosamente: solo il DM è a conoscenza della riuscita di questa operazione: il risultato non viene comunicato al personaggio che la effettua.

Nascondersi nelle ombre: solo il DM è a conoscenza della riuscita di questa operazione: il risultato non viene comunicato al personaggio che la effettua. Durante questa operazione il personaggio può muoversi, ma non può rimanere nascosto mentre attacca.

Rimuovere trappole: in caso di fallimento, la trappola si attiva.

Scalare pareti: si applica a qualsiasi superficie ripida, ad esempio una scogliera, il muro di un corridoio, ecc. È necessario effettuare un controllo ogni 30 metri di scalata. La velocità varia da 60 cm a 6 metri per round, a seconda di quanto sia ripida la parete, della disponibilità di sporgenze a cui attaccarsi, ecc.

Scassinare serrature: il tentativo può essere effettuato solo una volta per serratura, ma non è richiesto alcun arnese da scasso; serrature particolarmente difficili possono ridurre le possibilità di successo, in misura variabile dal 10% al 50%.

Sentire rumori: in caso di successo, il possessore del manufatto può scegliere singole voci o rumori, fino a 36 metri di distanza, o fino ad una distanza dimezzata se l'ascolto è ostacolato dalla frapposizione di una barriera (porta, muro, ecc.).

Amalgamante: questo effetto è equivalente alla pozione omonima. Un massimo di 7 creature, con il permesso del controllore del manufatto, possono unire la loro forma a questo; l'operazione può essere ripetuta, finché il controllore del manufatto lo permette.

Anti-magia: gli effetti magici temporanei vengono annullati nel raggio di 1,5 metri dal personaggio; la possibilità di fallimento viene

fornita in forma percentuale. Gli effetti magici permanenti non subiscono modifiche. Il controllo deve essere effettuato separatamente per ogni effetto o oggetto magico. In caso di annullamento della magia, essa rimane inattiva per un turno dopo aver lasciato l'area dell'anti-magia:

Attacco con schiacciamento: l'impiego di questo attacco con un'arma causa l'immediata perdita dell'iniziativa e una penalità di -3 al Tiro per colpire. D'altro canto, se l'attacco va a segno, al danno viene aggiunto il valore Forza dell'attaccante più gli eventuali bonus standard.

Bonus danno da arma: questo effetto dura un turno. Se il bonus indicato è "doppio" o "triplo", si modifichi il risultato del tiro di dado prima di sommare altri bonus.

Bonus danno per incantesimi: questo effetto aggiunge un bonus per ogni dado di danno inflitto.

Bonus della Classe dell'armatura: il personaggio guadagna il bonus indicato per la sua classe dell'armatura.

Bonus delle abilità: uno o più bonus delle abilità aumentano immediatamente al massimo (18) per un'intera ora. Il personaggio in questione ottiene immediatamente tutti i benefici relativi. I bonus di abilità interessati sono determinati a caso, tirando 1d6.

Bonus forza per armi: il possessore del manufatto aggiunge il numero indicato alla forza di qualsiasi arma stia usando. Le armi normali vengono considerate incantate, con forza uguale al numero indicato. Il bonus è aggiunto sia al Tiro per colpire che a quello per il danno.

Bonus Punti Ferita: questo effetto dura per un turno o fino a quando viene subito danno sufficiente a cancellarlo. Il possessore del manufatto guadagna immediatamente il numero di Punti Ferita indicato per ogni Dado Vita. Il danno che egli subisce viene prima sottratto dai Punti Ferita così acquisiti.

Bonus scaccia non morti: se il possessore del manufatto ha la possibilità di scacciare non morti con qualsiasi mezzo, il bonus indicato si applica sia all'eventuale tiro di dado iniziale, sia al tiro per determinare il numero di Dadi Vita scacciati o distrutti. Questi bonus non modificano risultati "T" o "D".

Bonus Tiri Salvezza: il possessore del manufatto guadagna il bonus indicato per tutti i suoi Tiri Salvezza. Nonostante questo bonus, un Tiro Salvezza non modificato che dia come risultato un 1 indica sempre fallimento.

Borseggiare: vedere Abilità dei Ladri.

Calma: questo effetto consente di influenzare fino a 40 DV di creature nel raggio di 36 metri. Non è consentito alcun Tiro Salvezza; il DM effettua immediatamente il consueto

tiro di 2d6 per la Reazione dei Mostri, con un bonus di +4.

Cambiare gusti: una determinata quantità di cibi o di liquidi può assumere un gusto scelto dal possessore del manufatto. Questo effetto non influisce sul veleno e il cibo o il liquido in questione non subiscono reali modifiche. La modifica è permanente e può influenzare uno spazio di 6 metri cubici.

Cambiare odori: nello spazio di 9 metri cubici, il possessore del manufatto può modificare gli odori a proprio piacimento; tale modifica è permanente, ma non può essere creato del veleno.

Comunicazione: concentrandosi su una qualsiasi creatura, vivente o non morta, il possessore del manufatto le rende nota la sua intenzione di comunicare. Nel caso in cui l'interlocutore si renda disponibile, si svolgerà una comunicazione telepatica, che non sia più lunga di 1 turno, indipendentemente dalle rispettive posizioni e dai Piani occupati. Se l'interlocutore si nega, il possessore del manufatto non potrà utilizzare contatti di questo tipo con quello stesso personaggio per 24 ore. Il costo in punti si applica per ogni ora, non per ogni tentativo.

Contenitore: un manufatto con questo potere non può disporre dei poteri *Trappola vitale* o *Protezione*. Il manufatto si comporterà in maniera simile a una *Borsa conservante*. Comunque, è possibile riporre nel manufatto tutti gli oggetti di chi lo controlla, con un semplice comando verbale che teletrasporta l'oggetto stesso nel manufatto. Non è invece possibile riporvi altre creature o un oggetto che sia a contatto con un'altra creatura. Il potere di contenere oggetti dura 6 ore, ma può essere prolungato, pagando nuovamente il costo del Potere. Qualsiasi oggetto può essere estratto, ma solo su comando del controllore del manufatto. Gli oggetti che dovessero essere ancora contenuti al momento in cui ha termine l'effetto, vengono immediatamente disintegrati, senza poter effettuare Tiri Salvezza.

Controllo: (animali, draghi, giganti, umani, piante, non morti): questi effetti sono simili a quelli delle pozioni analoghe, ma la durata è di 20 turni. Il controllore deve vedere la vittima e non può costringerla a suicidarsi. Mentre sta tenendo sotto controllo qualcuno, un personaggio non può combattere o lanciare incantesimi, e si può muovere alla metà della velocità consueta. Per evitare il controllo, ogni vittima deve fare un Tiro Salvezza contro incantesimi, ma il tentativo di controllo può essere ripetuto una volta per round, fino al termine dell'effetto. Limiti:

Animali: fino a 40 Dadi Vita per animali di dimensioni normali o giganti, ma non su

creature fantastiche o magiche; fino a 20 individui.

Giganti: un tipo solo, fino a 4 giganti.

Non morti, inferiori: solo non morti di 9 DV o meno; fino a 20 DV, fino a 10 individui.

Non morti, superiori: qualsiasi non morto; fino a 40 DV, fino a 20 individui.

Piante: tutte le piante in un area di 9 x 9 m.

Umani: influenza solo umani di 7 DV o meno; fino a 40 DV, fino a 20 persone (uomini normali 1/2 DV ciascuno).

Controllo dell'inerzia: il possessore del manufatto può ordinare a qualsiasi oggetto che sta portando di fermarsi; l'oggetto si arresterà immediatamente nel punto in cui si trova e da qui non potrà più essere spostato, nemmeno con un *Desiderio*. Per spostare nuovamente l'oggetto sarà necessario un secondo comando; se l'oggetto fosse in movimento al momento in cui riceve il primo comando, quando viene liberato riprende il movimento interrotto.

Controllo dimensione: consente di restringere ed allargare il proprio corpo a qualsiasi dimensione compresa tra 7,5 cm e 5,4 m, con tutto l'eventuale equipaggiamento e con la frequenza desiderata. Si usano le regole fornite nel paragrafo "Sostituzione dei mostri", ma i modificatori variano da -6 a -1 per le piccole dimensioni, e da +1 a +6 per le grosse dimensioni.

Creazione di oggetti normali: è possibile creare un oggetto normale, non magico e non vivente, il cui peso non superi 1.000 mon. Il possessore del manufatto deve aver già visto l'oggetto in questione. La procedura di creazione richiede una quantità di un qualche materiale, il cui peso sia uguale a quello dell'oggetto da creare. I tesori non possono essere creati.

Creazione di un'aura magica: tutte le creature e gli oggetti all'interno dell'aura irradiano luce quando viene usato l'incantesimo *Individuazione del magico* entro il raggio. L'area influenzata è di 12 metri cubici.

Cronometro: questo effetto è in grado di effettuare un conto alla rovescia, a partire da un momento prescelto, di lunghezza non superiore alle 24 ore. Il possessore del manufatto può, in qualsiasi momento, chiedere quanto tempo manchi al termine. Il manufatto può effettuare fino a tre conti alla rovescia contemporaneamente, ma ogni volta è necessario pagare il costo in Punti di Potere.

Disarma attacchi: questo effetto può essere impiegato solo contro un avversario che stia usando un'arma. Per disarmarlo, è necessario un normale Tiro per colpire; in caso di successo, il bersaglio non subisce ferite, ma tira 1d20, sottrae eventuali bonus di Destrezza e aggiunge i bonus di Destrezza dell'attaccan-

te: se il risultato è superiore alla Destrezza della vittima, questa risulta disarmata. Nel caso di mostri che usano armi, la Destrezza è sempre uguale a 11.

Disegnatore di mappe: il manufatto controlla le mani del personaggio. La mappa coprirà tutta l'area stabilita entro 18 metri e comprenderà tutti gli aspetti fisici, ad esempio porte segrete e trappole, ma non magia, creature e tesori.

Elasticità: questo effetto è identico alla pozione equivalente. Consente di far assumere al proprio corpo, e a tutto l'equipaggiamento, qualsiasi forma la cui lunghezza massima sia 9 metri e lo spessore 2,5 centimetri. In questa forma, non è possibile attaccare o lanciare incantesimi, ma i danni da armi non da taglio (macigni, mazze, ecc.) sono dimezzati.

Esplosione: il manufatto produce un suono violento che dura un round. Il cono è lungo 18 metri e largo 6 metri all'estremità. Ogni vittima in questa area subisce 2-12 punti di danno e deve superare un Tiro Salvezza contro gli incantesimi, per evitare di essere assordata.

Forma gassosa: mediante concentrazione, il personaggio può assumere forma gassosa insieme a tutto il suo equipaggiamento. In questa forma, il movimento è di 108 m per turno. L'effetto dura 3 turni e può essere abbreviato solo dall'incantesimo *dissolvi magia*. Può viceversa, essere prolungato quando il personaggio è in forma gassosa, purché siano disponibili punti di potere sufficienti.

Fortuna: questo effetto dura un turno, o finché viene speso, ed è equivalente a quello della pozione omonima. Il giocatore il cui personaggio controlla il manufatto può scegliere il risultato per un suo qualunque tiro di dado, invece di effettuare il tiro stesso. I tiri di altri giocatori o del DM non possono essere influenzati, né può essere modificato un tiro già effettuato.

Galleggiabilità: questo effetto impedisce al possessore del manufatto di affogare, a meno che porti un peso superiore a quello indicato. L'effetto non consente di muovere liberamente fra terreni che stanno affondando. Qualsiasi oggetto toccato dal possessore usufruisce dei suoi stessi benefici: conseguentemente, una barca a vela continua a galleggiare, anche se dovesse essere danneggiata. Se il personaggio comincia ad affondare può liberarsi di uno o più oggetti per rientrare nei limiti di peso.

Governo: questo effetto è uguale a quello di una *Verga del governo*. Se un personaggio porta con sé il manufatto attraverso i suoi possedimenti, aggiunge un bonus a tutti i Controlli del consenso, variabile a seconda della percentuale della popolazione che lo

vede:

1-50%	+10	91-99%	+40
51-75%	+20	100%	+50
76-90%	+30		

Il costo in punti di potere si applica per ogni possedimento.

Guarigione automatica: è possibile produrre a comando l'effetto *guarigione*, identico all'incantesimo clericale di 6° livello. Il manufatto curerà danni, avvelenamenti, malattie, paralisi, maledizioni, cecità e demenza. È necessario il contatto fisico tra il manufatto e chi ne deve subire gli effetti. È possibile predisporre il manufatto in modo che risponda automaticamente per un turno nel caso in cui i Punti Ferita del possessore raggiungano lo zero.

Immunizzazione ad attacchi di invecchiamento: il beneficiario di questo effetto è immune da qualsiasi tipo di attacco che causi invecchiamento.

Immunizzazione alla paralisi: il possessore del manufatto è immune a tutte le forme di paralisi, compreso l'incantesimo *Blocca persona*.

Immunizzazione all'arma del soffio: il beneficiario non subisce gli effetti di qualsiasi tipo di arma del soffio.

Immunizzazione alle malattie: il beneficiario è immune a qualsiasi tipo di malattia, di qualsivoglia origine.

Immunizzazione al Risucchio di energia: il possessore del manufatto non può perdere livelli o Dadi Vita a causa del Risucchio di energia.

Immunizzazione al veleno: il possessore del manufatto non subisce alcun danno né viene ucciso da alcun tipo di veleno, sia esso di origine naturale o magica.

Individua pendii: questo effetto corrisponde all'abilità dei nani, ma il successo è garantito nel 100% dei casi. Tutti i pendii in un raggio di 30 metri quadrati vengono scoperti nel giro di un round.

Insetticida: come la *Pozione anti insetti*, questo effetto si applica a tutti gli aracnoidi, gli insetti e i chilopodi. Il personaggio non viene toccato da nessun insetto normale, mentre un insetto gigante lo ignora, a meno che superi un Tiro Salvezza contro gli incantesimi. L'effetto consente anche di godere di un bonus di +4 per tutti i Tiri Salvezza effettuati contro insetti evocati o controllati.

Memorizza bonus livello incantesimi: attivando questo potere, il controllore del manufatto può guadagnare l'indicato numero di livelli di incantesimo. Qualsiasi numero di incantesimi può essere acquisito, purché il loro livello totale sia entro il limite dato. I bonus non possono essere usati per aumentare il livello di altri incantesimi memorizzati né è

possibile imparare nuovi incantesimi.

Mimetizzazione: questo effetto consente ad un personaggio ed al suo equipaggiamento di assumere una colorazione atta a mimetizzarlo con l'ambiente circostante; in questo stato, può essere scoperto solo con mezzi magici o con il contatto fisico.

Movimento tra alberi: il possessore del manufatto è in grado di saltare da un albero all'altro, adottando la stessa tecnica delle scimmie, alla normale velocità, modificata dal carico.

Movimento tra ragnatele: questo effetto consente il movimento tra ragnatele, con le stesse modalità dei ragni, a velocità piena, modificata solo dal carico. Le ragnatele non si incollano al personaggio o al suo equipaggiamento.

Muoversi silenziosamente: vedere Abilità dei Ladri.

Nascondersi nelle ombre: vedere Abilità dei Ladri.

Parata: in combattimento corpo a corpo, il controllore del manufatto può bloccare gli attacchi diretti contro di lui. Gli avversari subiscono una penalità di -4 ai loro Tiri per colpire; questa penalità non si applica a proiettili scagliati da un'arma, ad esempio alle frecce, ma si applica a quelli scagliati a mani nude.

Sentire rumori: vedere Abilità dei Ladri.

Preparazione di trappole normali: se il necessario materiale è disponibile, questo effetto consente di preparare una piccola trappola, scelta tra quelle che possono essere rimosse dai ladri. Possono essere scelti tre tipi di trappole: trappole che causano da 1 a 6 dadi di danno; trappole che imprigionano la vittima; trappole a combinazione che imprigionano la vittima e causano da 1 a 3 dadi di danno. La percentuale fornita indica le probabilità che la trappola funzioni come previsto; in caso di mancato funzionamento, la trappola non si attiva e può essere rimossa automaticamente da qualsiasi ladro.

Protezione: un manufatto con questo potere non può disporre dei poteri *Trappola vitale* o *Contenitore*. Esso consente al possessore del manufatto di entrare e uscire a piacimento dallo stesso. All'interno del manufatto il personaggio non invecchia e non necessita di alcuna forma di sostentamento. L'effetto è simile a *Trappola vitale*, ma totalmente sottoposto al controllore del manufatto, che, ad esempio, può dormire, meditare, ecc. Il manufatto può contenere una sola creatura, il suo possessore. Il pagamento del costo in punti di potere attiva l'effetto per 24 ore. Se, scaduto questo periodo, il controllore è all'interno, viene espulso dal manufatto; tuttavia, è possibile estendere la durata in ogni momento.

Protezione da alcune creature: l'effetto è identico a Protezione da tutte le creature, ma vengono bloccate solo le creature di 5 Dadi Vita o meno.

Protezione da parecchie creature: l'effetto è identico a Protezione da tutte le creature, ma vengono bloccate solo le creature di 10 Dadi Vita o meno.

Protezione da quasi tutte le creature: l'effetto è identico a Protezione da tutte le creature, ma vengono bloccate solo le creature di 15 Dadi Vita o meno.

Protezione da individuazione magica: il personaggio e tutto il suo equipaggiamento non possono essere scoperti con mezzi magici e non risplendono per effetto dell'incantesimo *Individuazione del magico*.

Protezione da tutte le creature: il possessore del manufatto non può essere toccato da nessuna creatura. Attacchi con artigli e morsi vengono completamente bloccati. Attacchi con armi, incantesimi e che, in genere, non richiedono contatto fisico, non sono influenzati.

Raggio anti-magia: questo effetto è simile a quello provocato dall'occhio centrale di un beholder. Consiste in un raggio di luce argentea, lungo fino a 18 metri e largo 3. Mediante la concentrazione, è possibile far durare il raggio un intero turno. Il raggio è in grado di annullare tutta la magia; oggetti ed effetti magici tornano alla normalità quando non sono più nel campo d'azione del raggio.

Rigenerazione: per un turno, il possessore del manufatto riguadagna i Punti Ferita persi a causa di danni, al tasso di 3 per round. La rigenerazione non ha luogo se i Punti Ferita scendono fino a, o al di sotto di, zero.

Rimuovere trappole: vedere Abilità dei Ladri.

Riparazione di oggetti magici permanenti: questo effetto è uguale a *Riparazione di oggetti magici temporanei*, salvo che consente la riparazione di qualsiasi oggetto magico creato da un mortale. La riparazione è permanente. Un manufatto non può essere riparato da questo effetto.

Riparazione di oggetti magici temporanei: questo effetto consente di riparare un qualsiasi oggetto magico, ad esempio bacchette parzialmente danneggiate da acido o fuoco. Per la riparazione è necessario che vi siano tutte le parti originarie dell'oggetto. Oggetti permanentemente magici, come spade o scudi magici, non possono essere riparati da questo effetto.

Riparazione di oggetti normali: questo effetto consente di riparare tutti i danni da uno o più oggetti normali, riportandoli alle precedenti condizioni. Per la riparazione è necessario che vi siano tutte le parti originarie del-

l'oggetto. Qualsiasi numero di oggetti, il cui peso totale non sia superiore a 1.000 mon, può essere riparato, ma un singolo oggetto che superi tale limite non può essere riparato. La riparazione non consente all'oggetto di acquistare poteri magici.

Ritrovamento tesori: il possessore del manufatto può concentrarsi e percepire in che direzione si trova il tesoro più grosso, non necessariamente quello di maggior valore, nel raggio di 120 metri.

Rivelatore di menzogne: concentrandosi su una creatura entro 36 metri, il possessore del manufatto è in grado di percepire se questi menta intenzionalmente senza bisogno che essa stia parlando con il controllore del manufatto.

Salto: questo effetto consente di effettuare un salto magico fino alla distanza indicata. Se dopo il salto viene effettuato un attacco, al Tiro per colpire si applica il bonus indicato.

Scaccia non morti: questo effetto funziona nello stesso modo dell'abilità standard dei chierici.

Scalare pareti: vedere Abilità dei Ladri.

Scassinare serrature: vedere Abilità dei Ladri.

Scavare: questo effetto consente di scavare rapidamente a mani nude nel terreno. Il movimento è di 18 metri per round, nel caso di normale terreno o sabbia, di 9 metri per round in terreni più consistenti e di 3 metri per round attraverso roccia solida. I metalli non possono essere penetrati. Terminato lo scavo, rimarrà sul posto un tunnel.

Scelta dell'opzione migliore: un personaggio può considerare due o più opzioni e rivolgersi al manufatto, perché scelga quella che ha le maggiori possibilità di esito favorevole. La risposta viene comunicata telepaticamente. L'opzione migliore viene scelta in rapporto ad un obiettivo, quale può essere la fuga, la salvezza, la velocità, ecc. Se questo obiettivo non viene definito, il manufatto effettua la scelta considerando lo scopo per il quale è stato costruito come obiettivo. Il manufatto è in grado di valutare le conseguenze fino a un periodo di un turno, e non rivela dettagli o offre alternative diverse da quelle che gli vengono proposte.

Schivare attacchi direzionati: qualsiasi attacco effettuato con proiettili, raggi o proiettando un cono, compresa l'arma del soffio, può essere schivato, a condizione che la manovra evasiva sia fisicamente possibile; nel caso che il Tiro Salvezza contro bacchette magiche abbia successo, il bersaglio evita il 100% dei danni. È possibile schivare solo un proiettile o effetto per round. Nel caso in cui la manovra evasiva risulti fisicamente impossibile, può tuttavia risultare applicabile un

normale Tiro Salvezza.

Schivare proiettili normali: questo effetto consente al possessore del manufatto di schivare qualsiasi proiettile venga lanciato da un'arma. Se un attacco di questo tipo dovesse risultare in un colpo a segno, il possessore del manufatto effettua un Tiro Salvezza contro bacchette magiche per evitare il proiettile. Dopo aver effettuato la schivata, un personaggio non può più svolgere azioni in quel round; non è possibile schivare più di 6 proiettili per round, ma la scelta dei proiettili da schivare spetta al bersaglio.

Schivare qualsiasi proiettile: questo effetto è identico a *schivare proiettili normali*, salvo che consente di schivare proiettili di qualsiasi tipo, compresi quelli utilizzati dalle macchine per gli assedi e anche quelli scagliati con l'incantesimo *Dardo incantato*.

Scopri nuove costruzioni: questo effetto corrisponde all'abilità dei nani, ma il successo è garantito nel 100% dei casi. Il possessore del manufatto scoprirà tutti i segni di nuove costruzioni nel raggio di 30 metri quadrati nel giro di un round.

Scopri porte segrete: qualsiasi porta segreta nell'area di ricerca verrà scoperta *automaticamente*.

Scoprire trappole: si veda Abilità dei ladri.

Soffio acido: comporta l'esalazione di un soffio acido che influenza un'area lunga 9 metri e larga 1,5 metri, che infligge un numero di Punti di danno uguali alla metà dei Punti Ferita attuali dell'attaccante, arrotondati per difetto. Un Tiro Salvezza contro il soffio del drago che abbia successo, dimezza il danno. L'acido evapora nel giro di un round. Il costo in Punti di Potere si applica per ogni soffio.

Soffio ghiacciato: consiste nell'esalazione dell'arma del soffio, in forma di un cono ghiacciato, lungo fino a 9 metri e largo fino a 3, che infligge un numero di punti di danno eguali alla metà, arrotondata per difetto, dei Punti Ferita attuali dell'attaccante. Se la vittima supera un Tiro Salvezza contro il soffio del drago i danni sono dimezzati. Per ogni soffio viene applicato il costo in punti di potere.

Seguire: il possessore di un manufatto può seguire le tracce lasciate da una creatura, purché esse non siano più vecchie di 24 ore. Nella Tabella sono fornite differenti possibilità di successo per operazioni di questo tipo effettuate in ambienti chiusi o all'esterno. Il controllo del successo va ripetuto ogni 800 metri all'esterno e ogni 72 metri all'interno. Condizioni atmosferiche, ostacoli o tentativi intenzionali di occultare le proprie tracce non influenzano questo effetto.

Sicurezza: questo effetto è simile a quello della *Tasca ultrasicura*. Fino a 5 oggetti posso-

no essere protetti da una trappola. Se un oggetto così protetto viene rimosso, senza il permesso del suo possessore, l'oggetto stesso lancia un grido di allarme che viene ripetuto per un'ora. Il grido può essere sentito a 36 metri di distanza e può essere interrotto dal possessore con un semplice comando.

Soffio di gas velenoso: il possessore del manufatto può esalare un soffio di gas velenoso in una nuvola di dimensioni non superiori a 6 metri quadrati; ogni creatura all'interno di questa area, eccettuato l'attaccante, deve superare un Tiro Salvezza contro il soffio del drago, altrimenti muore. La nuvola rimane sul posto per 3 interi round, meno che venga spostata o dispersa con mezzi magici. Il costo in punti di potere viene speso per ogni soffio.

Soffio infuocato: consiste nell'esalazione dell'arma del soffio, in forma di un cono infuocato, lungo fino a 9 metri e largo fino a 3, che infligge un numero di punti di danno eguali alla metà, arrotondata per difetto, dei Punti Ferita attuali dell'attaccante. Se la vittima supera un Tiro Salvezza contro il soffio del drago i danni sono dimezzati. Per ogni soffio viene applicato il costo in punti di potere.

Spostarsi tra i piani: un personaggio può passare da un piano di esistenza ad un altro adiacente, con tutto il suo equipaggiamento; nessuna altra creatura è influenzata.

Trappola vitale: un manufatto non può disporre di questo potere e di *Contenitore o Protezione*. Se il controllore tocca con il manufatto un'altra creatura mentre pronuncia la parola comando corrispondente, la vittima deve superare un Tiro Salvezza contro incantesimi, altrimenti viene risucchiata nel manufatto con tutto il suo equipaggiamento. Nel manufatto può essere contenuta un'unica creatura; se una si trova già all'interno, viene immediatamente espulsa e sostituita dalla vittima più recente. All'interno del manufatto, il prigioniero sopravvive senza invecchiare; non può essere visto o sentito, ma è possibile comunicare con lui mediante *Telepatia* o *ESP*.

Visione a raggi X: questo effetto può essere usato al massimo una volta per ora. È possibile vedere attraverso qualsiasi tipo di materiale, eccettuato il metallo, fino a 9 metri. In un turno è possibile esaminare fino a 120 metri quadrati.

Vittoria: questo effetto è identico a quello di una *Verga della Vittoria*, ossia consente di guadagnare dei bonus nelle circostanze in cui si applica il Regolamento di guerra. Il potere del manufatto può essere speso solo una volta, in qualsiasi momento. È possibile produrre i seguenti effetti:

+ 25 ai Tiri di Combattimento;

Se la differenza tra i rispettivi punteggi è

maggiore di 100, si fa uso della colonna "91-100" della Tabella di Combattimento, limitando così il numero delle perdite.

TABELLA 3: EFFETTI NEGATIVI

Gli handicap e le penalità devono essere selezionati dall'elenco che segue. I criteri ispiratori della scelta dovrebbero essere la conformità all'obiettivo del manufatto o, perlomeno, la coerenza con la Sfera del manufatto.

A meno che sia diversamente indicato nella descrizione, non è ammesso alcun Tiro Salvezza; si rammenti che gli handicap rappresentano effetti permanenti, le penalità possono essere annullate.

Quando un effetto implica un cambiamento nelle condizioni mentali, ad esempio nuovi desideri, aberrazioni mentali, o possesso da parte di un altro essere, il giocatore coinvolto deve essere informato di ciò in separata sede e deve continuare a guidare il suo personaggio, in conformità con la nuova situazione. Diversamente, il personaggio può diventare, in via definitiva o temporanea, un PNG ed essere guidato dal DM.

Gli effetti verranno spesso descritti come principi generici, ulteriormente sviluppabili dal DM. Ad esempio, egli può decidere di applicare al personaggio una penalità ai tiri per colpire, solo quando questi faccia uso di una specifica arma.

Il DM può decidere che un handicap o una penalità sia causata solo dal verificarsi di un determinato evento. Questo evento può essere l'uso di un potere, di un manufatto, oppure può verificarsi solo in un certo luogo, ecc. Si suggerisce al DM di apportare qualsiasi tipo di modifica a questi effetti e di aggiungerne di nuovi.

3A. EFFETTI UTILIZZABILI PER HANDICAP

Costo della ricarica: il manufatto non si ricarica automaticamente, ma deve essere alimentato da una fonte di energia, che può essere un determinato tipo di tesoro o oggetto magico, una o più creature, ecc.

Costo operativo: la vittima perde una parte, variabile da 1% a 50%, di tutti i tesori che possiede, che vengono magicamente consumati dal manufatto. Il tesoro, compresi oggetti magici, risorse dei possedimenti, ecc., non può essere recuperato o protetto. Questo effetto si può verificare con l'uso di un determinato potere o con il primo uso del manufatto.

Destino (solo per manufatti Maggiori): l'attacco del Destino comporta la rimozione permanente del personaggio dal gioco; alternativamente, è possibile reinserire nel gioco il

personaggio quando gli altri PG hanno espresso un determinato numero di *Desideri* o si sono spostati su un Piano Esterno. Il Destino può assumere svariate forme, ma a nessuna di esse è possibile sfuggire. Il corpo della vittima può svanire, ma ciò non è obbligatorio; lo stesso vale per il suo equipaggiamento. Nel caso in cui il corpo non svanisca, può essere occupato da un'altra vita, anche con effetto immediato. Essa può risultare pacifica, ostile, subdola e vendicativa o indifferente.

Errore magico (non per la Sfera dell'Energia): esiste una possibilità di errore ogni volta che la vittima lancia un incantesimo o usa un qualsiasi oggetto magico che richieda un comando verbale. La possibilità varia da 10% a 80%, in base alla posizione del manufatto sulla Scala. Qualora si verifichi l'errore, viene persa la memoria dell'incantesimo o la ricarica dall'oggetto magico. È anche possibile il verificarsi di qualche conseguenza negativa nei confronti di chi possiede il manufatto.

Sensibilità: il manufatto è un essere Immortale o ne contiene uno. Questo essere si rivolta al verificarsi di un evento prestabilito o casuale. L'effetto può consistere nell'uccisione della vittima, oppure essa può essere presa sotto controllo dall'essere per 4-24 giorni o, infine, l'Immortale può rapire la vittima ed assicurarsene i servizi per un determinato periodo di tempo.

Zoppia: la vittima perde immediatamente l'uso di un arto; un ulteriore effetto può essere la riduzione della capacità di attaccare alla metà del livello normale, o la riduzione della capacità di movimento alla metà.

3B. EFFETTI UTILIZZABILI PER PENALITÀ

Amnesia: la vittima dimentica immediatamente uno o più incantesimi che aveva memorizzato, come se li avesse lanciati. Il numero e il livello di questi incantesimi dipende dalla posizione del manufatto nella Scala.

Effetto dell'incantesimo: il manufatto produce un effetto, direttamente o indirettamente negativo per il possessore. Si tratta di una delle penalità più diffuse che può produrre un effetto causale o effetti ricorrenti, ma comunque pericolosi in entrambi i casi. Comunque, si tratta di un semplice effetto collaterale e non consuma punti di potere. È possibile utilizzare le seguenti categorie di effetti:

Tipi A1, A3 e A4 diretti contro il possessore del manufatto

Tipi C1, C2 e C3 indirettamente contro il possessore del manufatto

Tipi D4 e D5 contro il possessore del manufatto

Non tutti gli effetti dei tipi C e D possono essere indirizzati contro il possessore del manufatto; il DM deve quindi selezionare quelli che risultino pericolosi per costui. I mostri creati possono attaccare immediatamente o dopo un controllo di reazione, eventualmente effettuato con una penalità; essi non sono sotto il controllo del possessore del manufatto ma possono essere controllati dai suoi nemici. Se l'effetto dell'incantesimo richiede un Tiro Salvezza, esso deve essere effettuato, salvo che sia specificatamente indicato il contrario nella descrizione del manufatto.

Errore operativo: l'uso del potere del manufatto fallisce, completamente o parzialmente; ciò non ha effetto su ulteriori utilizzazioni dello stesso potere.

Ferita: ogni volta che viene utilizzato un determinato potere, il possessore del manufatto perde 1-20 Punti Ferita, temporaneamente o permanentemente.

Forma gassosa: la vittima assume forma gassosa e non può compiere alcuna azione, eccetto il movimento, fin quando riprende la sua forma normale. Il suo equipaggiamento non viene influenzato.

Mania: la vittima viene colta da una qualche ossessione, ad esempio può cominciare a desiderare di mangiare formiche, di volare, di recarsi in qualche posto o di vedere qualcosa; perseguirà il suo nuovo scopo in maniera maniacale, pur continuando a difendersi e ad eseguire altre azioni strumentali alla sua ossessione. Ottenuto il suo scopo, tornerà alla normalità.

Morte: il possessore del manufatto è immediatamente ridotto a zero PF o meno.

Paranoia (non per la Sfera del Pensiero): la vittima, improvvisamente, prende a considerare nemici tutti coloro che si trovano entro 18 metri da lui e svolge attività conseguenti. Se ritiene di poterli distruggere tutti, attacca immediatamente senza arrestarsi finché essi non siano tutti morti, fuggiti o si siano arresi. Se ritiene l'impresa troppo rischiosa, può ritirarsi o fuggire, cominciando gli attacchi in un momento successivo. Lo stato mentale originario può essere ripristinato solo con *Dissolvi magie* o *Guarigione*, benché l'incantesimo dello *charme* possa risultare temporaneamente efficace.

Ritirata: il possessore del manufatto si siede immediatamente e rifiuta di compiere qualsiasi azione, incapace di reagire a stimoli esterni, anche se questi dovessero minacciare la sua vita. La durata è compresa tra 2 e 20 giorni.

Servizio: la vittima improvvisamente ritiene di dover eseguire una qualche azione per sé stesso, per un altro individuo, che normal-

mente è molto lontano, o per un Immortale. Può decidere allora di andarsene immediatamente o tentare di convincere altri ad aiutarlo. Questo effetto ha termine con il conseguimento dell'obiettivo immaginario; non è invece sufficiente che il presunto beneficiario di tutto ciò neghi di averne bisogno. *Liberazione dall'imposizione* e *Liberatore dai comandi* non hanno effetto.

Trappola vitale: la vittima viene risucchiata all'interno del manufatto, insieme al suo equipaggiamento; contemporaneamente, viene espulso dal manufatto un qualche essere, spesso estremamente pericoloso e ostile. La vittima non può essere liberata finché non viene scoperto il sistema per attivare la Trappola Vitale o essa venga attivata casualmente.

3B. EFFETTI UTILIZZABILI PER HANDICAP E PENALITÀ

Si rammenti che, nei casi in cui viene offerta una possibilità di scelta, essa deve essere basata sulla posizione del manufatto nella Scala e differisce a seconda che si tratti di un handicap o di una penalità.

Alterazioni organiche: una o più parti del corpo sono soggette a mutazioni, lente o immediate. Gli organi devono essere prescelti avendo riguardo all'obiettivo del manufatto o dipendere dall'uso di uno specifico potere. Ad esempio, l'uso del potere *Sentire rumori* può causare una crescita smisurata delle orecchie.

Anti-magia, 100%, raggio 3 metri: il manufatto non viene disattivato, ma nega la possibilità di utilizzare qualsiasi suo potere. L'anti-magia non può essere modificata o fermata, nemmeno per ricevere cure o altri effetti magici benefici, salvo che con un *Desiderio* o con qualsiasi altro mezzo predesignato.

Avidità: alcuni PNG hanno notato i poteri del manufatto e sono colti dal desiderio di entrarne in possesso. Essi attaccano il possessore, o subito o dopo aver svolto le opportune preparazioni.

Danno aggiuntivo da colpi: il possessore del manufatto subisce danno aggiuntivo, ogni volta che viene colpito fisicamente. In alternativa, il danno aggiuntivo può essere limitato ad un solo specifico tipo di attacco.

Danno aggiuntivo da magia: il possessore del manufatto subisce danno aggiuntivo, ogni volta che viene colpito da un incantesimo magico. In alternativa, solo uno specifico tipo di incantesimo (fuoco, freddo, energia, ecc.) infligge danno aggiuntivo.

Debolezza magica: il possessore del manufatto infligge un danno ridotto (da -1 a -3 per dado) quando lancia un incantesimo che cau-

sa danni ad altri. Ogni incantesimo infligge sempre almeno 1 punto per dado. Altri incantesimi possono risultare così indeboliti da consentire al bersaglio di guadagnare un bonus per i Tiri Salvezza.

Distruzione magica: tutti gli oggetti magici che vengono a contatto con il possessore del manufatto perdono immediatamente i loro poteri. Il manufatto stesso non viene influenzato.

Errore: una percentuale di errore, variabile tra il 10% e il 50%, si applica si applica agli attacchi, con armi o incantesimi. Se si verifica l'errore, il DM tratta l'attacco normalmente ma, al termine dello stesso, rivela che l'attaccante ha colpito sé stesso. Sono applicabili i normali Tiri Salvezza. Chiunque lancia l'incantesimo dello *charme* contro sé stesso assume un atteggiamento esageratamente altezzoso, fino a che lo *charme* cessa o viene annullato.

Ferite: il possessore del manufatto e eventualmente altre creature, possono subire una quantità di danni determinata a caso, talora causati da una specifica forma di attacco.

Gas: dal manufatto viene emessa una nuvola di gas, che occupa uno spazio dipendente dalla posizione del manufatto sulla Scala. Ogni vittima che si trovi nello spazio occupato dalla nuvola deve effettuare un Tiro Salvezza contro il veleno, eventualmente con una penalità, variabile da -1 a -12, a seconda della Scala; in caso di fallimento, soffre gli effetti del gas, che può essere velenoso, dannoso, paralizzante, trasformante o può causare un risucchio di energia.

Immaterialità da stress: il possessore del manufatto diventa etereo quando si trova ad affrontare il pericolo. Se non dispone di alcun mezzo per spostarsi tra i piani, resta intrappolato fin quando viene salvato. In genere, il manufatto non segue la vittima.

Invecchiamento: il possessore del manufatto e, eventualmente, altre persone che gli sono vicine, invecchiano o ringiovaniscono di un numero di anni determinato a caso, oppure proporzionale al costo in punti di potere dell'ultimo potere utilizzato.

Metamorfosi: la vittima si trasforma, lentamente o rapidamente, in un qualche tipo di mostro, acquisendone le caratteristiche generali ancor prima dell'inizio delle trasformazioni fisiche.

Modifica dell'Allineamento: l'Allineamento e il comportamento del possessore del manufatto cambiano, in maniera coerente con l'obiettivo o la Sfera del manufatto. Normalmente vengono indicati due Allineamenti; si utilizzi il primo, a meno che sia già quello della vittima, nel qual caso si faccia ricorso al secondo.

Modifica dell'atteggiamento o del comportamento: il possessore del manufatto e, eventualmente, altre creature che si trovano vicino a lui, diventano aggressivi, codardi, angelici, eccessivamente onesti o disonesti, intolleranti, pigri, rumorosi, noiosi, pignoli, pacifici, burloni, litigiosi, rudi, disordinati, timidi, avari, sospettosi, eccessivamente loquaci o prodighi.

Modifica delle dimensioni: l'effetto è simile a quello del potere *Controllo dimensione* (D2), ma non è controllabile dalla vittima. In qualsiasi momento in cui viene utilizzato un potere, la vittima può rimpicciolire fino a 7,5 centimetri o ingrandire fino a 5,4 metri. La trasformazione può essere rapida o graduale.

Ossessione: la mente della vittima si fissa su un determinato timore, che può essere la magia, un mostro, un personaggio, una determinata razza, o su un determinato obiettivo, ad esempio lo sterminio di un mostro.

Penalità per i valori Abilità: da una a sei abilità del possessore del manufatto perdono 1-6 punti ciascuna.

Penalità per attacchi: gli attacchi del possessore del manufatto infliggono da 2 a 12 punti di danno in meno rispetto al solito; comunque, ogni colpo a segno causa sempre almeno 1 punto di danno.

Penalità per i tiri per colpire: il possessore del manufatto soffre una penalità a tutti i tiri per colpire, compresa tra -1 e -10.

Penalità per i Tiri Salvezza: il possessore del manufatto soffre una penalità, variabile tra -1 e -12 ad un Tiro Salvezza, oppure variabile tra -1 e -6 a tutti i Tiri Salvezza.

Penalità per il raggio: gli incantesimi o le armi del possessore del manufatto sono in grado di infliggere danno ad una distanza ridotta.

Penalità per la classe dell'armatura: una penalità, cumulativa con altri modificatori, variabile da +1 a +10, viene applicata al CA del possessore del manufatto.

Penalità per la memoria: il possessore del manufatto perde la capacità di memorizzare determinati incantesimi, un livello di incantesimi totale predeterminato o tutti gli incantesimi di un determinato livello. Gli incantesimi già memorizzati non sono influenzati.

Penalità per Punti Ferita: i Punti Ferita del possessore del manufatto diminuiscono da -1 a -3 per Dado Vita.

Putrefazione: uno o più organi del possessore del manufatto si ammalano lentamente o improvvisamente e marciscono; gli effetti cessano quando vengono prestate le cure.

Repulsione: il possessore del manufatto vede diminuire o svanire la sua amicizia per gli altri, o a causa di un'inesplicabile repulsione nei loro confronti o per alcune trasforma-

zioni fisiche.

Risucchio di energia: il possessore del manufatto perde 1-8 livelli di esperienza o una parte dei livelli attuali tra 10% e 60%.

I manufatti noti

La sezione che segue fornisce un elenco dettagliato di parecchi manufatti conosciuti. L'ideazione di ciascuno di essi si ispira a miti, leggende e opere letterarie. Il DM può modificare qualsiasi loro potere, cosa raccomandata nel caso in cui i giocatori abbiano letto il presente manuale.

L'introduzione di un manufatto in una campagna deve essere preparata, riferendo voci o miti che lo riguardano; informazioni generali su ogni manufatto sono date in un paragrafo introduttivo generale, che può essere letto ai giocatori. Tali informazioni possono essere riviste e anche modificate totalmente dal DM.

ARTIGLIO DEL POTENTE SIMURGH

Molto tempo fa, un grande uccello simile a un roc, mitologico volatile, apparve ad un chierico errante e si presentò come Immortale. Disse di aver già visto tre cicli della vita sulla terra e che ognuno di essi era finito con una cataclismatica distruzione, causata da acqua, ghiaccio e fuoco. Egli diede uno dei suoi artigli più piccoli, lungo mezzo metro, al chierico. Spiegandone i poteri, il potente Simurgh chiese che venisse utilizzato per il bene del genere umano. Attualmente, sembra che l'*artiglio* sia caduto nelle grinfie del Caos.

Descrizione: artiglio incurvato lungo 50 cm, fatto con materiale simile all'avorio.

Scala: manufatto Minore

Limiti dei Poteri: 2/A, 2/B, 2/C, 2/D

Sfera: Tempo (chierici, acqua)

Poteri suggeriti (PP 100):

A2 Calma 30 PP

A5 Bonus scaccia non morti
+2/+1d6 DV 20 PP

B2 Predire il tempo 10 PP

D3 Immunizzazione al veleno 40 PP

Attivazione: il manufatto è immediatamente attivo.

Uso dei poteri: la conoscenza dei poteri viene acquisita telepaticamente, la prima volta che il possessore si addormenta.

Handicap suggeriti (1): attivato con la prima utilizzazione di un potere. Il possessore del manufatto comincia ad odiare la violenza, invoca la pace per tutte le creature viventi e rifiuta di attaccare chiunque, a meno che venga a sua volta attaccato. Questo effetto non si applica nel caso di incontri con non morti.

Penalità suggerite (1): si hanno testimonianze del verificarsi (25%) in caso di piog-

gia, inondazioni, tornado, neve, dell'effetto Servizio. La vittima immagina che Simurgh abbia richiesto di conferire con lui. Egli deve riunire un gruppo disposto a recarsi sulle montagne a nord, che parta nel giro di 3 giorni. L'effetto svanirà appena raggiunte le montagne.

Fonti: antica leggenda mediorientale.

Ulteriori ricerche: quello del potente essere eterno che conosce le età è un tema ricorrente, che può essere rintracciato nei miti delle più svariate culture e che si può dimostrare facilmente adattabile alle più svariate ambientazioni.

Note:

CALDERONE FUMANTE DI HYMIR

Il gigante Immortale Hymir creò questo oggetto, con lo scopo di produrre grandi quantità di birra di eccellente qualità, che era poi solito consumare in compagnia del suo amico Thor e di altri Immortali. Peraltro, i poteri del manufatto possono essere impiegati anche in altri modi.

Descrizione: il *calderone* è un bricco in ferro nero, dotato di un manico, di tipo molto comune. Ha un diametro di circa 45 cm ed è alto 30 centimetri.

Scala: manufatto Minore

Limiti dei Poteri: 2/A, 1/B, 2/C, 3/D

Sfera: Tempo (chierici, acqua)

Poteri suggeriti (PP 95):

A1 Creaveleni* 40 PP

B4 Contenitore, 10.000 mon 20 PP

C2 Creazione dell'acqua 20 PP

C2 Cambiare gusti 15 PP

***Nota:** l'unico veleno che è possibile creare è l'alcool

Attivazione: il *calderone* non è attivo al momento in cui viene rinvenuto. Per attivarlo, è necessario riempirlo di acqua e bollirla sopra un fuoco. Il possessore potrà poi leggere i poteri e i comandi nelle bolle che si formeranno, utilizzando l'incantesimo *Lettura del magico*. Peraltro, è impossibile riprodurre fedelmente il gusto della birra di Hymir, a meno che si riesca ad assaggiarla direttamente.

Uso dei poteri: i poteri vengono attivati

dalle parole comando, che possono essere impartite da una distanza massima di 3 metri. Comunque, ogni potere si applica solo a quanto è contenuto nel *calderone*.

Handicap suggeriti (1): Errore; nel caso di attacchi con armi o incantesimi, il possessore del *calderone* ha una possibilità su sei di incappare in un errore.

Penalità suggerite (1): Penalità per la memoria, che ha gli effetti descritti di seguito.

Vittima capace di lanciare incantesimi: dopo aver memorizzato gli incantesimi, la vittima immediatamente dimentica un incantesimo di ogni livello contrassegnato da un numero dispari, ossia un incantesimo ciascuno dei livelli 1, 3, 5, 7 e 9.

Vittima incapace di lanciare incantesimi: la vittima dimentica immediatamente come si utilizza un'arma.

Fonti: mitologia scandinava.

Ulteriori ricerche: si vedano opere che trattano di mitologia, in particolare i giganti dei miti norvegesi, che non sono gli stessi di D&D. Hymir è un personaggio di minore importanza, che normalmente accompagna Thor.

Note:

CINTURA DI ARMIDA

Armida fu una maga di una terra lontana. Per aiutarla a raggiungere le vette della sua arte, un suo zio Immortale, Idraote, le fece dono di questa cintura, ma ella la usò per seminare confusione e discordia. L'uso distorto dei suoi poteri impedì ad Armida di raggiungere l'Immortalità; tuttavia, la cintura le sopravvisse e continua a tentare, e forse ad aiutare, altri maghi a diventare Modelli. Si suppone che attualmente sia custodita da Idraote.

Descrizione: si tratta di una semplice cintura in cuoio, in tutto simile a quella usata dagli esseri umani, ma con la capacità di allargarsi e restringersi, a seconda della taglia di chi la indossa. È adornata da simboli misteriosi che ne descrivono poteri e parole di comando, scritti in una lingua, ormai in disuso, che può essere decifrata solo con un incantesimo *Lettera del magico*, di livello almeno pari al 30°.

Scala: manufatto Minore

Limiti dei Poteri: 2/A, 1/B, 2/C, 3/D

Sfera: Energia (maghi, fuoco)

Poteri suggeriti (PP 100):

A2	Charme mostri	30 PP
A2	Confusione	25 PP
C2	Cambiare odori	15 PP

D2 Memorizza +3 bonus livello incantesimi 30 PP

Attivazione: la *cintura* è attiva al momento in cui viene rinvenuta.

Uso dei poteri: i poteri vengono attivati dalle parole comando incise sulla *cintura* stessa.

Handicap suggeriti (1, alla prima utilizzazione):

Danno aggiuntivo: quando il possessore del manufatto viene colpito da un'arma naturale (artiglio, morso, ecc.), subisce 1-10 punti di danno addizionale. Questo effetto si riduce dopo la perdita di possesso del manufatto, nella misura di 1 punto ogni 10 giorni, fino a svanire dopo 100 giorni.

Penalità suggerite (2):

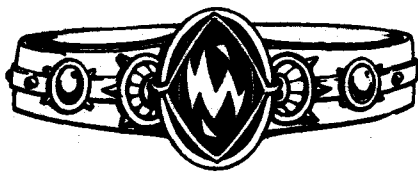
1. Quando viene lanciato un attacco *Charme* o *Confusione* contro una creatura Legale o Neutrale, il possessore del manufatto subisce un effetto *Blocca persone*. Può comunque tentare un Tiro Salvezza.

2. Con possibilità standard: Modifica delle dimensioni, l'altezza del possessore del manufatto aumenta o diminuisce del 50% della sua altezza attuale.

Fonti: letteratura romanza italiana, con particolare riferimento alla Prima Crociata (1096-1099).

Ulteriori ricerche: si veda la Gerusalemme liberata di Torquato Tasso (1581).

Note:



CLESSIDRA INVINCIBILE DI VERTHANDI

Verthandi, un potentissimo Immortale del Tempo, diede ai mortali la capacità di controllare il Tempo stesso, per il tramite di questa meravigliosa creazione. Si ritiene che i suoi poteri siano illimitati, sia per la persecuzione dello scopo per cui fu creata, sia per i pericoli che può causare.

Descrizione: si tratta di una normale clessidra in vetro e legno, che contiene sabbia. L'unica differenza rispetto alle normali clessidre è rappresentata dalle dimensioni: il manufatto è alto 90 centimetri.

Scala: manufatto Inferiore

Limiti dei Poteri: 3/A, 2/B, 2/C, 5/D

Sfera: Tempo (chierici, acqua)

Poteri suggeriti (PP 250):

A2	Sonno	15 PP
A3	Lentezza	25 PP
B1	Cronometro	10 PP
C2	Fermatempo	100 PP
C3	Desiderio	100 PP

Attivazione: il manufatto è immediatamente attivo. I poteri vengono rivelati al possessore automaticamente e magicamente, mai con altri sistemi. L'ordine in cui vengono rivelati è basato sul costo: prima vengono rivelati i poteri di minor costo; *Fermatempo* è rivelato prima di *Desiderio*. Durante il sonno viene rivelato un potere ogni luna piena (28 giorni). Se il possessore del manufatto beneficia degli effetti di *Velocità* o della *pozione della velocità*, c'è una possibilità (25%) che venga rivelato un potere addizionale.

Uso dei poteri: un potere viene attivato rovesciando la clessidra e concentrandosi sul potere voluto, mentre si osserva la sabbia scorrere. È necessario osservare la sabbia per un numero di secondi uguale al costo del potere. Se la concentrazione dovesse interrompersi, il potere non si attiva, benché i PP siano egualmente spesi.

Handicap suggeriti (2):

1. Prima utilizzazione: una foschia bianca di 3 metri cubici viene emessa dalla *clessidra* e si raccoglie intorno al possessore del manufatto; tutti coloro che si trovano nell'area, eccetto il possessore del manufatto, devono superare un Tiro Salvezza contro incantesimi, altrimenti invecchiano di 10-40 anni.

2. Quando viene usato uno dei poteri da 100 PP, si verifica l'effetto Amnesia; dopo aver memorizzato gli incantesimi, la vittima ne dimentica 1-4, scelti a caso; il risultato della scelta deve essere reso noto immediatamente. Se torna a memorizzarli, un numero equivalente di altri incantesimi, sempre scelti a caso, viene dimenticato nello stesso modo.

Penalità suggerite (3, 10% possibilità di verificarsi con l'uso di uno dei poteri da 100 PP; possibilità equivalenti per ognuna):

1. La vittima invecchia 1-6 anni; Non è ammesso alcun Tiro Salvezza.

2. *Disintegrazione*: la vittima deve superare un Tiro Salvezza contro incantesimi, altrimenti soffre un tipo di disintegrazione, leggermente diversa da quella consueta. Infatti, invecchia con estrema rapidità fino a crollare a terra esanime. Il corpo, che si disintegra, può essere recuperato con un normale *desiderio*, e in seguito è possibile usare l'incantesimo *Resurrezione*.

3. Penalità per i valori Abilità: il possessore del manufatto perde 6-11 (1d6+5) punti di forza, fino ad un minimo di 3.

Fonti: mitologia norvegese.

Ulteriori ricerche: si vedano le opere più diffuse sull'argomento. Verthandi è uno degli esseri Immortali che governano il fato degli uomini e degli dei. Verthandi governa il Presente, Urdur il Passato e Skuld il Futuro.

Note:

zo dello smeraldo, il *coccio*, venne trafugato e non se ne seppe più nulla. Si dice che i poteri di questo manufatto siano inimmaginabili; secondo alcuni, gli esseri umani non hanno modo di impossessarsene e comunque, non possono controllarlo, mentre altri ne negano l'esistenza. Nonostante tutto, molti avventurieri, di grande fama e abilità, sono partiti alla sua ricerca, ma nessuno ha mai fatto ritorno.

Descrizione: è un cristallo esagonale di 90 cm, di colore azzurro, con spigoli appuntiti.

Scala: manufatto Maggiore

Limiti dei Poteri: 4/A, 4/B, 4/C, 5/D

Sfera: Materia (guerrieri, terra)

Poteri suggeriti (PP 750):

A1	Disintegrazione	80 PP
A2	Charme multiplo	75 PP
A4	Metamorfosi di ogni oggetto	75 PP
B2	Individuazione del magico	15 PP
B3	Spostarsi tra i piani	65 PP
B3	Telecinesi	40 PP
C1	Creazione di qualunque mostro	100 PP
D1	Risanamento automatico	100 PP
D2	Cambiaforma	100 PP
D3	Fortuna	100 PP

Attivazione: il *coccio* è attivo al momento del ritrovamento; chiunque lo tocchi, immediatamente e magicamente, conosce tutti i nomi, i dettagli e i comandi verbali di tutti i suoi poteri; questa conoscenza svanisce però, appena si interrompe il contatto fisico.

Uso dei poteri: i poteri vengono attivati mediante il relativo comando verbale, ma è necessario il contatto con il manufatto.

Handicap suggeriti (4; 1. si manifesta al primo uso; gli altri in sequenza con l'uso dei poteri che costano 100 PP):

1. Errore magico: c'è una possibilità pari al 25% nel momento in cui il possessore lancia un incantesimo o pronuncia un comando verbale diverso da quelli necessari ad attivare i poteri del manufatto.

2. Costo operativo: il possessore del manufatto perde il 10% dei tesori posseduti, e da quel momento in poi, perde un altro 10% ogni volta che impiega un potere il cui costo è di 100 PP.

3. Avidità: chiunque veda il possessore del manufatto produrre un qualche effetto visibile con il manufatto stesso, deve fare un Tiro Salvezza contro incantesimi, con una penalità di -4; in caso di fallimento attacca immediatamente il controllore del *coccio* per impadronirsene.

4. Destino: al successivo impiego di un potere che costi 100 PP, esiste la possibilità (5%) che appaia un Immortale; tale possibilità aumenta del 2% per ogni uso successivo di un potere da 100 PP. All'arrivo dell'Immortale, tutti coloro che si trovano entro il raggio visivo hanno la possibilità di

guardarlo o di distogliere lo sguardo; i primi devono effettuare un Tiro Salvezza contro il raggio della morte, con una penalità di -10; in caso di fallimento, muoiono. Chi distoglie lo sguardo deve effettuare un Tiro Salvezza contro gli incantesimi; se il Tiro ha successo, non si verifica alcun incidente, ma, se fallisce, costoro devono effettuare il Tiro Salvezza contro il raggio della morte appena descritto. L'Immortale riparte nel giro di un round, portando con sé il possessore del manufatto e tutto quanto egli possiede di valore; il *coccio* viene invece teletrasportato in una località scelta a caso, entro 10.000 Km.

Penalità suggerite (8, 20% di possibilità ogni volta che viene utilizzato un potere, pari possibilità per tutte le penalità):

1. *Palla di fuoco ad effetto ritardato* entro 3 metri dal possessore del manufatto, predisposta per esplodere entro 1-4 round; sono ammessi i normali Tiri Salvezza.

2. Il possessore del manufatto subisce 40 punti di danno.

3. Errore nella cura: alla prossima utilizzazione del potere *Risanamento automatico*, il costo sarà normale (100 PP), ma verranno curati solo 10 punti di danno o fallirà la cura di qualsiasi altro effetto (veleno, malattia, ecc.).

4. Il possessore del manufatto subisce l'effetto Paranoia.

5. Perdita di memoria: questo effetto causa la perdita, totale e improvvisa, della capacità di lanciare incantesimi o, se la vittima non usa incantesimi, di maneggiare le armi; l'effetto dura 2-20 giorni; non è ammesso alcun Tiro Salvezza.

6. Il possessore del manufatto è colpito dall'effetto Ritirata; è ammesso un Tiro Salvezza contro incantesimi, ma con una penalità di -5.

7. Anti-magia, 100%; il manufatto emette questo effetto con un raggio di 3 metri; l'effetto permane finché viene annullato da un *Desiderio*, oppure viene eliminato con un bagno nell'acqua ad uno dei due poli.

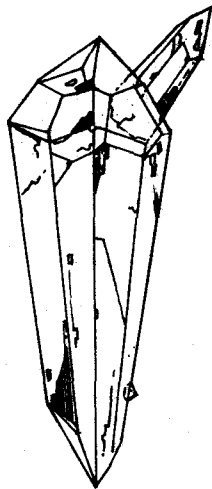
8. Tutti i Tiri Salvezza contro attacchi condotti col fuoco, effettuati dal possessore del manufatto, subiscono una penalità di -8.

Fonti: mito della creazione nord africano.

Ulteriori ricerche: questo manufatto è basato su miti concernenti la creazione, diffusi in Africa e in Asia minore.

Note:

COCCIO DI SAKKRAD



Secondo antichissime leggende, la casa degli umani si trovava in origine, nel cuore di una montagna, di dimensioni tali che si diceva il sole sorgesse dietro uno dei suoi picchi e tramontasse dietro un altro. L'intera base della montagna sarebbe il favoloso smeraldo Sakkrad, il cui riflesso darebbe al cielo il caratteristico colore azzurro. Un piccolo pez-

ELMETTO DI WAYLAND

Si tratta di un elmetto con sottogola e visiera, costruito dal leggendario armiere Immortale Wayland Smith. Secondo alcune voci, renderebbe invulnerabile a tutti gli attacchi chi lo indossa.

Scala: manufatto Inferiore
Limiti dei Poteri: 3/A, 3/B, 2/C, 3/D
Sfera: Materia (guerrieri, terra)
Poteri suggeriti (PP 225):

B3 Volare	25 PP
D3 Invisibilità	20 PP
D3 Immunità	100 PP
D2 bonus CA -8	80 PP

Attivazione: l'Elmetto non è attivo quando un personaggio ne entra in possesso; diventa attivo quando chi lo indossa uccide un drago di grosse o enormi dimensioni. Il possessore del manufatto può essere aiutato in battaglia, ma deve infliggere almeno la metà del danno necessario ad uccidere il mostro, oppure il colpo che finisce il drago.

Uso dei poteri: la conoscenza dei poteri può essere acquisita o da qualcuno che ha utilizzato l'elmetto in precedenza, oppure mediante tentativi. Per attivare i poteri è necessario muovere il sottogola, la visiera o altre parti dell'elmetto, pronunciando contemporaneamente la frase: "Wayland aiutami".

Handicap suggeriti (2):

1. Alla prima utilizzazione, il possessore subisce il doppio dei danni da attacchi condotti con il fuoco, poiché il fuoco ha il dominio elementale sulla terra; tale effetto dura per tutto il periodo del possesso del manufatto.

2. Dopo la terza utilizzazione del potere *Immunità*: l'Allineamento viene modificato in Legale o Neutrale.

Penalità suggerite (3, possibilità di manifestarsi standard, equivalenti per ogni penalità):

A. Lancio di un incantesimo del tipo A1 (50 PP massimo) contro chi indossa l'elmetto.

B. Penalità -4 per il valore Intelligenza.

C. Tutti i proiettili utilizzati hanno il loro raggio dimezzato.

Fonti: Inghilterra, XII secolo e altre fonti più antiche.

Note:

LANCIA DEL DESTINO DI ORTNIT

Non è noto il modo in cui l'eroe Ortnit sia entrato in possesso dell'arma. Anche l'origine del manufatto è avvolta nel mistero. Grazie ad essa, Ortnit sconfisse molti giganti; conseguentemente, si ritiene che essa potrebbe avere poteri particolarmente efficaci contro questi mostri. Peraltro, Ortnit venne poi ucciso ignominiosamente da un piccolo drago bianco, cosa assolutamente sorprendente, considerati i suoi leggendari poteri. Il manufatto è ancora in circolazione, ma viene spesso evitato, poiché si dice che causi la morte del suo possessore.

Descrizione: si tratta di una lancia, ornata con incisioni, il cui fodero è fabbricato con un metallo leggero, che può essere usata solo da personaggi che siano a cavallo di un qualche animale da soma (danno base 2d6).

Scala: manufatto Minore
Limiti dei Poteri: 2/A, 1/B, 2/C, 3/D
Sfera: Entropia (morte)
Poteri suggeriti (PP 95):

Lancia +5, +10 contro giganti	
Arma Traduzione	10 PP
A3 Blocca mostri	35 PP
D2 Schivare qualsiasi dardo	50 PP

Attivazione: il potere *Blocca mostri* viene attivato la prima volta in cui la lancia colpisce una creatura. A questo punto, il possessore del manufatto si rende conto di riuscire a schivare i proiettili e, con la pratica, può scoprire l'uso di questo potere, ma non il suo costo.

Uso dei poteri: la conoscenza dell'esistenza del potere *Blocca* può essere dedotta dagli avvenimenti, ma non viene mai spiegata in alcun modo. Anche la capacità traduzione si manifesta automaticamente; in qualche modo, il possessore del manufatto si rende conto di comprendere tutte le lingue che sente, finché è in possesso del manufatto. La capacità di schivare si attiva appena il personaggio tenta di evitare un proiettile.

Handicap suggeriti (1): il possessore del manufatto perde 1/3 di tutti i tesori che portava con sé ogni volta che uccide una creatura, utilizzando la lancia.

Penalità suggerite (1): questo effetto si verifica ogni volta che una creatura viene colpita dalla lancia, ma si palesa con ritardo. Il possessore subisce il doppio del danno da ogni colpo o soffio di drago, per un intero giorno. La vittima può effettuare il normale Tiro Salvezza che, in caso di successo gli consente di subire solo il danno normale e non raddoppiato.

Fonti: leggende germaniche.

Ulteriori ricerche: si consultino i poemi epici germanici del 13° secolo. In varie opere è citato Ortnit, insieme al fratello Wölfedietrich.

Le leggende su un altro eroe germanico, Dietrich di Berna, sono basate su Teodorico il Grande, re degli Ostrogoti (454-526 d.C.)

Note:

MOGLIE DI ILMARINEN

Il leggendario fabbricante Immortale Ilmarinen usò la sua grande abilità per crearsi una compagna, totalmente costruita con oro e argento. Questo manufatto è dotato di speciali poteri, e sembra che si trovi nelle più sperdute regioni settentrionali, forse in compagnia del suo attuale signore.

Descrizione: la *moglie* è una statua di metallo che raffigura una femmina di razza umana, di bellissimo aspetto, rivestita con splendidi abiti. L'intera statua è in oro e argento.

Scala: manufatto Minore
Limiti dei Poteri: 2/A, 1/B, 2/C, 3/D
Sfera: Materia (guerrieri, terra)

Poteri suggeriti (PP 100):

A1 Soffio ghiacciato	55 PP
A1 Tempesta di ghiaccio	45 PP

Attivazione: la *moglie* è sempre attiva.

Uso dei poteri: i poteri della *moglie* possono essere usati solo dal manufatto, ossia non vengono mai concessi al possessore. Il manufatto può parlare ogni lingua che sente e spiegherà i suoi poteri a chiunque ne faccia richiesta, a meno che riceva l'ordine di tacerli. Comunque, il manufatto non può essere controllato, fino a quando viene pronunciato un apposito comando verbale. Il comando può essere rivelato dallo stesso Ilmarinen (mediante *Contattare altre dimensioni* o *Comuni-*

cazione con gli dei), può essere appreso da un precedente possessore del manufatto, o mediante *Desiderio*. In seguito, la *moglie* ubbidirà ai comandi, verbali o mentali, del suo possessore.

Handicap suggeriti (1): ottenuto il controllo, il possessore del manufatto si rende conto che la *moglie* non è in grado di ricaricare sé stessa, ma ha bisogno di mangiare oro o argento. Per ogni quantità di questi metalli equivalente a 100 mo che mangia, il manufatto ricarica 1 PP.

Penalità suggerite (1, 1 possibilità su 6 di verificarsi, in coincidenza con ogni uso di un potere): invece di attaccare secondo le istruzioni, la *moglie* rivolge il suo attacco contro il possessore; è ammesso un normale Tiro Salvezza, e la vittima ottiene un bonus di +4 da applicare in tutte le occasioni in cui questo effetto tornerà a manifestarsi.

Altri dettagli: CA -20; PF 100; Attacchi: 1 potere; F secondo il potere; MV 27 m (9 m); AM Neutrale. La *moglie* effettua gli attacchi solo con i suoi poteri.

Fonti: mitologia finnica.

Ulteriori ricerche: si veda il poema epico finlandese Kalevala (Elias Lonnrot, fine del XIX secolo).

Note:

OCCHIO ABBAGLIANTE DI HUMBABA

Humbaba, un enorme mostro con un solo occhio, venne combattuto molto tempo fa, da un grande eroe, Gilgamesh. Dopo la sconfitta, l'occhio di Humbaba venne estirpato e trasformato in un manufatto da Ninsun, un potente Immortale. Gilgamesh cominciò allora ad ambire all'Immortalità, ma il suo tentativo fallì ed egli venne distrutto. L'occhio rappresenta tuttora un chiaro simbolo di morte e distruzione; si dice che disponga dei poteri originali del mostro, comprese le armi del soffio e dello sguardo.

Descrizione: L'aspetto è quello di un mostruoso bulbo oculare mummificato, con un diametro di 10 cm, di colore rossiccio, con l'iride nera, solcato da molte arterie rosse e vene blu.

Scala: manufatto Inferiore

Limiti dei Poteri: 3/A, 2/B, 2/C, 3/D

Sfera: Energia (maghi, fuoco)

Poteri suggeriti (PP 190):

A1	Infliggi malattie	25 PP
A1	Soffio infuocato	60 PP
A3	Trasforma pietra in carne	50 PP
C3	Evocazione del tempo atmosferico	55 PP

Attivazione: l'*occhio* è attivo al momento in cui viene rinvenuto, ma è difficile conoscerne i poteri. È necessario ricorrere a *ESP* o *Chiaroveggenza* e guardare attraverso l'*occhio* in una superficie riflettente, ad esempio uno specchio o una pozza d'acqua. Nel riflesso del centro dell'*occhio* è possibile leggere il nome di un effetto e il relativo comando verbale, ma solo se il linguaggio risulta comprensibile, con l'utilizzazione di *Lettura dei linguaggi*. A mezzanotte cambia l'informazione leggibile, in maniera casuale, ed è quindi possibile conoscere un altro potere.

Uso dei poteri: l'*occhio* non attribuisce i poteri al suo possessore, ma produce gli effetti. L'acquisizione della pratica necessaria a mirarlo sul bersaglio è estremamente facile.

Handicap suggeriti (1): il possessore è colto dall'ossessione della ricerca dell'Immortalità. Ogni 10 giorni, viene effettuato un Tiro Salvezza contro incantesimi, il primo con una penalità di -1, il secondo con -2, il terzo con -3, ecc. In caso di fallimento, la vittima deve scegliere e cominciare a perseguire una delle strade dell'Immortalità, tralasciando ogni altra attività.

Penalità suggerite (2, possibilità standard):

1. Alterazioni organiche: la testa della vittima assume dimensioni quattro volte superiori a quelle normali, sufficienti ad adattarsi all'*Occhio abbagliante di Humbaba*, se la vittima è priva di un occhio. Questo effetto non è cumulativo.

2. Invecchiamento: il possessore del manufatto invecchia di 10-40 anni. Non è ammesso alcun Tiro Salvezza, ma l'effetto può essere *dissolto*.

Fonti: miti babilonesi.

Ulteriori ricerche: opere generiche che trattino di mitologia, particolarmente babilonese e sumera.

Note:

PETTINE DEI KORRIGAN

Un gruppo di nove potenti elfi scelse come proprio simbolo una rara creatura dei boschi, il Korrigan. Dopo aver ottenuto grandi successi come gruppo mortale e aver raggiunto l'Immortalità, essi continuarono a intrattenere strette relazioni. Insieme, crearono questo manufatto, con lo scopo di aiutare gli elfi a raggiungere l'Immortalità, ma solo qualora avessero dimostrato di aspirare al bene per la stirpe degli elfi. I Korrigan divennero quasi leggendari nella loro vita mortale per l'utilizzo dei cambiamenti di aspetto e della velocità in combattimento e nei viaggi; si presume quindi, che questo manufatto abbia poteri analoghi.

Descrizione: pettine per capelli, lungo 13 cm, ricavato da una sostanza ossea rosa e dotato di sottili denti.

Scala: manufatto Inferiore

Limiti dei Poteri: 3/A, 3/B, 2/C, 3/D

Sfera: Energia (maghi, fuoco)

Poteri suggeriti (PP 215):

A1	Soffio di gas velenoso	50 PP
B3	Velocità	30 PP
C1	Crea fuoco	15 PP
D1	Cura malattie	20 PP
D1	Cura ferite critiche	35 PP
D2	Autometamorfosi	65 PP

Attivazione: il *pettine* non è immediatamente attivo. Se viene lasciato nel mezzo di un fuoco acceso per un intero turno si attiva, ma senza rivelare i suoi poteri. In seguito, quando il possessore si dimostra amichevole nei confronti di un elfo, prestandogli denaro, curandolo, aiutandolo in battaglia, ecc., gli viene rivelato telepaticamente un potere, nell'ordine indicato. Non viene mai rivelato più di un potere al giorno.

Uso dei poteri: per invocare un potere, è necessario toccare una determinata combinazione di denti del *pettine*, producendo un suono a stento percettibile.

Handicap suggeriti (2):

1. Utilizzo del primo potere: il possessore comincia a trasformarsi in un elfo (1° livello). La trasformazione si completerà in 3 mesi. Nel giro di 2 settimane comincerà a rendersi conto di piccoli cambiamenti, tra gli altri di una certa animosità nei confronti dei nani. La trasformazione si interrompe immediatamente quando la vittima perde il controllo del manufatto, ma il ritorno alla normalità richiede 3 mesi.

2. Risucchio di energia: la vittima perde tre livelli di esperienza alla prima utilizzazione del potere *Soffio di gas velenoso*.

Penalità suggerite (3; 1., 4 possibilità su 6, le altre, 1 possibilità su 6):

1. L'incantesimo *Lentezza*, rivolto diretta-

mente contro il possessore del manufatto.

2. L'incantesimo *Metamorfosi*, rivolto direttamente contro il possessore del manufatto, lo tramuta in aquila.

3. *Penalità di memoria*: la vittima non riesce a memorizzare alcun incantesimo del più alto livello cui può accedere. L'effetto, se non viene rimosso, è cumulativo.

Fonti: tradizione bretone.

Note:

PILEO

Il Pileo venne costruito in maniera simile al rosso Berretto frigio, un antico simbolo di libertà. Un Modello Immortale, di nome Saturnio, lo costruì allo scopo di portare la libertà ai mortali asserviti. Si dice che questo manufatto assicuri la libertà eterna a chi lo indossa e che possa liberare chiunque sia imprigionato in qualsiasi modo.

Descrizione: questo manufatto è un semplice berretto rosso di feltro, che può adattare le sue dimensioni alla taglia del suo possessore. Affinché i suoi poteri possano essere utilizzati, è necessario indossarlo.

Scala: manufatto Minore

Limiti dei Poteri: 2/A, 1/B, 2/C, 3/D

Sfera: Energia (maghi, fuoco)

Poteri suggeriti (PP 100):

B3 Porta dimensionale	25 PP
C3 Scassinare	20 PP
D1 Incantesimo liberatore	25 PP
D3 Immunizzazione alla paralisi	30 PP

Attivazione: il *berretto* è inattivo e conserva questa condizione finché il potenziale possessore non lo indossa nel momento in cui libera dalla prigionia un altro individuo della sua razza. La notte seguente, il possessore conoscerà, tramite sogni, i poteri del berretto e le parole necessarie ad impartire i comandi.

Uso dei poteri: il *berretto* produce i suoi effetti, sul possessore o su un qualche oggetto all'interno del raggio d'azione, quando riceve l'ordine mentale da chi lo controlla.

Handicap suggeriti (1): Repulsione. Il possessore sviluppa lentamente un'invisibile aura repulsiva; i tiri per la reazione di quanti si trovano entro 9 metri subiscono una penalità di -3 al primo uso del manufatto. I risultati "Attacco" sulla Tabella di reazione vengono convertiti in "Fuga in preda al disgusto". Gli altri personaggi possono effettuare Tiri Salvezza per sopportare la repulsione, ma la penalità indicata si applica anche a questi tiri.

Per ogni ora trascorsa in presenza del possessore del manufatto, è necessario effettuare un nuovo Tiro Salvezza.

Penalità suggerite (1, possibilità standard): Putrefazione; una parte del corpo si ammala e si distacca dal corpo nel giro di un'ora. Gli organi influenzati sono, nell'ordine: le dita dei piedi (una per volta), le dita delle mani, le orecchie, il naso e gli arti. L'effetto può essere cancellato dall'incantesimo *Cura malattie*, operato prima del distacco dell'organo.

Fonti: racconti romanici e francesi.

Ulteriori ricerche: storicamente, il berretto frigio è un simbolo di libertà. Il Pileo rosso veniva posto sulla testa degli schiavi durante la cerimonia della manomissione; era usato regolarmente a Roma in età imperiale e fece la sua apparizione anche all'epoca della Rivoluzione francese.

Note:

PIUMA D'AVORIO DI MAAT

Questa spilla, piccola ma di squisita fattura, raffigurante una piuma, venne creata da un grande Paladino, la bellissima guerriera Maat. Ella era un'abilissima mortale che lottò sempre per la prevalenza del bene sul male. Si dice che la *piuma* consenta al suo possessore di seguire il nobile cammino di Maat, compiendo buone azioni in favore della causa dell'Ordine e della Giustizia.

Descrizione: la *piuma* è lunga 8 centimetri. Per la sua fabbricazione è stato utilizzato un meraviglioso avorio.

Scala: manufatto Superiore

Limiti dei Poteri: 4/A, 3/B, 3/C, 4/D

Sfera: Materia (guerrieri, terra)

Poteri suggeriti (PP 490):

A1 Distruzione del male	40 PP
A2 Imposizione	50 PP
A4 Luce persistente	35 PP
A4 Scaccia non morti come chierico L24	70 PP
B1 Riveleratore di menzogne	50 PP
B2 Individuazione dello allineamento	20 PP
B2 Scelta dell'opzione migliore	45 PP
C2 Purificazione dei cibi e dell'acqua	10 PP
C2 Riparazione di oggetti normali	10 PP
D1 Scacciapaura	10 PP
D2 Bonus Tiri Salvezza +4	50 PP

D3 Immunizzazione alle malattie 20 PP

D3 Immunizzazione al Rischio di energia 80 PP

Attivazione: la *piuma* è attiva al momento del ritrovamento. La conoscenza dei poteri viene trasmessa immediatamente, mediante telepatia, a qualunque Paladino o Cavaliere dell'Ordine, mentre qualsiasi altro possessore necessita dell'incantesimo *Contattare altre dimensioni* o *Comunicazione con gli dei*, in modo da rivolgersi direttamente a Maat.

Uso dei poteri: i poteri vengono attivati con semplici comandi mentali.

Handicap suggeriti (3):

1. Prima utilizzazione: l'allineamento diventa Legale; se è già Legale, si rafforza, spingendo il personaggio a combattere in modo ancor più deciso contro il Caos.

2. Errore magico: quando il possessore del manufatto lancia un incantesimo o usa un oggetto magico che richieda un comando verbale, avendo come obiettivo qualsiasi creatura Legale o Neutrale che non abbia intenzioni malvagie, c'è una possibilità di errore pari all'80%.

3. Ricarica: il manufatto non si ricarica da sé. Quando il possessore uccide una creatura del male, o qualsiasi creatura con intenzioni malvagie, mentre reca con sé, ben visibile, la *piuma*, viene ricaricato 1 PP per ogni 100 PX della creatura, arrotondati per difetto. Una volta che si è raggiunto il massimo della ricarica, si ignorino le ricariche in eccesso.

Penalità suggerite (5):

1. Al contatto con il manufatto: se la creatura che tocca il manufatto è Caotica o ha intenzioni maligne, subisce gli effetti di *obliterare*, senza la possibilità di effettuare Tiri Salvezza e al costo di 90 PP.

2. Prima utilizzazione: si forma un *muro di pietra*, a forma di cilindro, racchiuso intorno alla vittima. Comunque, se la vittima chiude gli occhi, pensa alla Giustizia o a Maat e fa un passo avanti, il muro si dissolve al contatto. Il muro è assolutamente invulnerabile ad attacchi dall'esterno, compreso l'incantesimo *Desiderio*. Se viene distrutto dalla vittima, i danni che essa subisce da attacchi fisici sono raddoppiati, senza la possibilità di effettuare Tiri Salvezza; inoltre, tali danni non possono essere rimossi, come gli handicap.

3. Se il possessore del manufatto uccide una creatura Legale, viene immediatamente ridotto a -10 PF e muore, senza la possibilità di effettuare Tiri Salvezza.

Le penalità seguenti si possono verificare con percentuali di possibilità standard.

4. Nemici: da 1 a 4 nemici Caotici appaiono magicamente, entro 9 metri dal possessore

del manufatto; tutte queste creature sono di uno stesso tipo, il cui numero di Dadi Vita è uguale a 31-50% (1d20 + 10%) del livello della vittima. Tali creature sono originarie dello stesso Piano di esistenza della vittima; i non morti devono essere considerati originari di qualsiasi Piano. Ogni avversario ha il massimo possibile di Punti Ferita e nessuna delle due parti guadagna la sorpresa.

Fonte: mitologia egiziana.

Ulteriori ricerche: si vedano opere che trattano di mitologia egiziana. Maat, dea dell'Ordine assoluto, era la moglie di Toth, dio della Sapienza, e figlia di Rah, la divinità più importante, dio del sole in tutti i miti, e contribuì alla creazione.

Note:

SCIARPA ARCOBALENO DI SINBAD

Il successo del celebre marinaio Sinbad sarebbe dovuto, secondo alcune voci, a questo semplice oggetto. Attualmente, peraltro, vi sono dubbi sul fatto che Sinbad sia mai esistito realmente. La *sciarpa* venne fabbricata per aiutare l'eroe a perseguire la sua strada verso l'Immortalità. Essa può portare fortuna e intelligenza, ma, se anche solo una piccola parte delle leggende sorte intorno a Sinbad fosse veritiera, porterebbe anche pericolose avventure.

Descrizione: si tratta di una sciarpa di seta, di 60 cm, decorata con i colori dell'arcobaleno.

Scala:	manufatto Minore
Limiti dei Poteri:	2/A, 1/B, 2/C, 3/D
Sfera:	Pensiero (ladri, aria)
Poteri suggeriti (PP 90):	
A2 Incantesimo del terrore	10 PP
A5 Benedizione	10 PP
B4 Contenitore, 10.000 mon	10 PP
C3 Scassinare serrature, 60%	10 PP
D2 Bonus Tiri Salvezza +2	25 PP
D2 Intelligenza 18	20 PP

Attivazione: il manufatto non è attivo quando viene ritrovato. Se viene indossato durante un viaggio per mare, è possibile leggere i suoi poteri tra le onde, utilizzando gli incantesimi *Lettura del magico* e *Individuazione dell'invisibile*. In questo modo, è possibile apprendere un massimo di un potere per ora.

Uso dei poteri: ogni potere può essere invocato con la sola forza del pensiero, senza la necessità di alcun comando verbale. Peraltro,

il potere *Intelligenza 18* si produce automaticamente, quando viene attivato il potere *Scassinare serrature*, a meno che il possessore del manufatto indichi espressamente il contrario.

Handicap suggeriti (1): alla prima utilizzazione del manufatto, la Saggia della vittima diminuisce di quattro punti.

Penalità suggerite: (1, possibilità standard): da 1 a 4 mostri ostili appaiono magicamente entro 9 metri dal possessore del manufatto. I mostri possono essere scelti o determinati a caso, nella gamma compresa tra 1 e 12 Dadi Vita.

Fonti: tradizioni arabe.

Ulteriori ricerche: possono risultare interessanti racconti concernenti Sinbad, Aladino, Sherazade, il Roc, ecc.

Note:

SFERA DI DIAMANTE DI TYCHE

Questo oggetto ha l'aspetto di una sfera di cristallo, ma le dimensioni sono maggiori (diametro di 45 cm) ed essa riflette morbidamente una luce bianca, scomposta in uno sfavillio di colori. È stato fabbricato da un potente Immortale, Tyche, del quale si dice che controlli le sorti del genere umano. È un potente manufatto del Caos, ma non necessariamente maligno. Si dice che talora abbia portato fortuna al suo possessore.

Scala:	manufatto Superiore
Limiti dei Poteri:	4/A, 3/B, 3/C, 4/D
Sfera:	Pensiero (ladri, aria)
Poteri suggeriti (PP 405):	
A4 Borseggiare	80 PP
B1 Visione a raggi X	80 PP
B3 Forma gassosa	30 PP
B4 Contenitore, 40.000 mon	80 PP
C2 Rimuovere trappole, 65%	60 PP
D4 Occultamento dell'allineamento	15 PP
D4 Nascondersi nelle ombre, 70%	60 PP

Attivazione: il manufatto è immediatamente attivo. Il possessore, fissando intensamente la *sfera*, riceve una sensazione di ispirazione. Il manufatto garantisce la conoscenza di un potere, quando viene fissato intensamente per 1 ora, con un massimo di un potere al giorno, secondo l'ordine dei poteri.

Uso dei poteri: fissando la sfera e concentrandosi su un potere, il possessore acquisisce quel potere entro 1-3 round.

Handicap suggeriti (3):

1. Prima utilizzazione: Errore magico; c'è una possibilità (10%) di fallimento, quando il personaggio tenta di lanciare un incantesimo o di usare un oggetto magico che richiede un comando verbale.

2. Prima utilizzazione di *Borseggiare*: l'Allineamento diventa Caotico o Neutrale.

3. Se il manufatto viene completamente riempito come *Contenitore*, la ricarica comincia a costare. La *sfera* smette di ricaricarsi da sola e necessita di 100 mo di tesoro per ogni PP ricaricato.

Penalità suggerite: possibilità standard, effetti negativi totalmente casuali, ricavati dalle Tabelle A3, C3, D4 e D5, di costo non superiore a 50 PP, rivolti contro il possessore del manufatto.

Fonti: mitologia greca.

Ulteriori ricerche: opere generiche sulla mitologia, con riferimento a miti e divinità greche, particolarmente le divinità della Sorte e della Fortuna.

Note:

TIZZONE ARDENTE DI MASAUWU

Il leggendario Guardiano della Morte, Masauwu, noto anche come Orcus, era grandemente temuto. Secondo alcune voci, percorreva tutto il pianeta ogni notte, apparendo come un gigante dalla pelle scura che indossava pelli animali, tenendo in mano una torcia fiammeggiante. L'oggetto in questione è stato spesso lasciato all'utilizzo di altri, particolarmente quando costoro intendevano conformarsi alla sua causa. Ha poteri orribili e spaventosi, ma se viene usato con prudenza e acume, in modo da impressionare Masauwu, rivelerà anche grandissimi poteri.

Descrizione: si tratta di una torcia a forma di clava, lunga 1,2 metri. Al momento del ritrovamento, in genere è spenta. Se viene accesa può essere spenta solo con l'acqua.

Scala:	manufatto Superiore
Limiti dei Poteri:	4/A, 3/B, 3/C, 4/D
Sfera:	Entropia (Morte)
Poteri suggeriti (PP 405):	

A1 Pioggia di meteore	100 PP
A1 Obliterare	90 PP
A4 Scaccia non morti come Chierico L36	95 PP
A5 Bonus danno per incantesimi, +3/dado	80 PP
B2 Individuazione dell'Invisibile	35 PP
B3 Teletrasporto	50 PP

Attivazione: il manufatto è immediatamente attivo. Ogni volta che uccide una creatura usando l'oggetto, il possessore viene a conoscenza di uno dei poteri, fino a 2 per giorno, nell'ordine scritto. Il manufatto può essere brandito come una clava.

Uso dei poteri: il manufatto deve essere acceso per far funzionare i suoi poteri che scaturiscono dalle fiamme, in seguito a un comando.

Handicap suggeriti (3):

1. Prima utilizzazione: il valore Costituzione diminuisce di 5 punti fino a un minimo di 3.

2. Prima utilizzazione di *Scaccia non morti*: Rischio di energia, la vittima perde 3 livelli.

3. Prima utilizzazione di *Bonus danno per incantesimi* per aumentare l'effetto di *Pioggia di meteore*: la vittima svanisce con il manufatto, ma lasciando tutto l'equipaggiamento, la prima volta in cui viene colpita da un non morto o quando il bonus per il danno viene applicato a *Pioggia di meteore* per la terza volta.

Penalità suggerite (5, possibilità standard, equivalenti per ognuna):

1. L'incantesimo *Infliggi ferite critiche* colpisce il possessore del manufatto; è ammesso il Tiro Salvezza.

2. Attrazione dei non morti: se l'avventura si svolge sottoterra o all'aperto dopo il tramonto, nel giro di 1-6 round appaiono 2-8 non morti, tutti dello stesso tipo; per determinare il tipo di Dadi Vita si tira 1d12.

3. Costo operativo: il possessore del manufatto perde il 20% di tutti i tesori che possiede, senza considerare la magia.

4. Morte: la vittima muore immediatamente, senza Tiro Salvezza. Può essere sottoposta normalmente a *Resurrezione*.

5. Gas velenoso: il manufatto emette una nuvola di gas violaceo, ampia 6.000 metri cubici. Ogni creatura che si trovi nella nuvola deve superare un Tiro Salvezza contro il veleno, con una penalità di -2; in caso di risultato negativo, muore. Il possessore del manufatto non è influenzato dal gas!

Fonti: leggenda Hopi, una tribù di indiani d'America.

Note:

TOMO DI SSU-MA

L'Immortale eroe Ssu-Ma è considerato il padre della scrittura, colui che ha portato il genere umano dal caos della barbarie alla civiltà. Si dice che il suo *Grande Tomo* abbracci tutto lo scibile umano e sia quindi in grado di rispondere a qualsiasi interrogativo.

Descrizione: questo enorme libro occupa 1,5 metri quadrati ed ha uno spessore di quasi 30 centimetri. Lo spessore delle due copertine è di un centimetro, ed esse non recano alcuna scritta o disegno.

Scala: manufatto Inferiore

Limiti dei Poteri: 3/A, 2/B, 2/C, 4/D

Sfera: Pensiero (ladri, aria)

Poteri suggeriti (PP 250):

A2 Demenza precoce 40 PP

B2 Conoscenza 70 PP

B2 Disegnatore di mappe 55 PP

C2 Riparazione di oggetti normali 10 PP

C3 Scassinare serrature 25 PP

D2 Memorizza +5 bonus livello incantesimi 50 PP

Attivazione: sul libro c'è un lucchetto che non può essere aperto con la magia, mentre *Scassinare serrature* subisce una penalità pari a 50%. Ogni individuo che fallisce il tentativo di scassinare il lucchetto non può più avere successo nell'aprire il libro. Il contenuto del libro non può essere esaminato finché sono stati aperti lucchetto e libro. La prima pagina contiene la spiegazione di tutti i poteri, dei loro costi e i riferimenti alle pagine in cui sono descritti i poteri e i comandi verbali. Chiunque è in grado di leggere facilmente il *Tomo*.

Uso dei poteri: nel libro sono spiegati i modi atti a produrre gli effetti dei poteri. Le pagine del libro non possono essere utilizzate come materiale per la produzione degli effetti, ad esempio per disegnare le mappe.

Handicap suggeriti (2):

1. Prima utilizzazione: il possessore del manufatto soffre una penalità di -6 al valore Forza.

2. Alterazioni organiche: il possessore del manufatto diventa gobbo e tale deformità comporta un modificatore di +4 alla Classe dell'armatura e di -4 a tutti i tiri per colpire. Penalità suggerite (3, possibilità standard):

1. La vittima assume involontariamente forma gassosa.

2. Il possessore del manufatto dimentica immediatamente qualsiasi incantesimo di 1° livello abbia memorizzato.

3. Servizio: la vittima viene colta dall'impulso di tracciare una mappa di un livello di un dungeon vicino, usando il *tomo*. Di conseguenza, cercherà di organizzare una spedizione entro 3 giorni; l'effetto svanisce quando viene completata la mappa.

Fonti: Ssu-Ma Ch'ien, che è un personaggio storico.

Note:

Altri oggetti magici

I leggendari oggetti magici che seguono sono menzionati in storie, miti, leggende e in altre opere letterarie. Essi possono fornire ottime idee per sviluppare altri manufatti o poteri.

Ambrosia: è una pozione di Immortalità, ma con effetti temporanei; ripetute assunzioni consentono di mantenere l'Immortalità.

Anello dei Nibelunghi: reso famoso dall'opera di Richard Wagner (1876), questo oggetto fa la sua comparsa in parecchie leggende scandinave, l'anello faceva parte di un tesoro conservato nel Reno e custodito dalle vergini del Reno, finché Alberico ne ottenne il possesso, giurando falsamente il suo amore. L'anello fu maledetto e, in seguito, fu causa di tragedie e portò alla distruzione di Asgard e degli dei.

Anello di Amasi: Amasi, re dell'Egitto, consigliò l'amico Policrate, re di Samo e uomo dotato di incredibile fortuna, di sacrificare agli dei un oggetto di grande valore per ottenere la benevolenza dei Fati. Policrate gettò allora in mare un anello di grande valore, ma esso venne poi ritrovato all'interno di un pesce, servito al re Amasi; questi, interpretando il fatto come un segno degli dei, interruppe ogni relazione con l'amico, il quale venne poi brutalmente assassinato.

Borsa di Eolo: nell'Odissea di Omero, questa borsa, che prende il nome dal dio dei venti, contiene un'essenza divina; alla sua apertura, l'imbarcazione di Ulisse venne riportata al punto di partenza.

Cavallo volante: nel Don Chisciotte di Cervantes è descritto Clavileno, un cavallo magico di legno, che era in grado di volare portando con sé un cavaliere armato. Era guidato con un piolo, conficcato nella fronte.

Collana di Armonia: Armonia, figlia degli dei greci Ares e Afrodite, ricevette in dono una collana magica, in occasione delle sue nozze con Cadmo. Questa collana fu causa di terribili disastri per tutti i successivi possessori.

Draupnir: secondo la leggenda scandinava, è il famoso anello magico creato da Odino,

la divinità suprema. Poiché ogni 9 notti produce 8 anelli non magici, perfettamente identici all'originale, è considerato un simbolo di fertilità.

Elisir: secondo le leggende arabe, questa polvere veniva sparsa sulle ferite riportate in battaglia, guarendole. Equivale alla *pozione della guarigione*, ma deve essere applicata invece che assunta.

Freccia di Abari: secondo una leggenda greca, Abari, un saggio greco del 6° secolo a.C., ricevette una freccia magica dal dio Apollo. La freccia gli consentiva di rendersi invisibile, di curare le malattie, di volare a cavallo della stessa e di predire il futuro.

Libri della Sibilla: questi libri contenevano profezie che, nell'antica Roma, venivano consultate in casi di estrema importanza. Originariamente, si trattava di 9 pergamene che la veggente Almatea si offrì di vendere a Roma, ma i romani rifiutarono di pagare. Quando la veggente bruciò 6 pergamene, i romani acconsentirono all'acquisto di quelle rimanenti, al prezzo originariamente pattuito. Esse furono custodite da due guardiani, che poi divennero 10 e infine 15. Dopo aver trovato la loro sede alla base della statua di Apollo, sul Palatino, andarono perse nel grande incendio di Roma, di cui venne accusato Nerone.

Mele di Bragi: nelle leggende scandinave, Bragi, figlio di Odino, dispone di una quantità inesauribile di questi oggetti. Possono curare stanchezza, perdita di forza, cattivo carattere e malattie.

Mulino: un mulino magico, detto Sampo, del "Kalevala" finnico. Poteva ricavare farina, sale o oro dalla paglia.

Spade: nei miti e nella letteratura ci si imbatte in un gran numero di spade magiche; l'elenco che segue è solamente indicativo e può essere facilmente integrato con qualche ricerca.

Angurvadal (grido di angoscia) apparteneva all'eroe della "Saga di Frithiof", un lavoro scandinavo, risalente al XIII secolo.

Ar'ondight, la spada del lancillotto del lago, menzionata in parecchie leggende sorte intorno a re Artù.

Belisarda fu costruita dalla strega Falerina nell'Orlando Innamorato (Matteo Maria Boiardo, 1487).

Balmung era la spada di Sigfrido, secondo la leggenda scandinava. Venne costruita da Wieland, già citato con il nome di Wayland Smith, un personaggio simile al greco Efesto o al romano Vulcano.

Colada: era la spada del Cid, eroe spagnolo descritto per la prima volta in un poema di un anonimo castigliano. Cid deriva dall'arabo

"Sidi", signore. L'eroe in questione era Ruy Diaz de Bivar, noto anche come "El Campeador" (1043-1099).

Courtain, lo spadino, era l'arma di Ogier il danese, paladino di Carlo Magno ed eroe popolare danese. Per la costruzione dell'arma ci vollero tre anni.

Durandana era la spada di Orlando, donatagli da Carlo Magno. Apparteneva a Ettore, il nobile guerriero troiano, caduto nell'Iliade di Omero. Orlando è l'eroe di parecchie opere letterarie, dalla canzone di Orlando (XI secolo) fino all'Orlando furioso (Lodovico Ariosto, 1516).

Excalibur, secondo molte leggende, era la favolosa spada di Re Artù. Il nome deriva dal latino "ex calce liberare", liberare dalla roccia.

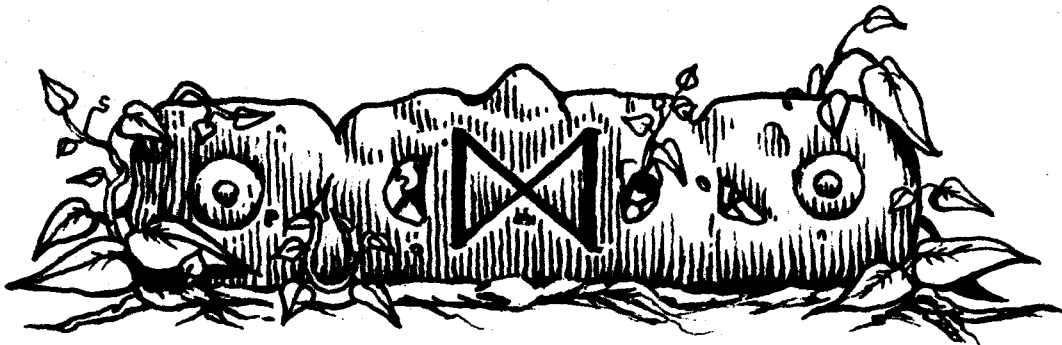
Filippa fu la spada di Marco Antonio, membro del secondo triumvirato con Ottaviano.

Flamberge fu una delle spade di Carlo Magno.

Gram fu un'altra famosa spada di Sigfrido.

Nagelring fu la spada di Dietrich di Berna, un eroe germanico.

Tappeto magico di Salomone: questo oggetto di seta verde, secondo la leggenda, avrebbe trasportato Salomone, il suo trono e tutto il suo esercito.



Indice del libro del DM

A	
Adattamenti	19
Anti-magia	2

D	
Dinastia	15
Dissolvi magia	6
Dotto	16

E	
Eroe epico	15

I	
Immortali	11
immortalità dei PG	14
poteri degli Immortali	13
quattro sentieri dell'Immortalità	15
tabelle di reazione	14
Incontri	7
bilanciamento	9
Intelligenza, creature	16

M	
Manufatti	44
caratteristiche, tabella	46
noti	56
creazione	45
effetti negativi	54
poteri, tabella	46
Mistici	18
mistici PG	18
Modello	15
Mostri	
altri Piani	42
nuovi	25
Prima Dimensione	25
sostituzione dei mostri esistenti	7
tabella di reazione	9
uso degli incantesimi	22

N	
Non morti	
signori e servi	22
uso degli incantesimi	22

O	
Obiettivi, campagna	7
Opzione per bersagli parziali	11
Opzione per danni aggiuntivi	11

P	
Personaggi	3
creazione di personaggi di alto livello	3
ritiro	5
Procedure	2
PX	6, 10

R	
Reddito e PX dei possedimenti	6
Registrazioni	19
avventura	20
personaggi	20
PNG	20
trascorrere del tempo	19

S	
Sciamani	22
Seguaci	5
Servi, non morti	22
Sfere di potere	11
Signori, non morti	22
tabella di controllo	23

T	
Tiri per colpire	11
tabella	12
Tiri Salvezza	3
effetti sui valori Abilità	3
opzione per bersagli parziali	11
Truppe, di PG	5

U	
Uso degli incantesimi, non umani	22

V	
Valori abilità	3

W	
Wicca	22