DUNGEONS & DRAGONS®

SCHERMO del DUNGEON MASTER®











Prova di Artista della Fuga

Impedimento	CD
Corde	Prova di Utilizzare Corde a +10 di colui che lega
Rete o incantesimi *animare corde calappio, comandare vegetali, controllare vegetali*	20
Incantesimo *intralciare*	23
Manette	30
Spazio ristretto	30
Manette superiori	35
Lottatore	Prova di lotta del lottatore

Prova di Ascoltare

CD	Suono
0	Persone che parlano
5	Una persona in armatura media che cammina con andatura lenta (3 m per round) cercando di non fare rumore
10	Una persona senza armatura che cammina con andatura lenta (4,5 m per round) cercando di non fare rumore
15	Un ladro di 1° livello che utilizza Muoversi Silenziosamente entro un raggio di 3 m dall'ascoltatore
19	Un gatto che sta cacciando
30	Un gufo in planata per uccidere
+1	Per ogni 3 m di distanza dall'ascoltatore
+5	Attraverso una porta
+15	Attraverso una parete di pietra

Prova di Cercare

CD	Azione
Frugare in uno scrigno pieno ciarpame per trovare un oggetto particolare	10
Notare una tipica porta segreta o una trappola semplice	20
Trovare una trappola non magica difficile (solo ladro)*	21 +
Trovare una trappola magica (solo ladro)*	25 + livello dell'incantesimo utilizzato per crearla
Notare una porta segreta ben nascosta	30

*I nani (anche se non sono ladri) possono utilizzare l'abilità Cercare per scoprire trappole ricavate nella pietra o fatte di pietra.

Prova di Concentrazione

CD	Distrazione
10 + danno subito + livello incantesimo	Danni o tiro salvezza fallito durante il lancio di un incantesimo (incantesimi con tempo di lancio di 1 round completo o più) o danni per un attacco di opportunità o per un attacco preparato fatto in risposta all'incantesimo che si sta lanciando (incantesimi con tempo di lancio di 1 azione).
10 + 1/2 ultimo danno subito continuo + livello incantesimo	Subire danno continuo (come dalla *freccia acida di Melf*).
10 + danno subito + livello incantesimo	Danneggiato da incantesimo.
CD tiro salvezza dell'incantesimo distraente + livello incantesimo	Distratto da incantesimo che non danneggia (se l'incantesimo non ha tiro salvezza, utilizzare la CD del tiro salvezza che dovrebbe avere).
20 + livello incantesimo	In lotta o immobilizzato. (Può lanciare solo incantesimi senza componenti somatiche e le cui componenti materiali sono in mano).
10 + livello incantesimo	Movimento vigoroso (corsa di un carro molleggiato, piccola barca in acque agitate, sotto coperta in una nave in mezzo alla tempesta).
15 + livello incantesimo	Movimento violento (cavallo al galoppo, corsa di un carro molto sballottato, piccola barca nelle rapide, ponte di una nave nella tempesta).
20 + livello incantesimo	Colpito dall'incantesimo *terremoto*.
5 + livello incantesimo	Tempo atmosferico: forte vento con pioggia accecante o nevischio.
10 + livello incantesimo	Tempo atmosferico: vento con grandine, polvere e detriti.
CD tiro salvezza dell'incantesimo distraente + livello incantesimo	Tempo atmosferico causato da incantesimo, come *tempesta di vendetta* (lo stesso come distratto da incantesimo che non danneggia).
15 + livello incantesimo	Lanciare sulla difensiva (per non provocare attacchi di opportunità).
15	Incantatore intralciato dagli incantesimi *animare corde, calappio, comandare vegetali, controllare vegetali* e *intralciare*, rete o borsa di impedimento.

Prova di Disattivare Congegni

Congegno	Tempo	CD*	Esempio
Semplice	1 round	10	Bloccare una serratura
Complicato	1d4 round	15	Sabotare una ruota di carro
Difficile	2d4 round	20	Disarmare una trappola, riarmare una trappola
Ostico	2d4 round	25	Disarmare una trappola complessa, sabotare astutamente un meccanismo a orologeria

*Se il personaggio tenta di non lasciare tracce della manomissione, aggiungere 5 alla CD.

Prova di Equilibrio

Superficie	CD	Superficie	CD
Larga 17-30 cm	10	Superficie discontinua	10
Larga 5-16 cm	15	Superficie ad angolo	+5*
Larga meno di 5 cm	20	Superficie scivolosa	+5*

*Cumulativi; applicarli assieme se entrambi presenti.

Prova di Raggirare

Esempi di circostanze	Modificatore di Percepire Inganni
La vittima vuole credere al personaggio.	-5
L'inganno è credibile e non ha particolari effetti sulla vittima.	0
L'inganno è un po' difficile da credere e implica un certo rischio per la vittima.	+5
L'inganno è molto difficile da credere e implica un grosso rischio per la vittima.	+10
L'inganno è inverosimile; è quasi troppo assurdo per essere preso in considerazione.	+20

Prova di Scalare

CD	Esempio di muro o superficie
0	Una pendenza troppo ripida per potervi camminare sopra. Una corda con nodi e un muro a cui appoggiarsi.
5	Una corda con un muro a cui appoggiarsi o una corda con nodi, o una corda influenzata dall'incantesimo *trucco della corda*.
10	Una superficie con sporgenze per tenersi e appoggiarsi, come un muro molto irregolare o il sartiame di una nave.
15	Qualsiasi superficie con appigli adeguati per mani e piedi (naturali o artificiali), come una superficie rocciosa naturale molto irregolare oppure un albero. Una corda senza nodi.
20	Una superficie ruvida con qualche appiglio stretto per mani e piedi, come un muro tipico in un dungeon o tra le rovine.
25	Una superficie irregolare, come un muro di roccia naturale o un muro di mattoni.
25	Sporgenza o soffitto con appigli per le mani ma non per i piedi.
-	Una superficie verticale perfettamente liscia e piatta non può essere scalata.
-10*	Scalare un camino (artificiale o naturale) o un altro luogo in cui ci si può appoggiare a due muri opposti (riduce la normale CD di 10).
-5*	Scalare un angolo in cui è possibile appoggiarsi a muri perpendicolari (riduce la normale CD di 5.)
+5*	La superficie è scivolosa (aumenta la CD di 5).

* Questi modificatori sono cumulativi; utilizzare quelli applicabili.

Prova di Scassinare Serrature

Serratura	CD	Serratura	CD
Serratura molto semplice	20	Serratura buona	30
Serratura media	25	Serratura sorprendente	40

©2001 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati. Prodotto in Italia.

MDG Tabella 8-1: Azioni fondamentali in combattimento

Azione	Movimento	Attacco di opportunità*
Azioni di attacco		
Attacco (mischia)	Sì	No
Attacco (a distanza)	Sì	Sì
Attacco (senz'armi)	Sì	Forse
Carica	x2 (speciale)†	No
Attacco completo	Passo da 1,5 m	No
Azioni magiche		
Lanciare incantesimo		
Incantesimo da 1 azione	Sì	Sì
Incantesimo da round completo	Passo da 1,5 m	Sì
Concentrarsi per mantenere	Sì	No
Attivare oggetto magico	Sì	Forse
Usare capacità speciale		
Usare capacità magica	Di solito**	Sì
Usare capacità soprannaturale	Di solito**	No
Usare capacità straordinaria††	Di solito**	No
Azioni di solo movimento		
Movimento doppio	x2	Forse
Correre	x4	Sì
Azioni varie	Forse	Forse

x2: Ci si può muovere al doppio della normale velocità.
x4: Ci si può muovere al quadruplo della normale velocità.
* Indipendentemente dall'azione, se ci si muove all'interno o si esce da un'area minacciata, di solito si provoca un attacco di opportunità. Questa colonna indica se l'azione stessa, non il movimento, provoca un attacco di opportunità.
** Ci si può muovere a meno che l'azione non sia definita come azione di round completo, nel qual caso si fa normalmente un passo da 1,5 m.
† Ci si può muovere al doppio della normale velocità, ma solo prima dell'attacco, non dopo. Bisogna muoversi almeno di 3 m e l'intero movimento deve essere in linea retta.
†† Molte capacità straordinarie non sono azioni. Questo si applica a quelle che lo sono.

MDG Tabella 8-8: Modificatori al tiro per colpire

Circostanza	Mischia	A distanza
Attaccante sul fianco del difensore*	+2	-
Attaccante in posizione sopraelevata	+1	+0
Attaccante prono	-4	**
Attaccante invisibile	+2†	+2†
Difensore seduto o in ginocchio	+2	-2
Difensore prono	+4	-4
Difensore stordito, accovacciato o sbilanciato	+2†	+2†
Difensore mentre scala (non può usare lo scudo)	+2†	+2†
Difensore sorpreso o colto alla sprovvista	+0†	+0†
Difensore in corsa	+0†	-2†
Difensore in lotta (non attaccante)	+0†	+0††
Difensore immobilizzato	+4†	-4†
Difensore con copertura	——Vedi Copertura——	
Difensore occultato o invisibile	–Vedi Occultamento–	
Difensore indifeso (come paralizzato, addormentato, legato)	Vedi Difensori indifesi	

* Si attacca sul fianco un difensore quando si ha un alleato sul lato opposto del difensore che lo minaccia. I ladri possono compiere un attacco furtivo contro i difensori che attaccano sul fianco.
** Molte armi a distanza non possono essere utilizzate mentre l'attaccante è prono, ma è possibile utilizzare una balestra da sdraiati.
† Il difensore perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA.
†† Effettuare un tiro casuale per vedere quale combattente in lotta viene colpito. Quel difensore perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA.

MDG Tabella 8-3: Azioni parziali

Azione	Movimento	Attacco di opportunità*
Azioni parziali di attacco		
Attacco (mischia)	1,5 m	No
Attacco (a distanza)	1,5 m	Sì
Attacco (senz'armi)	1,5 m	Forse
Carica	Sì (speciale)†	No
Azioni parziali magiche		
Lanciare un incantesimo‡	1,5 m	Sì
Attivare oggetto magico	1,5 m	Forse
Usare capacità speciale‡	1,5 m	Forse
Concentrarsi per mantenere un incantesimo	1,5 m	No
Interrompere un incantesimo	1,5 m	No
Azioni parziali di solo movimento		
Singolo movimento	Sì	No
Corsa parziale	x2	Sì
Azioni parziali varie**	1,5 m	Forse
Azioni parziali speciali		
Azione di inizio del round completo	No	Forse

* Indipendentemente dall'azione, se ci si muove all'interno o si esce da un'area minacciata, si provoca un attacco di opportunità. Questa colonna indica se l'azione stessa (non il muoversi) provoca un attacco di opportunità.
† Ci si deve muovere in linea retta prima di attaccare e bisogna muoversi almeno di 3 m.
‡ A meno che farlo non sia un'azione di round completo, nel qual caso si può effettuare un'azione di inizio del round completo e poi finirla nel round successivo con un'azione di lancio di un incantesimo. Gli incantesimi che richiedono più di 1 round completo per essere lanciati impiegano il doppio del tempo ad essere lanciati.
** Quelle azioni nella Tabella 8-4: "Azioni varie" definite come azioni standard o azioni equivalenti al movimento. Molte permettono un passo da 1,5 m, anche se le azioni che sono varianti di azioni di carica seguono il movimento per carica parziale.

MDG Tabella 8-9: Copertura

Grado di copertura	Esempio	Bonus di copertura alla CA	Bonus di copertura ai tiri salvezza sui Riflessi
Un quarto	Un umano dietro a un muro alto 90 cm	+2	+1
Metà	Combattere da dietro a un angolo o un albero; davanti a una finestra aperta; dietro a una creatura della stessa taglia	+4	+2
Tre quarti	Sporgere da dietro un angolo o un albero	+7	+3
Nove decimi	Davanti a una feritoia; dietro a una porta leggermente socchiusa	+10	+4*
Totale	Dall'altra parte di un solido muro	-	-

* Metà dei danni se il tiro salvezza fallisce; nessun danno se riesce.

MDG Tabella 8-10: Occultamento

Occultamento	Esempio	Probabilità di essere mancato
Un quarto	Nebbia leggera; oscurità moderata; poco fogliame	10%
Metà	Incantesimo *sfocatura*; nebbia fitta a 1,5 m (come *foschia occultante*)	20%
Tre quarti	Fitto fogliame	30%
Nove decimi	Oscurità quasi totale	40%
Totale	*Invisibilità;* attaccante accecato; oscurità totale; nebbia fitta a 3 m.	50% e deve indovinare dove si trova il bersaglio

MDG Tabella 8-4: Azioni varie

Non Azione	Attacco di opportunità*
Ritardare	No
Azioni gratuite	
Lanciare incantesimi rapidi (pag. 83) o incantesimo *caduta morbida*	No
Interrompere concentrazione su un incantesimo	No
Preparare componenti per incantesimi per lanciare un incantesimo**	No
Dirigere incantesimi *pugno serrato di Bigby*, *trama iridescente* o *scudo*	No
Attaccare con incantesimo *sguardo penetrante*	No
Cambiare forma (*trasformazione*)	No
Interrompere incantesimo *forma arborea*	No
Lasciare cadere un oggetto	No
Cadere a terra	No
Parlare	No
Effettuare una prova di Sapienza Magica su un tentativo di controincantesimo (pag. 152)	No
Azioni equivalenti al movimento	
Scalare (1/4 della velocità)	No
Estrarre un'arma†	No
Ringuainare un'arma	Sì
Preparare uno scudo†	No
Lasciar cadere uno scudo†	No
Aprire una porta	No
Raccogliere un oggetto	Sì
Recuperare un oggetto conservato	Sì
Spostare un oggetto pesante	Sì
Alzarsi in piedi da proni	No
Caricare una balestra a mano	Sì
Caricare una balestra leggera	Sì
Controllare una cavalcatura spaventata	Sì
Montare o smontare da una cavalcatura	No
Dirigere il movimento di un incantesimo *sfera infuocata* o il ricevente di un incantesimo *levitazione*	No

Azioni standard (cont.)	Attacco di opportunità*
Preparare (innesca un'azione parziale)	No
Concentrarsi per mantenere o dirigere di nuovo un incantesimo	No
Interrompere un incantesimo	No
Aiutare un altro	No
Spinta (carica)	No
Spinta (attacco)	No
Cambiare forma (mutaforma)	No
Usare un incantesimo di contatto su di sé (pag. 151)	No
Uscire da una lotta (pag. 138)	No
Invocare incantesimo *bagliore solare*	No
Finta (vedi Raggirare, pag. 72)	No
Inviare comando a corda animata	No
Oltrepassare (carica)	No
Guarire un amico morente (pag. 70)	Sì
Accendere una torcia con un tizzone ardente (pag. 114)	Sì
Usare un'abilità per cui si impiega 1 azione	Di solito
Intimorire non morti (usare capacità speciale)	No
Scacciare non morti (usare capacità speciale)	No
Colpire un'arma (attacco)	Sì
Colpire un oggetto (attacco)	Forse††
Difesa totale	No
Azioni di round completo	
Scalare (1/2 della velocità)	No
Usare un'abilità per cui si impiega 1 round	Di solito
Colpo di grazia (pag. 133)	Sì
Accendere una torcia	Sì
Cambiare forma (*autometamorfosi*)	Sì
Spegnere fiamme	No
Caricare una balestra pesante	Sì
Caricare una balestra a ripetizione	Sì
Agganciare o sganciare un'arma al guanto d'arme con sicura	Sì
Prepararsi a lanciare olio	Sì

Azioni di round completo (cont.)	Attacco di opportunità*
Lanciare un'arma a due mani con una mano (pag. 97)	Sì
Trasportare (incantesimo *traslazione arborea*)	No
Usare incantesimo a contatto su fino a sei amici (pag. 151)	Sì
Riorganizzare (non movimento)	No
Liberarsi da una rete (pag. 102), da un incantesimo *intralciare* , da una *sfera congelante di Otiluke* ecc.	Sì
Azioni tipo varie	
Disarmare‡	Sì
Lottare‡	Sì
Sbilanciare un avversario‡	No
Usare talento‡‡	Variabile

* Indipendentemente dall'azione, se si entra o si esce da un'area minacciata, si provoca un attacco di opportunità. Questa colonna indica se l'azione stessa (non il muoversi) provoca un attacco di opportunità.

** A meno che la componente non sia un oggetto estremamente grande o ingombrante (decisione del DM).

† Se si ha un bonus di attacco base di +1 o superiore, si può combinare una di queste azioni con un regolare movimento. Se si ha il talento Combattere con Due Armi, si possono estrarre due armi leggere o due armi a una mano nel tempo che ci vorrebbe normalmente per estrarne una.

†† Se l'oggetto è tenuto, trasportato o indossato da una creatura, sì. Altrimenti, no.

‡ Queste forme di attacco sostituiscono un attacco in mischia, non un'azione. Come attacchi in mischia, possono essere usati una volta in un'azione di attacco o di carica, una o più volte in un'azione di attacco completo o anche come un attacco di opportunità.

‡‡ La descrizione di un talento definisce il suo effetto.

MDG Tabella 8-7: Taglia delle creature e scala

Taglia creatura	Esempio di creatura	Portata naturale	Faccia*
Piccolissima	Mosca	0	15 cm x 15 cm
Minuta	Rospo	0	30 cm x 30 cm
Minuscola	Gatto	0	75 cm x 75 cm
Piccola	Halfling	1,5 m	1,5 m x 1,5 m
Media	Umano	1,5 m	1,5 m x 1,5 m
Grande (alta)**	Gigante delle colline	3 m	1,5 m x 1,5 m
Grande (lunga)**	Cavallo	1,5 m	1,5 m x 3 m
Enorme (alta)**	Gigante delle nuvole	4,5 m	3 m x 3 m
Enorme (lunga)**	Bulette	3 m	3 m x 6 m
	Recuperatore	3 m	4,5 m x 4,5 m
Mastodontica (alta)**	Statua animata 15 m	6 m	6 m x 6 m
Mastodontica (lunga)**	Kraken	3 m†	6 m x 12 m
	Verme purpureo (attorcigliato)	4,5 m	9 m x 9 m
Colossale (alta)**	Tarrasque	7,5 m	12 m x 12 m
Colossale (lunga)**	Grande dragone rosso	4,5 m	12 m x 24 m

* Elencate larghezza per lunghezza.

** Le creature alte sono in piedi. Creature grosse e lunghe possono presentarsi in qualsiasi forma. Vedi il *Manuale dei Mostri* per dettagli.

† Attacco con il morso.

MDG Tabella 8-16: Scacciare non morti

Risultato della prova di scacciare	Non morto colpito più potente (Dadi Vita massimi)
Fino a 0	Livello del chierico -4
1-3	Livello del chierico -3
4-6	Livello del chierico -2
7-9	Livello del chierico -1
10-12	Livello del chierico
13-15	Livello del chierico +1
16-18	Livello del chierico +2
19-21	Livello del chierico +3
22+	Livello del chierico +4

Accesso agli incantesimi (a seconda del livello di classe)

Livello incantesimo	Livello Chr, Drd, Mag	Livello Str	Livello* Brd	Livello* Pal, Rgr	Livello* Adp
0	1	1	1	—	1
1	1	1	2	4	1
2	3	4	4	8	4
3	5	6	7	11	8
4	7	8	10	14	12
5	9	10	13	—	16
6	11	12	16	—	—
7	13	14	—	—	—
8	15	16	—	—	—
9	17	18	—	—	—

*Ammesso che il personaggio abbia incantesimi bonus

MDG Tabella 8-11: Taglia e CA degli oggetti

Taglia (esempio)	Modificatore alla CA	Taglia (esempio)	Modificatore alla CA
Colossale (lato grande di un granaio)	-8	Media (barile)	+0
Mastodontica (lato stretto di un granaio)	-4	Piccola (sedia)	+1
Enorme (carro)	-2	Minuscola (tomo)	+2
Grande (porta)	-1	Minuta (pergamena)	+4
		Piccolissima (pozione in una fiala)	+8

MDG Tabella 8-12: Durezza e punti ferita di sostanze

Sostanza	Durezza	Punti ferita
Carta	0	2 ogni 2,5 cm di spessore
Corda	0	2 ogni 2,5 cm di spessore
Vetro	1	1 ogni 2,5 cm di spessore
Ghiaccio	0	3 ogni 2,5 cm di spessore
Legno	5	10 ogni 2,5 cm di spessore
Pietra	8	15 ogni 2,5 cm di spessore
Ferro	10	30 ogni 2,5 cm di spessore
Mithral	15	30 ogni 2,5 cm di spessore
Adamantite	20	40 ogni 2,5 cm di spessore

MDG Tabella 8-13: Durezza e punti ferita di armi e scudi comuni

Arma	Esempio	Durezza	Punti ferita
Lama minuscola	Pugnale	10	1
Lama piccola	Spada corta	10	2
Lama media	Spada lunga	10	5
Lama grande	Spadone	10	10
Arma piccola con impugnatura di metallo	Mazza leggera	10	10
Arma media con impugnatura di metallo	Mazza pesante	10	25
Arma piccola con impugnatura	Ascia	5	2
Arma media con impugnatura	Ascia da battaglia	5	5
Arma grande con impugnatura	Ascia grande	5	10
Randello enorme	Randello orchesco	5	60
Buckler	-	10	5
Scudo piccolo di legno	-	5	10
Scudo grande di legno	-	5	15
Scudo piccolo di metallo	-	10	10
Scudo grande di metallo	-	10	20
Scudo torre	-	5	20

MDG Tabella 8-14: CD per rompere o forzare oggetti

Prova di Forza per:	CD
Abbattere una semplice porta	13
Abbattere una buona porta	18
Abbattere una porta robusta	23
Forzare corde legate	23
Piegare sbarre di ferro	24
Abbattere una porta sbarrata	25
Forzare catene legate	26
Abbattere una porta di ferro	28

MDG Tabella 8-15: Durezza e punti ferita di oggetti

Oggetto	Durezza	Punti ferita	CD per romperlo
Corda (2,5 cm di diametro)	0	2	23
Semplice porta di legno	5	10	13
Lancia	5	2	14
Cassa piccola	5	1	17
Buona porta di legno	5	15	18
Cassa del tesoro	5	15	23
Porta robusta di legno	5	20	23
Muro di pietra (spesso 30 cm)	8	90	35
Pietra tagliata (spessa 90 cm)	8	540	50
Catena	10	5	26
Manette	10	10	26
Manette perfette	10	10	28
Porta di ferro (spessa 5 cm)	10	60	28

MDG Tabella 4-3: Esempi di prove contrapposte

Azione	Abilità (Caratteristica chiave)	Abilità contrapposta (Caratteristica chiave)
Avvicinarsi furtivamente alle spalle di qualcuno	Muoversi Silenziosamente (Des)	Ascoltare (Sag)
Circuire qualcuno	Raggirare (Car)	Percepire Inganni (Sag)
Nascondersi da qualcuno	Nascondersi (Des)	Osservare (Sag)
Legare stretto un prigioniero	Utilizzare Corde (Des)	Artista della Fuga (Des)
Vincere una corsa di cavalli	Cavalcare (Des)	Cavalcare (Des)
Passare per qualcun altro	Camuffare (Car)	Osservare (Sag)
Rubare un portamonete	Svuotare Tasche (Des)	Osservare (Sag)
Creare una mappa falsa	Falsificare (Int)	Falsificare (Int)

MDG Tabella 4-5: Esempi di CD di una porta

CD	Porta
10 o meno	Una porta che chiunque è in grado di sfondare.
11-15	Una porta che una persona forte può sfondare con un singolo tentativo e che anche una persona normale potrebbe essere in grado di sfondare con un singolo tentativo.
13	Tipica CD per una semplice porta di legno.
16-20	Una porta che chiunque è in grado di sfondare, avendo il tempo necessario a disposizione.
18	Tipica CD per una buona porta di legno.
21-25	Una porta che solo una persona forte (o molto forte) ha la speranza di sfondare, e probabilmente non al primo tentativo.
23	Tipica CD per una robusta porta di legno.
25	Tipica CD per una porta di legno sprangata.
26 o più	Una porta che solo una persona straordinariamente forte ha la speranza di sfondare.
28	Tipica CD per una porta di ferro.
+5*	*Blocca porte* (aumenta la CD di 5).
+10*	*Serratura arcana* (aumenta la CD di 10).

* Non cumulativo; se si applicano entrambi, utilizzare il bonus migliore.

Abilità che possono essere utilizzate senza addestramento

Abilità	Caratteristica	Abilità	Caratteristica
Artigianato	Int	Intrattenere	Car
Artista della Fuga	Des*	Muoversi Silenziosamente	Des*
Ascoltare	Sag		
Camuffare	Car	Nascondersi	Des*
Cavalcare	Des	Nuotare	For
Cercare	Int	Osservare	Sag
Concentrazione	Con	Percepire Inganni	Sag
Conoscenza delle Terre Selvagge	Sag	Raccogliere Informazioni	Car
		Raggirare	Car
Diplomazia	Car	Saltare	For*
Equilibrio	Des*	Scalare	For*
Falsificare	Int	Scrutare	Int
Guarire	Sag	Utilizzare Corde	Des
Intimidire	Car	Valutare	Int

*La penalità di armatura alla prova, se presente, si applica.

MDG Tabella 9-7: Fonti di luce

Oggetto	Luce	Durata
Candela	1,5 m	1 ora
Lampada comune	4,5 m	6 ore ogni 0,5 l
Lanterna a lente sporgente	Cono di 18 m*	6 ore ogni 0,5 l
Lanterna schermabile	9 m	6 ore ogni 0,5 l
Verga del sole	9 m	6 ore
Torcia	6 m	1 ora
Incantesimo		
Fiamma perenne	6 m	Permanente
Luci danzanti (torce)	6 m (ognuna)	1 minuto
Luce diurna	18 m	30 minuti
Luce	6 m	10 minuti

* Un cono lungo 18 m e largo 6 m all'estremità.

©2001 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

SCHEMA DI COMBATTIMENTO

Nomi PG	Velocità	CA	Bonus di Attacco Mischia/Distanza	Visione Speciale?	Mod. Tiri Salvezza	PF
_____	___	___	___/___	Scurovisione / Visione crepuscolare	T: ___ /R: ___ /V: ___	_____

©2001 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

GENERAZIONE DELLE CITTÀ

Quando i PG giungono in una città e il DM ha bisogno di generare i dettagli sulla città il più rapidamente possibile, può utilizzare il materiale che segue.

GDM Tabella 4-40: GENERAZIONE CASUALE DI CITTÀ

d%	Dimensioni città	Popolazione	Limite MO
01-10	Piccolo insediamento	20-80	40 mo
11-30	Borgo	81-400	100 mo
31-50	Villaggio	401-900	200 mo
51-70	Piccolo paese	901-2.000	800 mo
71-85	Grande paese	2.001-5.000	3.000 mo
86-95	Piccola città	5.001-12.000	15.000 mo
96-99	Grande città	12.001-25.000	40.000 mo
100	Metropoli	25.001+	100.000 mo

RICCHEZZA E POPOLAZIONE DELLA COMUNITÀ

Ogni comunità ha un limite di monete d'oro in proporzione alle sue dimensioni e alla popolazione. Il limite di monete d'oro è un indicatore dell'oggetto più costoso disponibile nella comunità. Niente di ciò che costa più del limite di monete d'oro della comunità è disponibile per l'acquisto in quella comunità.

POTERE CENTRALE NELLA COMUNITÀ

Qualche volta tutto ciò che il DM deve conoscere su di una comunità è chi realmente detenga il potere. In questo caso, si può utilizzare la Tabella 4-41: "Potere centrale", modificata in base alle dimensioni della comunità come segue:

GDM Tabella 4-41: POTERE CENTRALE

1d20	Tipo di potere centrale
13 o meno	Convenzionale*
14-18	Non standard
19+	Magico

* Il 5% di questi hanno un potere centrale mostruoso in aggiunta al convenzionale.

Dimensioni comunità	Modificatore al tiro del d20
Piccolo insediamento	-1
Borgo	0
Villaggio	+1
Piccolo paese	+2
Grande paese	+3
Piccola città	+4 (tirare due volte)
Grande città	+5 (tirare tre volte)
Metropoli	+6 (tirare quattro volte)

Convenzionale: La comunità ha una forma tradizionale di governo: un sindaco, un consiglio cittadino, un aristocratico che governa l'area circostante agli ordini di un signore più importante, un aristocratico che governa la comunità come una città-stato. Scegliere quella che sembra più idonea alla zona.

Non standard: Anche se la comunità può avere un sindaco o un consiglio cittadino, il vero potere risiede in altre mani. Può essere in mano ad una gilda, un'organizzazione formale di mercanti, artigiani, professionisti, ladri, assassini o guerrieri che esercitano una grande influenza collettiva. Un'élite possidente, nella forma di uno o più individui facoltosi ma privi di una carica politica, può esercitare una certa influenza grazie alla sua ricchezza. Un'élite di prestigio, come un gruppo di valenti avventurieri, può esercitare una certa influenza grazie alla sua reputazione e esperienza. Dei saggi anziani possono avere un certo potere su quanti rispettano la loro età, la loro reputazione e la loro indubbia saggezza.

Magico: Da un potente tempio pieno di sacerdoti ad un singolo stregone barricato in una torre, un chierico o un mago può essere colui che realmente governa la città in veste ufficiale, oppure può essere solo qualcuno con un notevole potere sulla comunità.

Mostruoso: Prendere in considerazione l'impatto esercitato su di una comunità da un drago che occasionalmente impone richieste impossibili da rifiutare e che deve essere consultato riguardo alle decisioni più importanti, o da una tribù orchesca nelle vicinanze che deve essere pagata con un tributo mensile, oppure da un mind flayer segreto che controlla le menti della maggior parte degli abitanti della comunità. Un potere centrale mostruoso rappresenta qualsiasi influenza che va al di là di un semplice pericolo incombente nelle mani di un essere mostruoso o di esseri non nativi della comunità.

GDM Tabella 4-42: ALLINEAMENTO DEL POTERE CENTRALE

d%	Allineamento
01-35	Legale buono
36-39	Neutrale buono
40-41	Caotico buono
42-61	Legale neutrale
62-63	Neutrale puro
64	Caotico neutrale
65-90	Legale malvagio
91-98	Neutrale malvagio
99-100	Caotico malvagio

Allineamento del potere centrale

L'allineamento di chi governa una comunità non è necessariamente conforme a quello di tutti o della maggior parte dei residenti, anche se di solito accade proprio così. Ad ogni modo, l'allineamento del potere centrale determina decisamente la vita quotidiana degli abitanti. Proprio per la loro natura organizzata e organizzativa, la maggior parte dei poteri centrali sono legali.

Legale buono: Le comunità con un potere centrale legale buono generalmente hanno una serie di leggi codificate a cui la stragrande maggioranza della popolazione obbedisce volontariamente.

Neutrale buono: Le comunità con un potere centrale neutrale buono raramente hanno la sensazione di subirne l'influenza se non per aiutarli quando ne hanno la necessità.

Caotico buono: Questi poteri centrali influenzano la comunità aiutando gli indigenti e opponendosi alle restrizioni alla libertà.

Legale neutrale: Le comunità con un potere centrale legale neutrale hanno una serie di leggi codificate che vengono seguite alla lettera. Tanto che solitamente insistono perché i visitatori obbediscano a tutte le regole e le restrizioni locali.

Neutrale puro: Questi poteri centrali raramente influenzano la comunità, preferendo perseguire i loro interessi privati.

Caotico neutrale: Questi imprevedibili poteri centrali esercitano la loro influenza sulla comunità in molti modi diversi in momenti differenti.

Legale malvagio: Le comunità con un potere centrale malvagio solitamente hanno una serie di leggi codificate, a cui la maggior parte della gente obbedisce per timore di punizioni severissime.

Neutrale malvagio: Le comunità con un potere centrale neutrale malvagio generalmente sono oppresse e soggiogate con la prospettiva di un terribile futuro.

Caotico malvagio: Le comunità con un potere centrale caotico malvagio vivono con un terrore disperato per l'imprevedibile e orribile situazione in cui si ritrovano coinvolte.

LE AUTORITÀ DELLA COMUNITÀ

Molto spesso è importante conoscere chi fa parte delle autorità di una certa comunità. Questi non sono necessariamente coloro che detengono il potere, ma piuttosto coloro che mantengono l'ordine e formano il fondamento dell'autorità stessa.

Conestabile/Capitano della Guardia/Sceriffo

Questa posizione generalmente ricade sul combattente di più alto livello della comunità o su uno dei guerrieri di più alto livello:

d%	Rango
01-60	Il combattente di più alto livello
61-80	Il secondo guerriero di più alto livello
81-100	Il guerriero di più alto livello

©2001 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

Utilizzare la Tabella 4-43: "Abitanti di più alto livello (classi PG)" o la Tabella 4-44: "Abitanti di più alto livello (classi PNG)", modificate dalla tabella 4-45: Modificatori di Comunità, per determinare il suo livello reale.

Guardie/Soldati

Per ogni cento abitanti di una comunità (arrotondato per difetto), c'è un soldato o una guardia a tempo pieno. In aggiunta, per ogni venti abitanti di una comunità, un membro abile della milizia locale o un soldato coscritto può essere chiamato in servizio in poche ore.

PNG NELLA COMUNITÀ

Per uno svolgimento dettagliato del gioco nella città, diventa importante sapere esattamente chi vive nella comunità. Le linee guida che seguono permettono al DM di determinare i livelli degli abitanti più potenti e da questo estrapolare le classi del resto dei personaggi che vivono in quella comunità.

PNG di alto livello nella comunità per ogni classe

Utilizzare le tabelle successive per determinare il personaggio di livello più alto in una certa classe per una certa comunità. Tirare il dado indicato per quella classe (Tabella 4-43 e Tabella 4-44) e applicare il modificatore il base alle dimensioni della comunità (Tabella 4-45).

Un risultato di zero o meno per il livello di un personaggio significa che non si può trovare alcun personaggio di quel tipo nella comunità. Il livello massimo per tutte le classi è il 20°.

GDM TABELLA 4-43: ABITANTI DI PIÙ ALTO LIVELLO (CLASSI PG)

Classi PG	Livello del personaggio
Barbaro	1d4 + modificatore di comunità*
Bardo	1d6 + modificatore di comunità
Chierico	1d6 + modificatore di comunità
Druido	1d6 + modificatore di comunità
Guerriero	1d8 + modificatore di comunità
Ladro	1d8 + modificatore di comunità
Mago	1d4 + modificatore di comunità
Monaco	1d4 + modificatore di comunità*
Paladino	1d3 + modificatore di comunità
Ranger	1d3 + modificatore di comunità
Stregone	1d4 + modificatore di comunità

*Nelle zone in cui queste classi sono più diffuse, aumentare le probabilità a 1d8 + modificatore.

GDM TABELLA 4-44: ABITANTI DI PIÙ ALTO LIVELLO (CLASSI PNG)

Classi PNG	Livello del personaggio
Adepto	1d6 + modificatore di comunità
Aristocratico	1d4 + modificatore di comunità
Combattente	2d4 + modificatore di comunità
Esperto	3d4 + modificatore di comunità
Popolano	4d4 + modificatore di comunità

GDM TABELLA 4-45: MODIFICATORI DI COMUNITÀ

Dimensioni comunità	Modificatore di comunità
Piccolo insediamento	-3*
Borgo	-2*
Villaggio	-1
Piccolo paese	0
Grande paese	+3
Piccola città	+6 (tirare due volte)**
Grande città	+9 (tirare tre volte)**
Metropoli	+12 (tirare quattro volte)**

*Un piccolo insediamento o un borgo hanno una probabilità del 5% di sommare un +10 al modificatore di livello di un ranger o di un druido.

**Le città di dimensioni così grandi possono avere più di un PNG di alto livello per classe, ognuno dei quali genera personaggi di più basso livello della stessa classe, come descritto sotto.

Personaggi totali di ogni classe

Utilizzare il metodo seguente per determinare i livelli di tutti i personaggi in una comunità per ognuna delle classi.

Per le classi dei PG, se il personaggio di livello più alto indicato nel metodo è di 2° livello o superiore, si presume che ci siano due volte il numero di personaggi di metà di quel livello. Se quei personaggi sono di livello superiore al 1°, si presume che per ognuno di quei personaggi ce ne siano due di metà di quel livello. Continuare fino a quando il numero di personaggi di 1° livello è stato generato. Per esempio, se il guerriero di più alto livello è di 5° livello, allora ci sono anche due guerrieri di 3° livello e quattro guerrieri di 1° livello.

Sfruttando queste linee guida e le Tabelle 4-43: "Abitanti di più alto livello (classi PG)", 4-44: "Abitanti di più alto livello (classi PNG)" e 4-45: "Modificatori di comunità", è possibile osservare che le statistiche della classe del personaggio per la popolazione di un tipico borgo di 200 persone sono le seguenti:

- Un aristocratico di 1° livello (sindaco)
- Un combattente di 3° livello (conestabile)
- Nove combattenti di 1° livello (due guardie e sette membri della milizia)
- Un fabbro esperto di 3° livello (membro della milizia)
- Sette artigiani e professionisti esperti in diversi ambiti di 1° livello
- Un adepto di 1° livello
- Un oste popolano di 3° livello (membro della milizia)
- Centosessantasei popolani di 1° livello (uno è membro della milizia)
- Un guerriero di 3° livello
- Due guerrieri di 1° livello
- Un mago di 1° livello
- Un chierico di 3° livello
- Due chierici di 1° livello
- Un druido di 1° livello
- Un ladro di 3° livello
- Due ladri di 1° livello
- Un bardo di 1° livello
- Un monaco di 1° livello

Ogni comunità ha anche una probabilità di avere qualcosa di speciale come il singolo stregone di 15° livello che vive appena fuori da un piccolo insediamento di 50 persone, o la gilda di assassini segreti stracolma di personaggi di un certo livello nascosti in un piccolo paese. Questi gruppi vengono generati con le regole del potere centrale nel Capitolo 4 della *Guida del Dungeon Master* e non contano nel numero di personaggi di alto livello che fanno realmente parte della comunità.

DEMOGRAFIA RAZZIALE

La mescolanza razziale di una comunità dipende dal fatto che la comunità sia isolata (scambi e interazione scarsi con altre razze e luoghi), mista (qualche scambio e interazione con altre razze e luoghi) oppure integrata (frequente interazione con altre razze e luoghi).

GDM TABELLA 4-46: MESCOLANZA RAZZIALE DELLE COMUNITÀ

Isolata	Mista	Integrata
96% umani	79% umani	37% umani
2% halfling	9% halfling	20% halfling
1% elfi	5% elfi	18% elfi
1% altre razze	3% nani	10% nani
	2% gnomi	7% gnomi
	1% mezzelfi	5% mezzelfi
	1% mezzorchi	3% mezzorchi

Se la razza dominante di una zona è diversa da quella umana, è consigliabile posizionare quella razza nella prima posizione, mettere gli umani in seconda posizione e far scorrere tutte le altre di conseguenza. Ad esempio, in un paese nanico la popolazione è 96% nani, 2% umani, 1% halfling e 1% altre razze.

©2001 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

(Tutte le comunità naniche sono isolate). Si possono anche modificare leggermente le cifre per varie preferenze razziali. Per esempio, un villaggio elfico misto è 79% elfi, 9% umani, 5% halfling, 3% nani, 2% gnomi e 2% mezzelfi (senza mezzorchi). È anche possibile scambiare le percentuali di gnomi e nani in un paese elfico.

ARMI DEFLAGRANTI

Un'arma deflagrante è un'arma che "spruzza" quando colpisce una superficie solida, con un effetto abbastanza ampio da riuscire a colpire i personaggi anche solo cadendo vicino a loro. Le armi deflagranti comprendono fiaschette di acido e di fuoco dell'alchimista. Gli attacchi con armi deflagranti sono tiri per colpire di contatto a distanza. Se si manca il bersaglio, bisogna tirare 1d6 x 30 cm per vedere a che distanza cade l'arma dal bersaglio. Aggiungere +30 cm per ogni incremento di gittata a cui si è lanciata l'arma. A differenza di un incantesimo, lo spargimento di un'arma deflagrante è centrato su di un quadretto della griglia di battaglia. Una volta saputa la distanza, trovare il Diagramma di Deviazione corretto e tirare 1d4, 1d8 o 1d12 (come indicato) per vedere dove è centrato lo spargimento dell'arma deflagrante rispetto al bersaglio.

Fare riferimento al *Manuale del Giocatore* per maggiori dettagli sui danni inflitti e sui danni da spargimento.

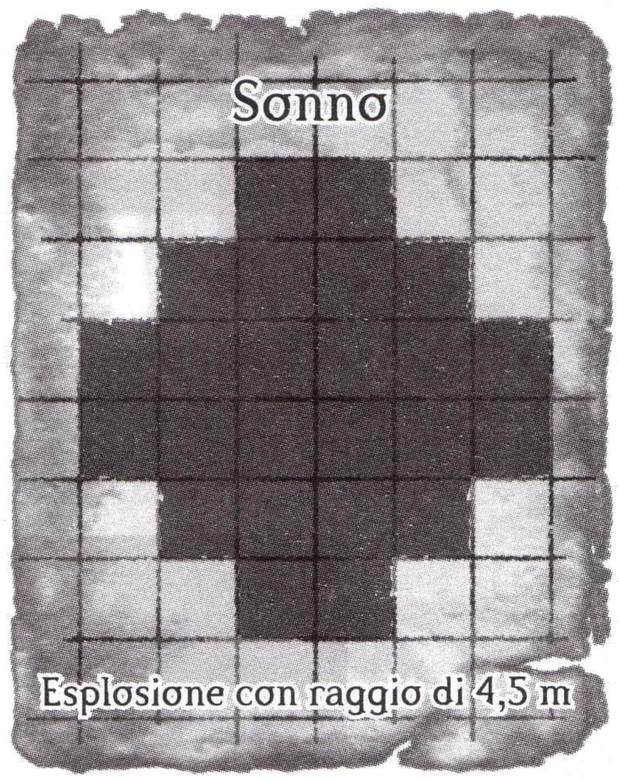
Incantesimi ad area

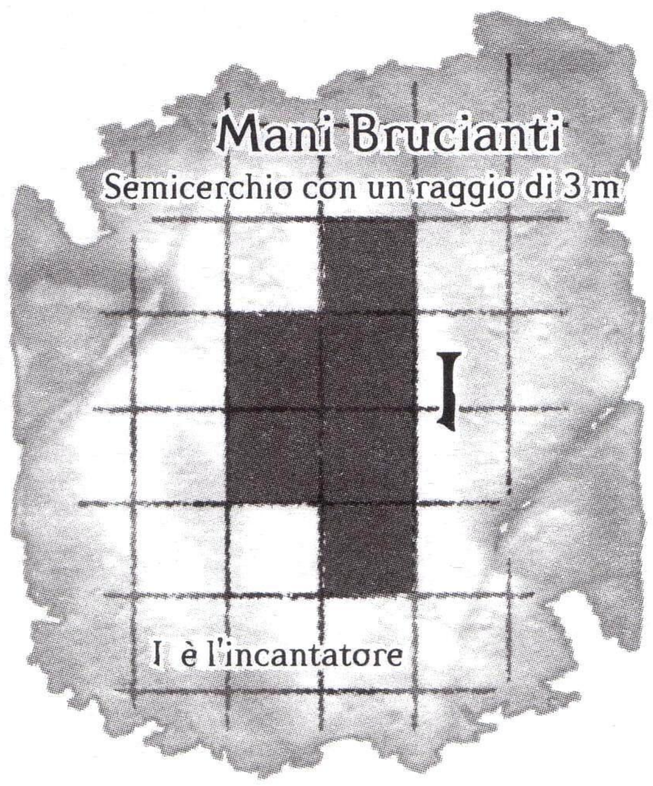
Questi incantesimi non hanno come bersaglio una singola creatura, ma un volume di spazio, di conseguenza devono adattarsi alla griglia di combattimento affinché il DM possa giudicare chi ne subisce l'effetto e chi no. Non bisogna comunque dimenticare che il DM dovrà prendere delle decisioni ogni qualvolta applica un'area alla griglia. Utilizzare le seguenti linee guida:

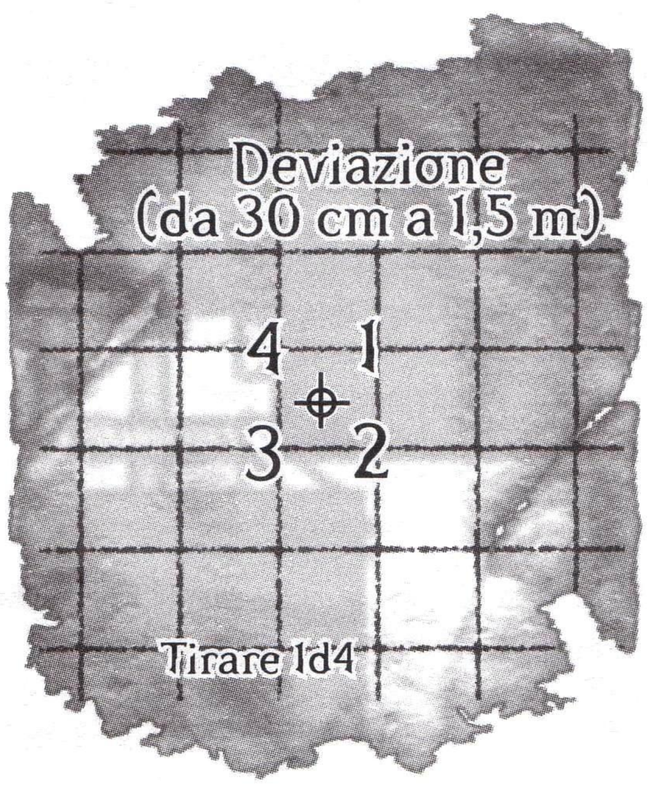
Esplosioni ed emanazioni: Per utilizzare l'incantesimo su di una griglia, l'incantatore ha bisogno di designare un'intersezione di linee sulla griglia al centro dell'effetto. Partendo da questa intersezione, è piuttosto semplice misurare un raggio sfruttando la scala della griglia. Se il DM doveva disegnare un cerchio utilizzando le misure della griglia, con l'intersezione scelta al centro, allora se la maggior parte di un quadretto della griglia si trova all'interno del cerchio, il quadretto rientra nell'area dell'incantesimo. Fare riferimento al diagramma dell'area dell'incantesimo *sonno* per vedere quali quadretti sono coperti dall'esplosione. Il diagramma dell'area dell'incantesimo *mani brucianti* mostra un'esplosione che copre un semicerchio invece che un cerchio. Da notare anche il diagramma dell'area dell'incantesimo *individuazione del male*; questo è il modo in cui un'emanazione si propaga a partire dall'incantatore.

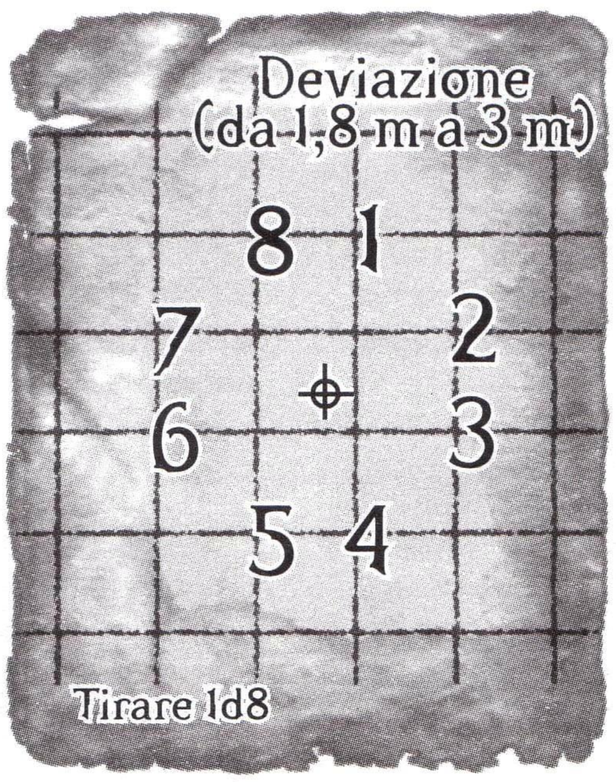
Coni: Per determinare l'area di un incantesimo a cono è necessario che l'incantatore dichiari se sta lanciando dritto davanti a sé o in diagonale. In entrambi i casi, l'incantatore deve scegliere un'intersezione dove comincia il cono. Da lì il cono si espande in modo tale da essere tanto largo quanto lungo alla sua estremità più lontana. Per un cono che si estende dritto davanti, l'ampiezza aumenta di un quadretto per ogni quadretto extra di distanza dall'incantatore. Un cono lanciato in diagonale è più complicato da calcolare sulla griglia poiché le lunghezze e le distanze in diagonale sono più difficili da misurare. Ciò nonostante, si applica la stessa regola generale: L'ampiezza di un cono in qualsiasi punto equivale alla distanza di quel punto dall'incantatore. Fare riferimento al diagramma dell'area dell'incantesimo *spruzzo colorato* per vedere quali quadretti sono all'interno del cono.

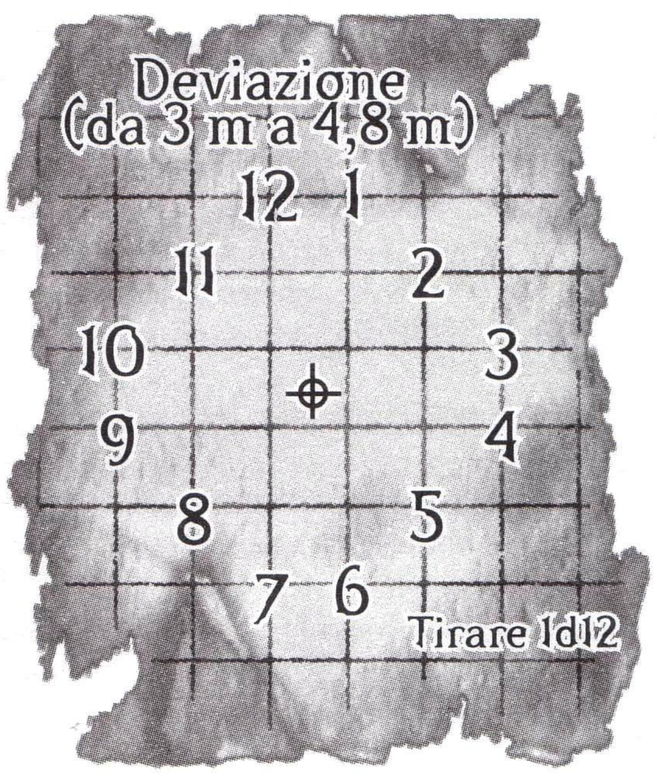
Varie: Utilizzando le regole descritte sopra, applicare le aree



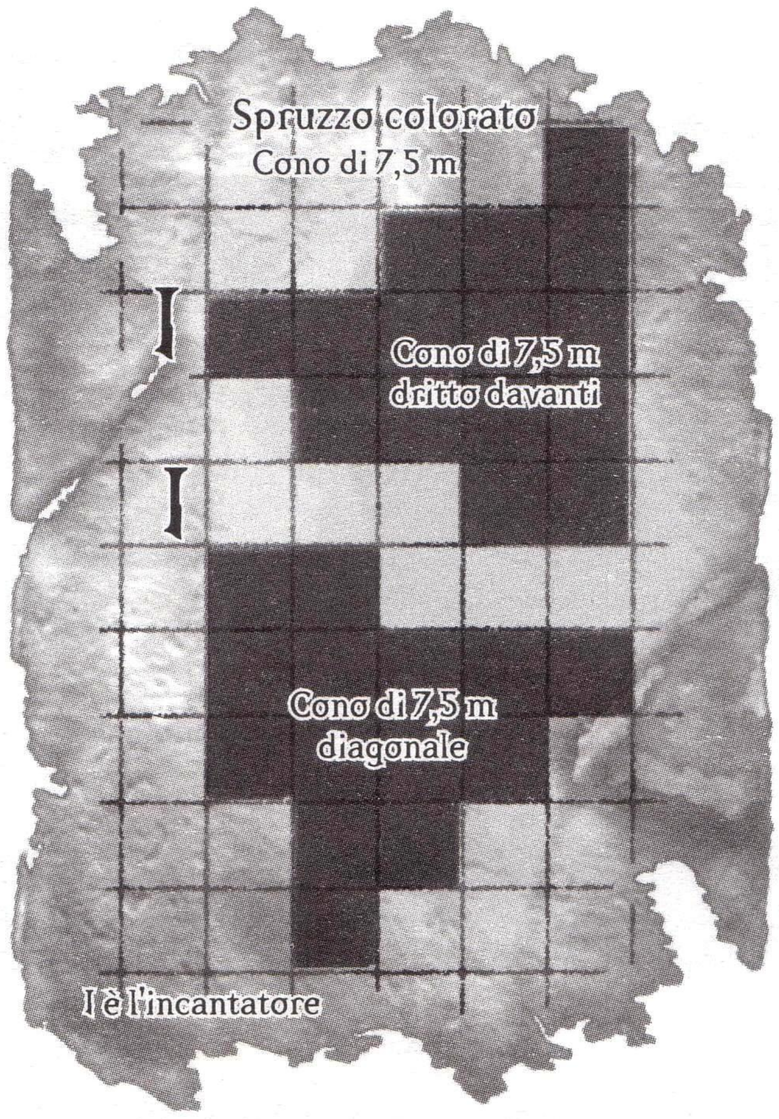


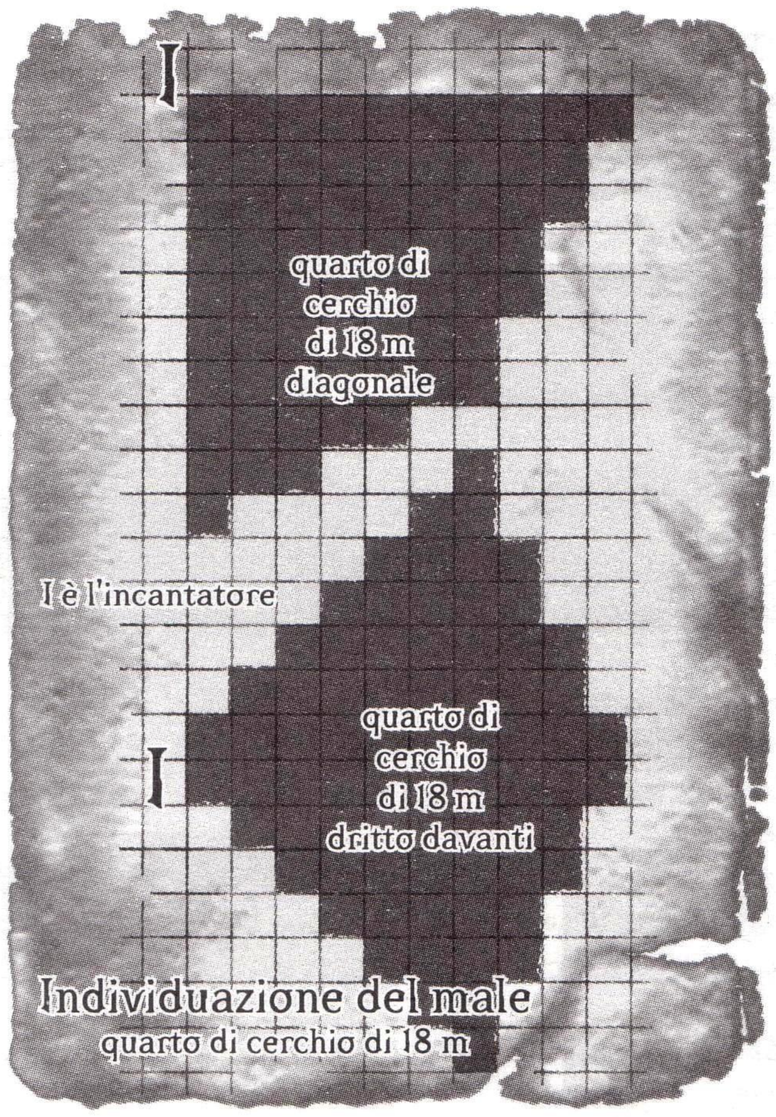






©2001 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.





alla griglia nel miglior modo possibile. Ricordarsi di mantenere un numero consistente di quadretti soggetti all'incantesimo nelle aree che differiscono nella diagonale.

GDM Tabella 3-14: MALATTIE

Malattia	Infezione	CD	Incubazione	Danni
Brividi diabolici†	Ferimento	14	1d4 giorni	1d4 For
Devastazione viscida	Contatto	14	1 giorno	1d4 Cos**
Febbre da gallina	Inalazione	16	1 giorno	1d6 Sag
Febbre demoniaca	Ferimento	18	1 giorno	1d6 Cos**
Febbre lurida	Ferimento	12	1d3 giorni	1d3 Des, 1d3 Cos
Fuoco mentale	Inalazione	12	1 giorno	1d4 Int
Infermità accecante	Ingestione	16	1d3 giorni	1d4 For††
Malattia rossa	Ferimento	15	1d3 giorni	1d6 For
Putrefazione della mummia	Contatto	20	1 giorno	1d6 Cos
Tremarella	Contatto	13	1 giorno	1d8 Des

* I tiri salvezza effettuati con successo non permettono al personaggio di guarire. Solo la guarigione magica può salvare il personaggio.

** Quando subisce dei danni, il personaggio deve effettuare con successo un altro tiro salvezza oppure viene risucchiato permanentemente 1 danno temporaneo.

† La vittima deve effettuare con successo tre tiri salvezza sulla Tempra in successione per guarire dai brividi diabolici.

†† Ogni volta che la vittima subisce 2 o più danni dalla malattia, deve effettuare un altro tiro salvezza sulla Tempra o essere accecata permanentemente.

Malattia: Le malattie in corsivo sono di natura soprannaturale. Le altre sono straordinarie.

Infezione: Il modo in cui la malattia viene contratta: ingestione, inalazione, ferimento o contatto. Da notare che alcune malattie da ferimento possono essere trasmesse da una ferita piccola come un morso di una pulce e che molte malattie da inalazione possono essere anche contratte per ingestione (e viceversa).

CD: La CD del tiro salvezza per impedire l'infezione (se il personaggio è stato infettato), per impedire qualsiasi occasione di danni ripetuti e per guarire dalla malattia.

Periodo di incubazione Il tempo precedente all'inizio della malattia.

Danni: I danni che il personaggio subisce dopo l'incubazione e ogni giorno successivo. I danni alle caratteristiche sono temporanei se non altrimenti indicato.

GDM Tabella 3-16: VELENI

Veleno	Tipo	Danni iniziali	Danni secondari
Veleno di millepiedi Piccolo	Ferimento CD 11	1d2 Des	1d2 Des
Olio di sangue verde	Ferimento CD 13	1 Cos	1d2 Cos
Veleno di ragno Medio	Ferimento CD 14	1d4 For	1d4 For
Sangue di radice	Ferimento CD 12	0	1d4 Cos + 1d3 Sag
Veleno di verme purpureo	Ferimento CD 24	1d6 For	1d6 For
Veleno di scorpione Grande	Ferimento CD 18	1d6 For	1d6 For
Veleno di viverna	Ferimento CD 17	2d6 Cos	2d6 Cos
Whinni blu	Ferimento CD 14	1 Cos	Privo di sensi
Veleno di vespa gigante	Ferimento CD 18	1d6 Des	1d6 Des
Essenza d'ombra	Ferimento CD 17	1 For*	2d6 For
Veleno di aspide nera	Ferimento CD 12	0	1d6 For
Lama di morte	Ferimento CD 20	1d6 Cos	2d6 Cos
Pasta di radice di malyss	Contatto CD 16	1 Des	2d4 Des
Nitharit	Contatto CD 13	0	3d6 Cos
Bile di drago	Contatto CD 26	3d6 For	0
Residuo di foglia sassone	Contatto CD 16	2d12 pf	1d6 Cos
Radice di terinav	Contatto CD 16	1d6 Des	2d6 Des
Succo di cervello di vermeiena	Contatto CD 13	Paralisi	0
Estratto di loto nero	Contatto CD 20	3d6 Cos	3d6 Cos
Olio di taggit	Ingestione CD 15	0	Privo di sensi
Muschio di id	Ingestione CD 14	1d4 Int	2d6 Int
Fungo velenoso striato	Ingestione CD 11	1 Sag	2d6 Sag + 1d4 Int
Arsenico	Ingestione CD 13	1 Cos	1d8 Cos
Polvere di lich	Ingestione CD 17	2d6 For	1d6 For
Polvere di rapinatore oscuro	Ingestione CD 18	2d6 Cos	1d6 Cos + 1d6 For
Polvere di ungol	Inalazione CD 15	1 Car	1d6 Car +1 Car*
Fumi di othur bruciato	Inalazione CD 18	1 Cos*	3d6 Cos
Foschia di demenza	Inalazione CD 15	1d4 Sag	2d6 Sag

I danni alle caratteristiche sono temporanei, a meno che non indicati con un asterisco (*), nel qual caso la perdita è permanente. La paralisi dura per 2d6 minuti.

©2001 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

MDG Tabella 7-4:Armi

Armi semplici - da mischia

Arma	Costo	Danno	Critico	Incr. gittata	Peso	Tipo**
Attacchi senz'armi						
Colpo senz'armi (creatura di taglia Media)	-	1d3§	x2	-	-	Contundente
Colpo senz'armi (creatura di taglia Piccola)	-	1d2§	x2	-	-	Contundente
Guanto d'arme*	2 mo	*	*	-	0,9 kg	Contundente
Minuscola						
Guanto d'arme chiodato*	5 mo	1d4	x2	-	0,9 kg	Perforante
Pugnale*	2 mo	1d4	19-20/x2	3 m	0,45 kg	Perforante
Pugnale da mischia	2 mo	1d4	x3	-	0,9 kg	Perforante
Piccola						
Falcetto	6 mo	1d6	x2	-	1,35 kg	Tagliente
Mazza leggera	5 mo	1d6	x2	-	2,7 kg	Contundente
Media						
Mazza pesante	12 mo	1d8	x2	-	5,4 kg	Contundente
Mezza lanciaA	1 mo	1d6	x3	6 m	1,35 kg	Perforante
Morning star	8 mo	1d8	x2	-	3,6 kg	Contundente e Perforante
Randello	-	1d6	x2	3 m	1,35 kg	Contundente
Grande						
Bastone ferrato*‡	-	1d6/1d6	x2	-	1,8 kg	Contundente
Lancia corta[A]	2 mo	1d8	x3	6 m	2,25 kg	Perforante

Armi semplici - a distanza

Piccola						
Balestra leggera*	35 mo	1d8	19-20/x2	24 m	2,7 kg	Perforante
Quadrelli (10)*	1 mo	-	-	-	0,45 kg	-
Dardi	5 ma	1d4	x2	6 m	0,2 kg	Perforante
Fionda*	-	1d4	x2	15 m	0 kg	Contundente
Proiettili per fionda (10)*	1 ma	-	-	-	2,25 kg	-
Media						
Balestra pesante*	50 mo	1d10	19-20/x2	36 m	4,05 kg	Perforante
Quadrelli (10)*	1 mo	-	-	-	0,45 kg	-
Giavellotto*	1 mo	1d6	x2	9 m	0,9 kg	Perforante

Armi da guerra - da mischia

Piccola						
Ascia	6 mo	1d6	x3	-	2,25 kg	Tagliente
Ascia da lancio	8 mo	1d6	x2	3 m	1,8 kg	Tagliente
Lancia da cavaliere leggera*	6 mo	1d6	x3	-	2,25 kg	Perforante
Manganello	1 mo	1d6§	x2	-	1,35 kg	Contundente
Martello leggero	1 mo	1d4	x2	6 m	0,9 kg	Contundente
Piccone leggero	4 mo	1d4	x4	-	1,8 kg	Perforante
Spada corta	10 mo	1d6	19-20/x2	-	1,35 kg	Perforante
Media						
Ascia da battaglia	10 mo	1d8	x3	-	3,15 kg	Tagliente
Lancia da cavaliere pesante*†	10 mo	1d8	x3	-	4,5 kg	Perforante
Martello da guerra	12 mo	1d8	x3	-	3,6 kg	Contundente
Mazzafrusto leggero*	8 mo	1d8	x2	-	2,25 kg	Contundente
Piccone pesante	8 mo	1d6	x4	-	2,7 kg	Perforante
Scimitarra	15 mo	1d6	18-20/x2	-	1,8 kg	Tagliente
Spada lunga	15 mo	1d8	19-20/x2	-	1,8 kg	Tagliente
Stocco*	20 mo	1d6	18-20/x2	-	1,35 kg	Perforante
Tridente[A]	15 mo	1d8	x2	3 m	2,25 kg	Perforante
Grande						
Alabarda*[A]	10 mo	1d10	x3	-	6,75 kg	Perforante e Tagliente
Ascia grande	20 mo	1d12	x3	-	9 kg	Tagliente
Corsesca*†	10 mo	2d4	x3	-	6,75 kg	Perforante
Falce	18 mo	2d4	x4	-	5,4 kg	Perforante e Tagliente
Falchion	75 mo	2d4	18-20/x2	-	7,2 kg	Tagliente
Falcione*†	8 mo	1d10	x3	-	6,75 kg	Tagliente
Giusarma*†	9 mo	2d4	x3	-	6,75 kg	Tagliente
Lancia lunga*†[A]	5 mo	1d8	x3	-	4 kg	Perforante
Mazzafrusto pesante*	15 mo	1d10	19-20/x2	-	9 kg	Contundente
Randello grande	5 mo	1d10	x2	-	4,5 kg	Contundente
Spadone	50 mo	2d6	19-20/x2	-	6,75 kg	Tagliente

Armi da guerra - a distanza

Media						
Arco corto*	30 mo	1d6	x3	18 m	0,9 kg	Perforante
Frecce (20)*	1 mo	-	-	-	1,35 kg	-
Arco corto composito*	75 mo	1d6	x3	21 m	0,9 kg	Perforante
Frecce (20)*	1 mo	-	-	-	1,35 kg	-

©2001 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

MDG Tabella 7-4:Armi

Armi da guerra - a distanza

Grande						
Arco lungo*	75 mo	1d8	x3	30 m	1,35 kg	Perforante
Frecce (20)*	1 mo	-	-	-	1,35 kg	-
Arco lungo composito*	100 mo	1d8	x3	33 m	1,35 kg	Perforante
Frecce (20)*	1 mo	-	-	-	1,35 kg	-

Armi esotiche - da mischia

Minuscola						
Kama halfling*	2 mo	1d4	x2	-	0,45 kg	Tagliente
Kukri	8 mo	1d4	18-20/x2	-	1,35 kg	Tagliente
Nunchaku halfling*	2 mo	1d4	x2	-	0,45 kg	Contundente
Siangham halfling*	2 mo	1d4	x2	-	0,45 kg	Perforante
Piccola						
Kama*	2 mo	1d6	x2	-	0,9 kg	Tagliente
Nunchaku*	2 mo	1d6	x2	-	0,9 kg	Contundente
Siangham*	3 mo	1d6	x2	-	0,45 kg	Perforante
Media						
Ascia da guerra nanica*	30 mo	1d10	x3	-	6,75 kg	Tagliente
Martello-picca gnomesco*‡	20 mo	1d6/1d4	x3/x4	-	2,7 kg	Contundente e Perforante
Spada bastarda*	35 mo	1d10	19-20/x2	-	4,5 kg	Tagliente
Grande						
Catena chiodata*†	25 mo	2d4	x2	-	6,75 kg	Perforante
Doppia ascia orchesca*‡	60 mo	1d8/1d8	x3	-	11,25 kg	Tagliente
Mazzafrusto doppio*‡	90 mo	1d8/1d8	x2	-	9 kg	Contundente
Spada a due lame*‡	100 mo	1d8/1d8	19-20/x2	-	13,5 kg	Tagliente
Urgrosh nanico‡[A]	50 mo	1d8/1d6	x3	-	6,75 kg	Tagliente e Perforante

Armi esotiche - a distanza

Minuscola						
Balestra a mano*	100 mo	1d4	19-20/x2	9 m	1,35 kg	Perforante
Quadrelli (10)*	1 mo	-	-	-	0,45 kg	-
Shuriken*	1 mo	1	x2	3 m	0,05 kg	Perforante
Piccola						
Frusta*	1 mo	1d2§	x2	4,5 m*	0,9 kg	Tagliente
Media						
Balestra a ripetizione*	250 mo	1d8	19-20/x2	24 m	7,2 kg	Perforante
Quadrelli (5)*	1 mo	-	-	-	0,45 kg	-
Rete*	20 mo	*	*	3 m*	4,5 kg	*

* Vedi la descrizione di quest'arma per le regole speciali.
** Quando sono indicati due tipi, l'arma appartiene ad entrambi i tipi.
‡ Arma doppia.
§ L'arma infligge danni debilitanti piuttosto che danni normali.
† Arma con portata.
[A] Se si utilizza un'azione preparata per puntare quest'arma contro una carica, si infliggono danni raddoppiati se si colpisce un personaggio in carica.

MDG Tabella 7–9: Oggetti Speciali e Superiori

Arma o Armatura	Costo
Arco potente corto composito	
(bonus di Forza +1)	150 mo
(bonus di Forza +2)	225 mo
Arco potente lungo composito	
(bonus di Forza +1)	200 mo
(bonus di Forza +2)	300 mo
(bonus di Forza +3)	400 mo
(bonus di Forza +4)	500 mo
Arma perfetta	+300 mo**
Freccia, quadrello o proiettile argentato	1 mo
Freccia, quadrello o proiettile perfetto	7 mo
Pugnale argentato	10 mo
Armatura o scudo perfetto	+150 mo**

Sostanze e oggetti speciali	Costo	Peso
Acido (ampolla)	10 mo	0,45 kg
Acquasanta (ampolla)	25 mo	0,45 kg
Antitossina (fiala)	50 mo	*
Bastone di fumo	20 mo	0,22 kg
Borsa dell'impedimento	50 mo	1,8 kg
Fuoco dell'alchimista (ampolla)	20 mo	0,45 kg
Pietra del tuono	30 mo	0,45 kg
Tizzone ardente	1 mo	*
Verga del sole	2 mo	0,45 kg

Oggetti vari	Costo
Attrezzo perfetto	+50 mo**

Incantesimi	Costo†
Livello 0	Livello dell'incantatore x 5 mo
1° livello	Livello dell'incantatore x 10 mo
2° livello	Livello dell'incantatore x 20 mo
3° livello	Livello dell'incantatore x 30 mo
4° livello	Livello dell'incantatore x 40 mo
5° livello	Livello dell'incantatore x 50 mo
6° livello	Livello dell'incantatore x 60 mo
7° livello	Livello dell'incantatore x 70 mo
8° livello	Livello dell'incantatore x 80 mo
9° livello	Livello dell'incantatore x 90 mo

* Nessun peso degno di nota.
** Più il costo dell'oggetto normale. Ad esempio, una spada bastarda perfetta costa 335 mo. Le armi doppie costano il doppio (+600 mo).
† Vedi la descrizione per i costi addizionali. Se i costi addizionali fanno salire il costo totale dell'oggetto al di sopra delle 3.000 mo, quell'oggetto generalmente non è disponibile.

©2007 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in Italy. È permesso fotocopiare questa pagina solo per uso personale.

Schermo del Dungeon Master®

L'aiuto ideale per un Dungeon Master

Se sei un Dungeon Master per il gioco di Dungeons & Dragons®, o se stai progettando di diventarlo, questo fascicolo è pensato proprio per te.

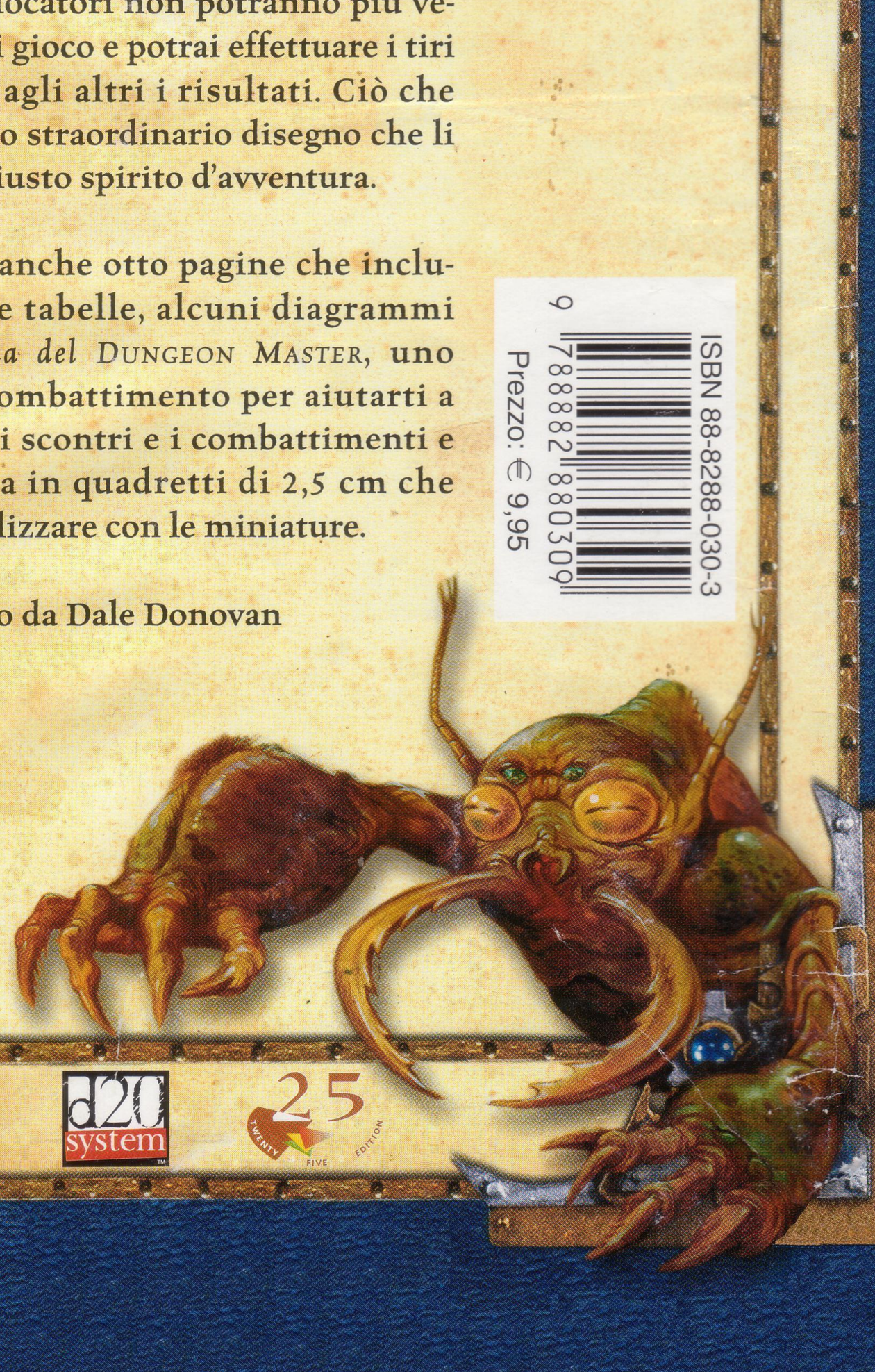
All'interno trovi uno schermo di cartone a quattro pannelli con le tabelle dal *Manuale del Giocatore* a cui vorrai fare spesso riferimento, più una coppia di tabelle create appositamente per lo schermo. Quando posizioni lo schermo davanti a te, i giocatori non potranno più vedere le tue annotazioni di gioco e potrai effettuare i tiri di dado senza mostrare agli altri i risultati. Ciò che vedranno i giocatori è uno straordinario disegno che li metterà nel giusto spirito d'avventura.

Contiene anche otto pagine che includono altre tabelle, alcuni diagrammi dalla *Guida del* DUNGEON MASTER, uno Schema di combattimento per aiutarti a gestire con facilità gli scontri e i combattimenti e una pagina suddivisa in quadretti di 2,5 cm che puoi fotocopiare e utilizzare con le miniature.

Sviluppato e composto da Dale Donovan e Kim Mohan.

ISBN 88-8288-030-3
Prezzo: € 9,95





Wizards of the Coast®

d20 system™

25 TWENTY FIVE EDITION