

PER 3 O PIÙ GIOCATORI DAI 10 ANNI IN SU

DUNGEONS & DRAGONS®

COMPANION: LIBRO DEL GIOCATORE



IL GIOCO DI RUOLO "FANTASY"



L'avventura continua

Siete ormai arrivati ai più alti livelli raggiungibili degli esseri umani e semi-umani, avete esplorato luoghi considerati inaccessibili e scoperto segreti arcani che fino ad oggi erano stati tramandati solo nelle antiche leggende. Ora di fronte a voi si trovano nuovi misteri da risolvere, nuovi problemi. Siete diventati del nobili possessori di terre.

Dovrete affrontare le invidie degli altri Signori, gli intrighi più diabolici, le guerre più sanguinose. Non è più sufficiente saper giostrare con la spada o lanciare potenti incantesimi, dovrete imparare ad essere bravi governanti, abili politici, astuti diplomati. Ma per fare tutto ciò dovrete conoscere il mondo che vi circonda, le differenze fra gli stati e le razze, le antiche inimicizie e le giovani alleanze. Per questo motivo abbiamo pensato di produrre i moduli "L'Atlante", una raccolta di tutte le informazioni che vi servono per poter espandere le vostre conoscenze

sul mondo di D&D®. Ogni modulo è corredato con cartine a colori dei territori descritti, mappe delle città più importanti, note sulle forme di religione e sulla situazione politica, indicazione delle risorse economiche e cenni sulle usanze popolari. Uno strumento assolutamente necessario per rendere sempre più avvincenti e "reali" le vostre avventure nel mondo di D&D® e non solo per i personaggi di alto livello. Nei possibili moduli di avventura infatti, verranno fatti riferimento precisi alle informazioni contenute nell'Atlante e le cartine e le mappe potranno essere di grande aiuto anche per coloro che iniziano a giocare a D&D®. Siate pronti perchè i pericoli affrontati fino ad oggi potrebbero sembrarvi cosa di ben poco conto quando vi incontrerete con i più malvagi personaggi che popolano il mondo di D&D®!

Non dimenticate il primo appuntamento con il "GRANDUCATO DI KARAMEIKOS"

DUNGEONS & DRAGONS®

Gioco "Fantasy" d'Avventura
di Gary Gygax e Dave Arneson

Companion: libro del giocatore di Frank Mentzer

Traduzione di: Giovanni Ingellis
Illustrazioni di: Larry Elmore e
Jeff Easley
Grafica di: Ruth Hoyer

Tutti i diritti sono riservati

ATTENZIONE: in questo modulo NON sono contenute le regole di Dungeons & Dragons®, quindi, per giocare questa avventura, DOVETE possedere le scatole Base ed Expert di DUNGEONS & DRAGONS® e conoscerne il contenuto.

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 dalla TSR Inc.

© 1984 TSR, Inc.



EDITRICE GIOCHI S.p.A.
Via Bergamo, 12
20135 MILANO

SOMMARIO

INTRODUZIONE	2
L'evoluzione del gioco	2
Il gioco ai livelli superiori	2
I sentieri dell'immortalità	2
Viaggiare o governare?	2
I PERSONAGGI	3
Nuove armi e armature	3
Combattimento senza armi	6
"Picchiare"	6
"Lottare"	6
Conclusioni	7
Le roccaforti	8
Rocaforti degli umani	8
Rocaforti dei semi-umani	8
Zone selvagge	8
...o civilizzate?	8
Il Consiglio	8
I contadini	8
Consiglieri ed ufficiali	8
Altre attività del personaggio	9
Descrizione delle classi di Personaggi	11
Classi di personaggi umani	11
Chierici	11
Incantesimi clericali dal 5° al 7° livello	12
Druidi	14
Incantesimi druidici dal 1° al 7° livello	14
Guerrieri	17
Maghi	19
Incantesimi dei maghi dal 5° al 9° livello	20
Ladri	27
Classi di Personaggi semi-umani	29
Nani	30
Elfi	30
Halfling	31

Introduzione

Questa che state leggendo è la terza confezione della serie DUNGEONS & DRAGONS®. La prima, il D&D® Base, è un'introduzione di carattere generale e spiega come giocare con i personaggi fino al 3° livello d'esperienza. Nella seconda, il D&D® Expert sono trattati i personaggi dal 4° al 14° livello ed il fantastico mondo in cui vivono. Se siete stati introdotti al gioco con un personaggio di 1° livello, ed avete progredito, insieme ad esso, fino ai livelli più affascinanti descritti nel D&D® Expert, siete pronti per questa nuova espansione. Potete sperimentare che cosa si prova ad essere padroni di un castello medioevale. Potrete signoreggiare nel vostro feudo, diffondere la civiltà e proteggere le vostre terre da ogni genere di minaccia, affrontando ogni tipo di mostri e di magie. Le avventure saranno radicalmente diverse da quelle che avete giocato. Quando i personaggi appartenevano ai livelli più bassi, le uniche preoccupazioni erano sopravvivere ed imparare, ma quando non trovate più nessuno che osi sfidarvi o riuscite a conquistare tesori con estrema facilità, potete cominciare a chiedervi "c'è qualcosa di più?"

Certo che c'è. Continuate a leggere.

L'evoluzione del gioco

I personaggi hanno esplorato moltissime caverne e sotterranei, sconfitto esseri strani e malvagi e trovato tesori enormi e preziosissimi. Per i personaggi dei livelli più alti, però, il gioco è completamente nuovo come la prima caverna inesplorata.

Per capire come si evolve, per adattarsi ai personaggi di qualsiasi livello, dobbiamo considerarne i vari aspetti in una prospettiva a lungo termine:

I personaggi principianti e di basso livello (dal 1° al 6°) imparano come condurre le avventure e di solito non si preoccupano degli anni a venire. Le avventure si svolgono quasi tutte all'interno di complessi naturali o artificiali (caverne, sotterranei, ecc.) ed i viaggi in terre sconosciute, sempre brevi, sono solo occasionali. Il luogo dove il personaggio vive non entra nel tema del gioco.

I personaggi che raggiungono il "livello del titolo" (dal 9° livello in su, esclusi gli halfling) e quelli di medio livello (dal 7° al 14°) effettuano spesso lunghi viaggi in luoghi lontani. Per loro sono del tutto normali, come così i "dungeon" più profondi e le imprese più difficili. Il personaggio, di solito, acquista una roccaforte o la costruisce, oppure prende alloggio nel castello di qualche potente signore, in cambio di denaro o di ospitalità. Tali personaggi sono descritti nel D&D Expert.

I "compagni" o personaggi dei livelli superiori (dal 15° al 25°) continuano l'esplorazione (o la conquista) del mondo. Possono diventare con-

dottieri, per aumentare la loro potenza e ricchezza, oppure continuare a viaggiare, per accrescere ancor di più la fama e il sapere. Dal livello 25 in poi, la "casa-base" del personaggio è diventato un intricato castello o una roccaforte segreta. Le imprese eroiche sono, ormai, all'ordine del giorno così come gli enigmi complicati. Questi sono i personaggi a cui è dedicato questo volume.

Il gioco ai livelli superiori

Quindi avete un personaggio del 15° livello. Cosa fare adesso?

Da questo punto di vista, il personaggio può viaggiare in terre vicine o lontane, o stabilirsi in un territorio per esserne il signore. Entrambe le prospettive, senza dubbio, sono eccitanti, avventurose e fruttuose. Qualunque sia la strada scelta, le partite saranno sotto molti aspetti diverse da quelle giocate con personaggi di livello inferiore. A questi livelli i personaggi hanno molti poteri e per loro i soliti mostri sono solo semplici scocciature. Le avventure sono più complesse del solito tran-tran: uccidi il mostro e prendi il tesoro.

I personaggi sono più indipendenti. Agli inizi della carriera hanno bisogno di aiutarsi gli uni con gli altri, per sopravvivere. Ma ora un gruppo di troll rappresenta solo un esercizio accademico non un pericolo mortale. Ora i personaggi non dipendono gli uni dagli altri. Ognuno è in grado di vivere e prosperare da solo. I compagni d'avventura sono ora più importanti come amici che come guardie del corpo! Il mondo in cui è ambientata la campagna, a questo livello, gioca un ruolo di grande importanza. Anche se i "dungeon" e le terre selvagge sono divertenti,

tenete presente il motivo per cui il personaggio affronta le varie situazioni. Dovete determinare la sua sua ragione di vita, ed individuarne con esattezza i suoi scopi: il potere, la ricchezza, la gloria o la conoscenza.

I sentieri dell'immortalità

Superato il 25° livello un personaggio può iniziare il suo cammino verso l'immortalità in uno dei seguenti modi:

Diventare **capostipite** di una dinastia e fondare un impero grande e potente. La dinastia deve essere vasta e deve durare a lungo.

Diventare un **eroe** epico, cioè un personaggio che incarna l'ideale stesso dell'eroismo. Deve assimilare i tratti caratteristici degli eroi epici, in ogni pensiero ed in ogni azione. Tra le altre cose deve viaggiare in terre lontane ed affrontare grandi e nobili imprese.

Diventare un termine di **paragone**, cioè un personaggio che ha raggiunto il culmine della professionalità. Il termine di paragone deve inventare o scoprire nuove abilità e conoscenze e deve essere riconosciuto come un "master" professionista.

Diventare un **genio poliedrico**, che sa tutto di tutto ed è versato non solo nella sua specialità, ma in ogni campo del sapere e dell'agire. Il personaggio deve raggiungere la massima efficienza in tutte le abilità conosciute, prima di apprenderne altre e diventare membro di una confraternita misteriosa, unica nel suo genere.

Viaggiare o governare?

A questo punto della carriera del personaggio, i sentieri dell'immortalità sono, però ancora un miraggio. Non c'è bisogno di scegliere ora la strada da seguire. Per ottenere il premio finale, l'immortalità, un avventuriero ha le stesse probabilità di un signore stabilmente ancorato ai suoi domini. Il fatto di governare non significa che il personaggio non si metta mai in viaggio. Comporta, però molti impegni. Il viaggiare offre il vantaggio di fare molte e varie esperienze, ma ha lo svantaggio di far diminuire il potere. Infatti, ogni paese è controllato da chi lo governa, non da chi vaga entro i suoi confini.

Leggete le informazioni sui personaggi che illustrano le differenze tra viaggiare e governare. Le regole sui possedimenti forniscono ulteriori notizie sulle risorse, le popolazioni e gli altri particolari inerenti il governo di un territorio. Dopo scegliete la strada più adatta al personaggio. Non è una scelta irreversibile. Potete tentare l'altra strada in seguito. Tutti i dettagli sui personaggi dal 1° al 14° livello sono nel D&D Expert. Il D&D Companion si occupa dei personaggi dal 15° al 25° livello. In questo capitolo ci occuperemo dei seguenti argomenti:

Nuove armi e armature

Combattimento senza armi

Le roccaforti

La conoscenza

Descrizione delle classi

Nuove armi e armature

I seguenti oggetti sono facoltativi. Sarà il DM a stabilire quali di essi (e se) siano disponibili. Le armi comprendono nuove opzioni di combattimento e numerosi effetti speciali. Tutte le classi di personaggi, eccettuati i ladri, in grado di usare le spade normali possono servirsi della spada bastarda, della balestra pesante e di tutte le altre nuove armi.

Nota: Le armi elencate per i personaggi sono disponibili anche per i mostri umanoidi!

Sono, inoltre, state aggiunte due nuovi tipi di armature, a **scaglie** ed a **bande orizzontali**. È ora possibile ottenere (salvi sempre gli effetti degli scudi, della magia e delle destrezza) qualsiasi punteggio di CA compreso tra 7 e 3.



MANGANELLO:

Knock-out: la vittima cade priva di sensi e resta svenuta per 1-100 (d%) round.

Stordimento: finché non effettua un tiro salvezza favorevole, la vittima non può pronunciare incantesimi, né attaccare e la sua velocità di movimento è ridotta ad 1/3 del normale. Può tentare un nuovo tiro salvezza in ogni round, al

termine della fase di combattimento corpo a corpo. Finché resta a terra stordito tutti i suoi tiri salvezza subiscono una penalità di -2 e la CA aumenta di +2.

Ritardo: la vittima perde l'iniziativa nel round successivo.

CERBOTTANA:

Morte: la vittima è ridotta immediatamente a 0 punti ferita e muore.

Paralisi: la vittima è inerme per 1-6 turni (come la normale paralisi).

Percentuale dei punti ferita: la vittima perde la percentuale di punti indicata (calcolata sui suoi punti complessivi). Se si tratta di un personaggio già ferito può anche morire.

BOLAS, RETE E FRUSTA:

Bloccaggio: la vittima non può attaccare, pronunciare incantesimi, né muoversi, fin quando non effettua con successo un tiro salvezza.

Rallentamento: la vittima viene rallentata ed i suoi movimenti ed attacchi avvengono a velocità dimezzata. Non può pronunciare incantesimi.

Ritardo: la vittima perde automaticamente l'iniziativa nel round successivo.

CA	Tipo	Ingombro
7	Armatura di cuoio	200
6	Armatura a scaglie	300
5	Corazza di maglia	40
4	Corazza a bande orizz.	450
3	Corazza di piastre	500
(-1)	Scudo	100

Armi:

Nome	Costo	Ingombro	Danni	Gittata
*Balestra pesante	50 mo	80	2-8	24 m./48 m./72 m.
Bolas	5 mo	5	1-2 + bloccaggio	6 m./12 m./18 m.
Cerbottana	3 mo (a)	6	Veleno	3 m./6 m./9 m.
Frusta	3 mo (b)	6	1-2 o bloccaggio	1.5-9 m.
Rete	1 mo (c)	10	Solo bloccaggio	3 m./6 m./9 m.
*Spada bastarda	15 mo	80	1d6+1 (1d8+1)	
Tridente	5 mo	25	1-6	3 m./6 m./9 m.

(a) il costo include 5 dardi. Aggiungete, se volete, il costo del veleno.

(b) Sia il costo che il peso sono relativi ad un metro di frusta. La frusta può avere lunghezza variabile fra 1.5 e 9 metri.

(c) Il costo equivale ad una rete di un metro quadrato di superficie.

* Questa spada può essere utilizzata sia ad una che a due mani. Se la usate a due mani infliggete più danni (il valore indicato fra parentesi), ma non potete utilizzare lo scudo.

Effetti speciali:

Livello o DV della vittima	Bonus sui TS	Risultato in caso di fallimento*		
		Manganello	Bolas, rete, frusta	Cerbottana
Fino a 1	Nessuno	Knock-out	Bloccaggio	Morte
da 1+1 a 3	+1	Knock-out	Bloccaggio	75% pf + paralisi
da 3+1 a 6	+2	Stordimento	Rallentamento	50% pf + paralisi
da 6+1 a 9	+3	Stordimento	Rallentamento	50% pf
da 9+1 a 12	+4	Ritardo	Ritardo	25% pf
più di 12	+5	Ritardo	Ritardo	25% pf

* Consultate la descrizione delle singole armi.



1. Spade

Spada "bastarda": quest'arma popolare è simile ad una spada normale, ma l'impugnatura è particolarmente lunga. Può essere maneggiata con una o due mani. A causa delle dimensioni non eccessivamente ingombranti, l'uso di tale arma non provoca la perdita dell'iniziativa, a differenza delle altre armi a due mani. Però come le altre armi a due mani, impedisce di usare lo scudo.

2. Armi da lancio e da getto

Cerbottana: è un tubo, lungo da 15 cm. a 1,3 m. Per usarla si immette nel tubo un dardo o un altro proiettile, si prende la mira e si soffia con forza. La pressione dell'aria provoca la partenza del dardo, in direzione del bersaglio. I dardi possono anche essere di per sé innocui, ma di solito sono avvelenati. La vittima deve effettuare un tiro-salvezza contro veleno o subisce gli effetti della sostanza. Le dimensioni della vittima possono essere causa di un bonus (vedi la tabella).

Bolas: si tratta di una corda appesantita con palle alle estremità. Viene girata vorticosamente e scagliata contro la vittima. Di per sé provoca ferite irrisorie (1 o 2 PF), ma può bloccare la vittima, rallentarla o ritardarne l'azione. Se il tiro per colpire è 20 (senza tener conto di alcuna modifica), la vittima deve effettuare con successo un tiro-salvezza contro raggio della morte o viene immediatamente paralizzata e muore strangolata dalla corda nel giro di 3-18 (3d6) round, se nessuno accorre a liberarla. Se liberata, resta comunque paralizzata per 2-12 round.

Se il tiro per colpire ha successo, ma il risultato non è 20, la vittima deve effettuare con

successo un tiro-salvezza contro raggio della morte, usufruendo degli eventuali bonus (vedi tabella). Se il tiro ha successo, l'attacco non ha effetto oltre i normali danni. Se il tiro fallisce, gli esiti sono in relazione alle dimensioni della vittima (vedi tabella). Un ulteriore tiro-salvezza deve essere effettuato in ogni fase di combattimento corpo a corpo dei round successivi, finché uno dei tiri abbia successo. Ciò indica che la vittima è riuscita a districarsi dalle bolas.

Balestra pesante: è molto simile alle balestre leggere e scaglia gli stessi proiettili (dardi). Le balestre leggere, però, sono fatte interamente di legno, mentre quelle pesanti sono rinforzate da supporti metallici, e ciò ne incrementa la potenza, facendone aumentare la gittata utile e la potenzialità offensiva. In ogni caso, è più pesante, deve essere usata con entrambe le mani ed ha una cadenza di tiro ridotta. Occorre più tempo e più forza per ricaricarla e quindi i personaggi con forza maggiore o uguale a 18 possono sparare un colpo per round, mentre quelli con forza minore, un colpo ogni 2 round.



3. Armi varie

Manganello: è un sacchetto di cuoio, lungo dai 10 ai 12 cm., riempito di sabbia o di metallo, attaccato ad una cinghietta. Viene spesso usato per colpire alla testa o al collo. Di per sé, provoca pochi danni (1 o 2 PF) ma può stordire o far perdere i sensi alla vittima.

Chi ne fa uso, può colpire la vittima alla testa se (a discrezione del DM) è in grado di raggiungerla. Se la vittima è più alta dell'aggressore, il manganello infligge solo i pochi danni suddetti. Se il bersaglio è il collo o la testa della vittima, e vi riesce di colpirla (con la normale classe dell'armatura), la vittima deve effettuare con successo un tiro-salvezza contro raggio della morte (cui può essere applicato un bonus, vedi tabella) o subire gli ulteriori effetti, a seconda dei suoi dadi vita (vedi tabella).

Rete: è costituita da una maglia di corde e di funi. Quelle più piccole (fino a 3 m quadrati) sono comunemente usate nella caccia e nelle avventure. Può essere usata come arma da tiro o per il corpo a corpo. L'ingombro varia con le dimensioni. La rete non infligge danni alla vittima, ma può bloccarla, rallentarla o ritardarne i movimenti. Deve essere effettuato un normale tiro per colpire. Se ha successo, la vittima deve ricorrere ad un tiro-salvezza contro raggio della morte, con la possibilità di beneficiare di un bonus (vedi tabella). Se il tiro-salvezza ha successo, la vittima ha evitato la rete, altrimenti l'esito dipende dalle dimensioni della vittima (vedi tabella). Un nuovo tiro-salvezza deve essere effettuato in ogni fase di combattimento corpo a corpo dei successivi round, finché uno di essi abbia successo, cioè finché la vittima non si è liberata dalla rete rendendola inutile.

Le reti magiche possono essere danneggiate solo con fuoco e acido. Le vittime bloccate possono liberarsene, ma non distruggerle.

Tridente: è una lancia con tre punte uncinati, adatta ad essere usata sott'acqua. Tutti gli esseri particolarmente piccoli (lunghi 30 cm. o meno, come i pesci normali), se colpiti da un tridente, restano conficcati negli uncini.

Frusta: è una striscia di cuoio intrecciato, lunga da 1,5 a 9 m., con un'impugnatura. È un'arma da corpo a corpo e può essere usata sia per infliggere danni (1 o 2 PF) che per bloccare la vittima. Qualsiasi sia la scelta, il tiro per colpire è quello normale. Se il colpo va a segno, la frusta infligge 1 o 2 PF, oppure (se c'è stato il tentativo di bloccaggio) obbliga la vittima ad effettuare un tiro-salvezza contro raggio della morte, con la possibilità di beneficiare di un bonus (vedi tabella).

Combattimento senza armi

Il combattimento a mani nude ha luogo quando un personaggio attacca un nemico senza usare armi. È una forma di combattimento utilizzabile da personaggi di ogni classe e livello quando sono disarmati o per fermare nemici o catturarli, infliggendo loro pochi o nessun danno. Si noti che quando si fa ricorso ad armi non previste (ad esempio: quando in una rissa si tirano boccali, tavoli e sedie) si applica il normale sistema di combattimento con le armi.

Nel combattimento a mani nude, l'attaccante cerca di colpire l'avversario (con un calcio, un pugno, ecc.) o di afferrarlo (saltandogli addosso, picchiandolo, ecc.). Devono così introdursi due sistemi di risoluzione alternativi: uno per "PICCHIARE" che riguarda tutti i colpi inferti a mani nude e l'altro per il "LOTTARE". Se così decide il DM può concedere un bonus del 10% ai punti esperienza guadagnati per l'aver sconfitto un mostro, se non viene ucciso, ma messo fuori combattimento a mani nude.

"Picchiare"

Restrizioni

Anche se ogni essere può tentare di "Picchiare", solo pochi sono in grado di farlo bene. Con questo tipo di attacco, il nemico può essere "Stordito" o messo "Knockout". Però, se l'attaccante ha meno di 4 Dadi-vita, può soltanto stordire.

Effetti

Stordire: la vittima non può attaccare, né concentrarsi (e quindi non può pronunciare incantesimi, usare oggetti magici, ecc.). La velocità di movimento è ridotta ad 1/3. Inoltre, la Classe dell'Armatura subisce una penalità temporanea di "+4".

Knockout: la vittima è incosciente e priva di sensi, come se dormisse.

Il colpo non ha alcun effetto se le dimensioni del difensore sono doppie (o più) di quelle dell'attaccante. Così, se un halfling colpisce un umano non gli fa nulla, ma qualsiasi altra combinazione di personaggi (halfling contro elfi, nani contro umani, ecc.) è suscettibile di qualche effetto. La determinazione delle esatte dimensioni dei mostri è rimessa all'equo apprezzamento del DM.

Solitamente non possono "Picchiare" quei mostri la cui armi (ad esempio gli artigli) fanno parte integrante del corpo; quelli con più di una testa possono subire pochi o nessun effetto finché tutte le teste non siano "Stordite" o messe "Knockout".

Molte specie di esseri sono immuni agli effetti del "Picchiare". Attenetevi alle seguenti indicazioni:

I non-morti, i costruiti, e tutti i fangosi, i gelatinosi ed i protoplasmatici sono del tutto immuni.

Se un mostro può essere colpito solo da armi magiche, il "Picchiare" è privo di effetti, a meno

che l'attaccante non indossi qualche oggetto magico (un guanto per i pugni, uno "stivale magico" per i calci, ecc.).

I licanthropi e gli esseri immuni alle armi normali, ma che possono essere colpiti anche senza magia, non subiscono danni dal "Picchiare" (a meno che non siano usati oggetti magici, come detto) ma possono ugualmente restare Storditi o essere messi Knockout.

Procedura del "Picchiare"

1. Durante la fase di scelta del bersaglio, il giocatore annuncia la sua intenzione di "Picchiare". Se colpisce con un pugno, deve avere le mani libere, o lasciar cadere o riporre eventuali oggetti che abbia in mano.
2. Si eseguono normalmente i tiri per l'iniziativa e per Colpire.
3. Se il "Picchiare" colpisce, i danni-base inflitti sono pari a 0; se per "Picchiare" si è usato un pugno, potranno aggiungersi (eventuali) bonus per la Forza del personaggio (ignorare, però, le penalità connesse alla Forza).
4. A questo punto, la vittima del "Picchiare" deve tirare 1d20 e sottrarre il suo punteggio di Costituzione* dal risultato. Se il risultato è 1 o più, è Stordito per 1 round; deve inoltre effettuare un favorevole Tiro-salvezza contro Raggio della Morte, con un bonus di +4, o subire un "Knockout". La durata del "Knockout", espressa in round, è pari al sesto del risultato di 1d20 meno la Costituzione*.

* Se la vittima è un PNG di Costituzione ignota, tirate i dadi o scegliete un punteggio. Per i mostri, in tal caso, la Costituzione è pari al doppio dei Dadi-vita effettivi (cioè senza gli eventuali bonus).

Regole facoltative per "Picchiare"

Le seguenti regole sono facoltative e possono essere applicate, una, tutte, o alcune soltanto.

1. **Scazzottature:** Solo i pugni possono mettere "Knockout". Tutti gli altri modi di "Picchiare" possono al massimo "Stordire", ma per un numero di round determinato tirando 1d20 e sottraendo la Costituzione della vittima.
2. **Effetti:** Il "Knockout" è impossibile se la vittima ha più Dadi-vita dell'attaccante.
3. **Uso della Forza:** il personaggio può decidere di non usare tutta la Forza, o frenare il colpo, per non infliggere danni. Può usare per intero il bonus della Forza, o non usarlo affatto (come se la sua Forza fosse di 12 punti), ma non può usare solo parte del bonus.
4. **Tiro-Salvezza:** se l'attaccante può applicare una modifica in conseguenza della sua Forza, anche il Tiro-Salvezza della vittima viene modificato, in senso inverso. Per esempio, se a picchiare è un personaggio con Forza 17 (bonus di +2), il Tiro-Salvezza subisce una penalità di -2 (con una modifica complessiva di +2, dato il bonus, comunque attribuito di +4); con Forza 7 (penalità di -1), dovrà applicarsi un bonus di +1, per una modifica complessiva di +5.

5. **Oggetti in mano:** Mentre si "Picchia" ci si può servire di un oggetto piccolo e pesante. In tal caso, si applica una penalità di -2 al Tiro-Salvezza della vittima.

6. **Vittime rigeneranti:** se la vittima ha il potere della rigenerazione (per esempio, indossa un anello magico adeguato) la durata del "Knockout" è molto ridotta. Per ogni punto-ferita rigenerabile si considera trascorso un round di "Knockout". Per esempio, un troll (che ha il potere di rigenerare 3PF per round) che subisce un "Knockout" di 8 round, resta effettivamente fuori combattimento per 5 soli round.

7. **Opzioni di combattimento:** le opzioni di combattimento addizionali per i guerrieri ed i semi-umani possono essere applicate a tutte le forme di "Picchiare".

Parata: invece di attaccare, il personaggio può godere di un bonus di -5 alla Classe dell'Armatura, bloccando il colpo con un'arma.

Attacchi multipli: i personaggi dei livelli più alti ed i semi-umani possono effettuare attacchi multipli (2 per round al livello 12, 3 per round al livello 24, 4 al livello 36). Inoltre le forme di attacco possono essere miste. Il personaggio con 2 attacchi può, se desidera, attaccare una volta con un'arma (o un incantesimo o un oggetto magico) ed una volta picchiando.

"Sganassone": quando tenta di colpire con un pugno, il personaggio può accettare una penalità di -5 al Tiro per Colpire e rinunciare all'iniziativa. Se il Tiro per Colpire ha poi successo, il Tiro-Salvezza della vittima subisce una penalità di -4, annullando il normale bonus di +4. Inoltre, si può in tal modo picchiare qualsiasi essere, anche quelli di dimensioni doppie dell'attaccante non saranno più immuni agli "sganassoni".

"Lottare"

Restrizioni

Possono "lottare" i personaggi di qualsiasi livello e la maggior parte dei mostri umanoidi. L'intenzione di "lottare" deve essere indicata nella fase di scelta del bersaglio del round di combattimento. Se l'avversario è armato, ha diritto ad attaccare per primo. A meno che non siano controllati, i mostri non intelligenti preferiscono attaccare che lottare. Molte specie di esseri sono immuni a tutti o quasi, gli effetti della lotta. Attenetevi alle seguenti indicazioni:

Contro i non morti incorporei (presenza, necrospettro, ecc.) i fangosi, i gelatinosi, i protoplasmatici e simili, non è possibile lottare. Contro gli elementali e gli esseri eterici si può lottare solo se si ha la loro stessa forma. Nel corso della lotta, agiscono normalmente le speciali abilità da "contatto" (risucchio di energia, pietrificazione, ecc.).

Per esempio, se un personaggio lotta contro un gallo-serpente fin quando è in contatto con il mostro, deve affrontare ad ogni round un Tiro-Salvezza contro pietrificazione.

Come preparare la lotta

Prima di giocare, calcolate il "valore di lotta" di ogni personaggio, nel seguente modo:

a. dividete per 2 il livello del personaggio, arrotondando per eccesso.

b. aggiungete al totale il punteggio della Classe dell'Armatura pura, cioè calcolata senza i bonus connessi alla magia e alla Destrezza. Per i mostri, il DM deve calcolare il valore di lotta nel seguente modo:

a. moltiplicate per 2 i Dadi Vita del mostro.

b. se il mostro non ha armature, aggiungete 9. Se indossa un'armatura (orchetti, coboldi, giganti, orchi e gli altri umanoidi), invece, aggiungete il punteggio della Classe dell'Armatura.

Procedura per lottare

Ognuno degli avversari coinvolti nella lotta (sia l'attaccante che il difensore) tira 1d20 + VL (Valore di Lotta) ad ogni round. Chi vince tre round consecutivamente riesce ad immobilizzare l'avversario:

1. Nel primo round di lotta, ognuno degli avversari tira 1d20, ed aggiunge al risultato il VL. Vince chi ottiene il totale più alto. In caso di parità il round non ha esito. Il vincitore riesce così ad afferrare l'avversario (o può decidere di colpirlo o di picchiarlo).
2. Nel secondo round, entrambi tirano di nuovo 1d20 + VL e, se vince ancora chi aveva afferrato l'avversario, questi cade. Altrimenti, la vittima si divincola dalla presa e si torna alla fase 1.
3. Nel terzo round, si tira di nuovo. Se vince colui che ha prevalso nei primi due, l'avversario viene immobilizzato. Altrimenti, si rialza da terra, e si torna alla fase n° 1.

Effetti

Chi è immobilizzato non può fare niente. L'avversario, se vuole, può infliggergli 1-6 punti ferita (più il bonus per la Forza) per round. Tale effetto non è automatico e deve essere espressamente dichiarato prima del lancio dei dadi. Per evitare tutti i danni, alla vittima è concesso un Tiro-Salvezza contro Raggio della Morte. Inoltre, se il risultato del dado (escluse ogni modifiche) è "20", la vittima riesce a sfuggire alla presa ed a rialzarsi.

Se l'immobilizzato è uno solo e gli aggressori più di uno, tutti possono infliggere i suddetti danni, ma il difensore effettua ugualmente un solo Tiro-Salvezza.

Lotta con più di due partecipanti

Qualora 3 o più esseri decidano di lottare, occorre stabilire chi di loro abbia il maggior VL (detto il "leader"). Tale punteggio, con le seguenti modifiche, deve essere usato per tutto il gruppo:

1. Per ogni membro con 1/2 dei dadi vita del leader (o meno), aggiungete 1 al VL del gruppo.
2. Per ogni membro con più di 1/2 dei dadi vita del leader aggiungete 5 al VL del gruppo.

Quando qualcuno ha immobilizzato un lottatore e viene a sua volta aggredito, può lasciare l'immobilizzato a difendersi normalmente, oppure continuare a tenere immobilizzata la vittima e cercare di difendersi dal nuovo attacco, con una penalità di -4 al VL. Mentre tiene la vittima immobilizzata, però, non può afferrare nessuno. Se vince il round evita semplicemente il nuovo attacco e può continuare a tenere immobilizzata la vittima. Fino ad un massimo di 4 attaccanti possono lottare contro un nemico di dimensioni pari alla loro. Se le dimensioni del nemico sono doppie, possono attaccarlo in 8, se sono triple in 12 e così via.

Regole facoltative per lottare

Le seguenti regole sono facoltative e possono essere applicate, una, tutte o alcune soltanto, a quel tipo di attacco che abbiamo definito "lottare".

1. **Immobilizzazione immediata:** si ha quando il risultato dei due avversari (1d20 + VL) differisce di 20 punti o più.
2. **Modifiche in relazione alla classe:** quando si calcola il VL di un personaggio si applicano le seguenti modifiche: maghi -1, guerrieri, nani e ladri: +1, altre classi: nessuna modifica.
3. **Creature con attacchi multipli:** tali creature perdono la possibilità di effettuare uno dei loro attacchi per ogni nemico che le tiene immobilizzate. Per esempio, se due personaggi tengono immobilizzato un troll, questo non può attaccare con il morso ed un artiglio, ma conserva la capacità di attaccare con l'altro artiglio.
4. **Tiri semplificati:** per confrontare i tiri (1d20 + VL) si può semplificare la procedura calcolando la differenza tra i singoli VL degli oppositori, solo quello con VL maggiore aggiunge poi a tale differenza il risultato di 1d20.

Conclusioni

Facendo ricorso al combattimento senza armi, i personaggi possono compiere le più classiche azioni degli eroi del mondo fantasy: immobilizzare nemici enormi o liberarsi dalla prigionia quando sono disarmati. In realtà è la specie di combattimento più comune e può essere impiegata a volontà.

Il sistema descritto può essere applicato ad ogni genere di attacco senza armi. Un gigante può tentare di prendere a calci un halfling. Un personaggio può tentare di sbattere lo scudo in faccia al nemico (entrambe le forme esemplificate rientrano nel concetto di "picchiare"). Se un verme scarlatto attacca una città, le guardie possono tentare di saltare addosso al mostro (anche se ce ne vogliono dozzine per fermarlo), piuttosto che rischiare di affrontarlo con il combattimento ordinario ed essere spazzate via!

Il DM ed i giocatori devono sperimentare il nuovo sistema e decidere quando usarlo. In ogni caso, se il DM non consente il ricorso al combattimento senza armi, deve indicare il modo di comportarsi quando i personaggi intendono compiere qualche azione del genere. Per esempio, se un membro del gruppo viene in qualche modo stregato ed attacca gli altri, questi vorranno presumibilmente fermarlo senza ferirlo. Tutto ciò è ovvio e ragionevole, ma solo il sistema di combattimento senza armi (o la magia) lo rende possibile.

Le roccaforti

Roccaferti degli umani

Qualunque personaggio di livello del "titolo" o più, può avere una roccaforte. Può essere acquistata, costruita (se si dispone di terreno edificabile) o insediata. Il personaggio può chiedere ad un governante il territorio necessario o una roccaforte già esistente, oppure trovare una zona remota ed insediarsi. In ogni caso, però, anche se ha una roccaforte, non è di fatto un governante. Il DM informerà i giocatori sul modo per diventarlo.

Roccaferti dei semi-umani

I semi-umani possono dar vita ad una roccaforte quando raggiungono il massimo livello. Se il clan del personaggio ha già una roccaforte più piccola di quella nuova, allora si trasferisce in quest'ultima. Altrimenti aiuta comunque la nascita della nuova roccaforte dove si trasferirà il 40% dei membri del clan.

Il leader politico del clan è detto il Capo, quello religioso è il Custode della Reliquia. Tali ruoli non si addicono ad un personaggio giocante. Richiedono tempo e grande impegno, e non lasciano spazio all'avventura. Il rango più elevato che un PG può ottenere è quello di *Protettore del Clan*. Egli è al servizio del clan, può anche essere il padrone delle strutture della roccaforte, ma non controlla i membri del clan.

Le razze semi-umane si interessano poco della politica degli umani ed i loro capi e custodi non ambiscono a titoli nobiliari umani. Un PG protettore del clan può, invece, chiedere ed ottenere un titolo (Barone, Conte, ecc.) e rappresentare il clan nei rapporti con gli umani. È necessario il preventivo consenso del Capo e del Custode, ma non è difficile ottenerlo (specie se il PG è il proprietario della roccaforte).

Nelle descrizioni delle singole classi di semi-umani troverete ulteriori informazioni sulle reliquie del clan (pagine 29-31), il DM vi informerà su che cosa può fare nella campagna in corso il vostro personaggio.

Zone selvagge...

Nelle zone selvagge la vita è dura, ma più semplice che in quelle "civilizzate". Chi vi si insedia affronta problemi di sopravvivenza, combattendo contro mostri predatori e orde barbariche, e cercando nel contempo di attirare nuovi coloni. Possono trascorrere molti anni prima che la comunità possa vivere in pace.

... o civilizzate?

Le terre civilizzate hanno già dei padroni, che vi abitano o che semplicemente le reclamano o le governano a distanza. Molti dei governanti hanno notevoli problemi a mantenere l'ordine. Molte zone del regno sono "terre di confine", dove la civiltà si scontra con zone ancora selvagge e dove si può dubitare dell'esistenza stessa di un governo legittimo! I governanti dei territori più estesi cercano spesso qualcuno che li assista offrendo terre e titoli nobiliari, in cambio di fedeltà ed aiuto. Se il personaggio si inse-

dia in una zona civilizzata, non avrà più problemi di sopravvivenza, ma dovrà affrontare difficilissimi rapporti con altre persone. Le seguenti informazioni sui "rapporti sociali" non sono necessarie per giocare, ma possono aggiungere ulteriori dettagli alla campagna.

Il Consiglio

Ogni roccaforte si regge sul lavoro di molte persone: il Consiglio. L'entità numerica del Consiglio dipende da molti fattori, quali il titolo del governante, la grandezza della roccaforte e così via. I seguenti dettagli si riferiscono ad una roccaforte umana, di "media" grandezza ed importanza. Tutti i membri del Consiglio appartengono alla stessa razza del PG. I Consigli misti, infatti, possono dar luogo a problemi di incompatibilità. Nella roccaforte possono esserci anche delle truppe (la guarnigione), ma anche per i militari possono sorgere problemi (lotte intestine, indisciplina) se appartengono a razze diverse. Il governante si avvale della collaborazione di *Seguaci e Servitori*. I seguaci sono persone di nobili origini, o alleati fedelissimi. I servitori sono persone fedeli, che spesso ottengono l'incarico ereditandolo. Tra i molti tipi di servitori ricordiamo l'armiere, il barbiere, il carpentiere, il cantiniere (o mastro vinaio), il cuoco, il cronista, il falconiere, il guardaboschi, il giardiniere, lo stalliere, il custode dei cani, il mugnaio, il portinaio, il vasaio, il pollaiolo, lo scapellino ed il sarto.

I contadini

La maggior parte dei lavori in una roccaforte è compiuta gratuitamente dagli stessi abitanti. È un loro dovere civico. I servitori del padrone, i miliziani e gli altri, vengono addestrati e sfamati, ma nient'altro è loro dovuto: neppure un letto per dormire! Il numero di contadini disponibili è determinato dalla popolazione. In media, ogni famiglia è composta da 5 persone. Il 5% di esse è in grado di servire il governante. Per esempio, in una baronia con 100 famiglie (500 abitanti), il barone dispone di 25 contadini come servi. Il numero totale di abitanti della roccaforte è la somma dei servi, servitori, seguaci, e relative famiglie. Quando ci sono visite, se necessario, può essere usato un altro 5%. Nei domini più grandi e popolosi, neanche il 5% originario è necessario per servire il governante, tranne in occasione di giostrre e tornei.

Consiglieri ed ufficiali

La maggior parte dei governanti si circonda di consiglieri, che si occupano dell'amministrazione del possedimento e della roccaforte e che, al bisogno, consigliano il governante. I consiglieri più comuni sono l'artigliere, il castellano, il cappellano, l'ingegnere, il comandante della guardia, l'araldo, l'esperto di magia, il primo magistrato, il contabile, il saggio, il siniscalco ed il maggiordomo.

Altri pubblici ufficiali possono essere necessari per amministrare efficacemente una roccaforte o un possedimento. Tra questi il ciambel-

lano, lo scudiero, i magistrati, i marescialli, i gabellieri, gli sceriffi ed i guardiani.

Nella lista che segue, quando il costo non è indicato, l'ufficiale viene pagato quanto un mercenario (regole Expert, pag. 25).

L'Araldo (300/500 MO al mese) è un seguace che conosce le insegne, i simboli e le genealogie della maggior parte delle signorie, vicine e lontane (l'Araldica è materia troppo vasta per discuterne qui; documentatevi in libreria). Inoltre è l'esecutore materiale degli annunci solenni, sia nelle piazze che all'esterno della roccaforte. È, infine, esperto di onore e di cavalleria, e consigliere del governante in tali materie.

L'Artigliere (750 MO al mese) è un seguace, specialista di armi da assedio (vedi catapulte ed ariete, regole Expert, pag. 47). È inoltre uno dei consiglieri militari del governante. Di solito è un guerriero, di livello da 3 a 5.

Il Cappellano (500 MO o più al mese) è il capo dei chierici della roccaforte e, talvolta, dell'intero possedimento; questo titolo si aggiunge al normale titolo di chierico. Il costo relativamente basso dipende dal fatto che il 10% di tutte le entrate della signoria è versato alla Comunità Religiosa. Il pagamento di tali decime è la condizione per la collaborazione del cappellano al governo.

Il Castellano (2000 MO al mese) è un seguace importante, responsabile di tutti gli aspetti militari della roccaforte, sia offensivi che difensivi. Di solito è un guerriero, dal 5° al 9° livello.

Il Ciambellano è il superiore dei servi addetti alle vivande ed alle pulizie.

Il Comandante della Guardia (4.000 MO, o più, al mese) comanda le guardie del corpo del governante, i posti di guardia dentro la roccaforte, ed è il responsabile del tesoro e dell'incolumità del governante. Di solito è un guerriero di 9° livello o più.

Il Contabile è tenentario e responsabile dei registri delle tasse, delle decime, delle donazioni, e così via. Costa 500 MO al mese.

L'Esperto di Magia (3.000 MO, o più, al mese) è un mago di nono livello o più, responsabile di tutto ciò che concerne la magia nella roccaforte, compresa la sua difesa. Può avere una torre altrove, ed essere chiamato in caso di bisogno, o può essere un semplice PNG (o PG) assoldato. A seconda del livello, può costare anche più di 10.000 MO al mese.

Il Gabelliere provvede alla raccolta dei tributi.

Il Guardiano è la persona incaricata di proteggere una parte della signoria (guardiano del denaro, di una città, ecc.).

L'Ingegnere (750 MO al mese) è un dipendente esperto di costruzioni di strade, fossati, mura e così via (regole Expert pag. 28).

Il Maggiordomo in Capo (1.000 MO al mese) è il responsabile di tutte le faccende giornaliere della roccaforte, compresa la preparazione del cibo, la cura degli appartamenti del governante, e così via.

Il Maresciallo è un anziano guerriero, assoldato per addestrare le truppe e le guardie.

Il **Primo Magistrato** (2000 MO al mese) è un esperto di leggi, che dispensa la giustizia in nome del governante. Inoltre conosce ed insegna le leggi della signoria sopraindicata (se esiste) di cui fa parte la roccaforte e la sua dipendente. È, infine, il supervisore degli Sceriffi e dei Magistrati inferiori.

Questi ultimi (normali Magistrati) agiscono come giudici itineranti, dispensando la giustizia nelle città e nei paesi della signoria.

Il **Saggio** (2.000 MO al mese) è specializzato di conoscenze arcane ed occulte (vedi regole Expert pagina 28).

Lo **Sceriffo** è un poliziotto, responsabile del rispetto delle leggi, degli arresti e delle investigazioni (gli arrestati vengono condotti davanti al Magistrato, per essere giudicati).

Il **Siniscalco** è la persona più importante della roccaforte, dopo il Governante. Viene nominato da quest'ultimo, ed è responsabile di tutte le cose delle quali il governante decide di non accertarsi personalmente. Quando il Governante non c'è, è lui che governa.

Il **Sergente** è un ufficiale secondario, incaricato di occuparsi di una zona particolare della roccaforte (i sotterranei, le mura, le torri ecc....).

Posizioni Speciali

Quando un Governante è il Signore di altri (da conte in su), i governanti inferiori possono inviare presso di lui i loro figli, (maschi o femmine), perché ne siano i servitori e vengano educati.

Si dice **Scudiero** il figlio di un nobile, che opera come servitore e, nel contempo, viene addestrato come guerriero.

Quando il PG acquisisce il titolo di Conte, gli vengono offerti da 1 a 6 Scudieri dai governanti inferiori della signoria.

Dopo 6 mesi di addestramento, gli Scudieri diventano guerrieri di primo livello, e continuano ad acquisire almeno un livello di esperienza all'anno. Quando raggiungono il 5° livello, l'addestramento è finito; fanno quindi ritorno a

casa, e vengono solitamente rimpiazzati da altri Scudieri (novizi).

I Cavalieri, di solito, ne hanno assegnati da 1 a 3, dal nobile da cui sono protetti.

Le **Nubende** sono le figlie di Nobili della Signoria; operano come servitrici, ma, in realtà, sono ragazze in cerca di marito.

Ogni PG ne ha da 1 a 4, ma solo se è sposato, o se è di sesso femminile. Le Nubende vengono educate e strettamente sorvegliate dalla matrona della roccaforte.

Altre attività del Personaggio



Nel corso di un gioco di ruolo fantasy, molte cose vengono ignorate, o menzionate di rado. Per esempio: gli avventurieri devono pulire ed oliare armi ed armatura; qualcuno deve cucinare i pasti (e probabilmente qualcuno russa mentre dorme!). Ma di tali particolari non si tiene conto ai fini dell'avventura o del gioco.

Se un personaggio ha un buon Carisma, può comportarsi da abile parlatore, anche se il giocatore non ha tale capacità. In tal caso, il giocatore potrà limitarsi a ricordare tale caratteristica al DM, ai fini della modifica al tiro di Rea-

zione; il DM, infatti, deve considerare le azioni e le capacità del personaggio, non quelle del giocatore.

Tale principio dovrà infatti essere applicato a molte delle situazioni che si presenteranno. Si farà, infatti, spesso ricorso ai tiri di controllo delle abilità, tirando i dadi e confrontando il risultato ad un certo punteggio di abilità, al fine di stabilire il successo o il fallimento. Di solito, il tiro è favorevole se il risultato di 1d20 è uguale o minore del punteggio dell'abilità considerata (oppure tirando 3d6, 4d6 o 5d6 per i compiti più difficili). Per esempio, se il personaggio tenta di spostare un grosso macigno, il DM effettua il tiro suddetto e lo confronta con la Forza del personaggio.

Se il DM desidera includere nel gioco enigmi ed indovinelli, non necessariamente dovranno essere fatti presenti ai giocatori; il personaggio, infatti, potrebbe risolvere l'enigma con un semplice tiro di controllo dell'Intelligenza. Alcuni indovinelli possono far divertire i giocatori, e possono essere discussi nel dettaglio ma i giocatori non sono obbligati a immedesimarsi in tal modo con i loro personaggi (ed un personaggio con Intelligenza di 18 punti è certo più arguto della maggior parte dei giocatori!).

Dopo aver raggiunto il "livello del titolo", i personaggi conoscono alla perfezione il loro mestiere, e non compiono errori grossolani. Anche se chi impersona un ladro può omettere di menzionare alcuni dettagli, mentre esamina la cassa di un tesoro, il personaggio non commetterebbe di sicuro errori fatali; ed il DM può

indirizzare il giocatore sulla "giusta strada". Ogni mago è ben consapevole dell'uso appropriato degli incantesimi e, se il giocatore commette un errore di minore importanza, il DM può correggerlo (a seconda della situazione). Il DM ed i giocatori devono discutere il problema, e stabilire quanto sia da giocare e quanto da presumere. Occorre inoltre stare ben attenti a non rendere le cose troppo facili, né troppo ardue, per i nostri eroi.

Il principio trova frequenti applicazioni nel gioco a livello "Companion". Per esempio, il personaggio che governa una roccaforte esegue certamente i compiti di ordinaria amministrazione, le ispezioni, e così via; tutte le cose che, dalle regole sulle Signorie, si danno per scontate, anche senza bisogno di tradurle in precise azioni di gioco.

Ci sono ancora infinite cose da scoprire e da esplorare nel mondo di D&D; ma è giunto il momento di distogliere l'attenzione dai dettagli secondari e concentrarla sulle cose più importanti. Evitate che i dettagli appesantiscano troppo il gioco, e pensate soprattutto a divertirvi.



“Descrizioni delle Classi di Personaggi”

Classi di Personaggi-Umani

Chierici

I chierici dal 15° al 25° livello sono detti Patriarchi (o Matriarche). Le seguenti tabelle dei PX, Incantesimi e Tiri-Salvezza si applicano ai chierici di ogni tipo, e devono essere combinate con le corrispondenti tabelle del D & D “Expert”.

11, 9 o 7 = risultato necessario (tirando 2d6) per Scacciare i Non-Morti;

T = vengono automaticamente Scacciati 2d6 Dadi-vita di Non-Morti.

D = distruzione automatica di 2d6 Dadi-vita di Non-Morti.

D+ = distruzione automatica di 3d6 di Dadi-vita di Non-Morti.

D# = distruzione automatica di 4d6 di Dadi-vita di Non-Morti.

**TABELLA
DELL'ESPERIENZA DEI CHIERICI**

Livello	Incantesimi/Livello di potere							
	PX	1	2	3	4	5	6	7
15	800.000	6	5	5	3	3	3	-
16	900.000	6	5	5	4	4	3	-
17	1.000.000	6	6	5	4	4	3	1
18	1.100.000	6	6	5	4	4	3	2
19	1.200.000	7	6	5	4	4	4	2
20	1.300.000	7	6	5	4	4	4	3
21	1.400.000	7	6	5	5	5	4	3
22	1.500.000	7	6	5	5	5	4	4
23	1.600.000	7	7	6	6	5	4	4
24	1.700.000	8	7	6	6	5	5	4
25	1.800.000	8	7	6	6	5	5	5

Se decide di governare

Prima di costruire una roccaforte, il chierico che decida di non viaggiare deve rivolgersi ad un superiore gerarchico, appartenente alla Chiesa Ufficiale o al potere politico, per chiedere la concessione di un territorio. Questo di solito, viene concesso, a meno che il chierico abbia avuto in passato rapporti negativi col superiore; in questo caso, il territorio gli verrà concesso solo dopo aver reso un particolare servizio (ad esempio, una ricerca eroica).

(Il Dungeon Master deve decidere se la Chiesa del chierico, in relazione al grado di civilizzazione ed alla politica del mondo simulato nella campagna, abbia il potere di accordare tale concessione).

Il chierico governante ha la capacità di progredire in seno al potere ecclesiastico (ovvero il governo interno della Chiesa). Potrà così acquisire ulteriori territori, ed un maggior numero di

TABELLA DEI CHIERICI PER SCACCIARE I NON MORTI

Non morto	Livello del chierico								
	7	8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-20	21-24	25
Scheletro	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+	D#
Zombi	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+
Ghoul	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+
Spettro	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+
Presenza	T	D	D	D	D	D	D	D+	D+
Mummia	T	T	D	D	D	D	D	D	D+
Necrospettro	7	T	T	D	D	D	D	D	D
Vampiro	9	7	T	T	D	D	D	D	D
Fantasma	11	9	7	T	T	D	D	D	D
Anima persa	-	11	9	7	T	T	D	D	D
Spirito	-	-	11	9	7	T	T	D	D
Ombra*	-	-	-	11	9	7	T	T	D
Lich*	-	-	-	-	11	9	7	T	T
Speciali*	-	-	-	-	-	11	9	7	T

* Questi mostri verranno descritti nelle regole Master.

TABELLA DEI TIRI SALVEZZA DEI CHIERICI

Livello:	13-16	17-20	21-24	25
Raggio della morte o veleno	6	5	4	3
Bacchette magiche	7	6	5	4
Paralisi o pietrificazione	8	6	5	4
Soffio del drago	10	8	6	4
Incantesimo/verga o bastone magico	9	7	5	4

“Uomini Normali” si insedieranno presso la sua roccaforte, rendendo più fruttuose le sue entrate.

Se decide di viaggiare

Il chierico potrà scegliere di restare in territori civilizzati o di avventurarsi in terre selvagge.

Di solito, se viaggia entro i confini del mondo civilizzato, cerca di aiutare coloro che appartengono al suo stesso Allineamento Morale (qualunque esso sia). Può viaggiare da solo, con dei “seguaci assoldati” o con altri chierici.

Per i chierici che non possiedono territori, si applicano le seguenti regole:

1. Il chierico non può scalare la gerarchia del potere ecclesiastico (il governo interno della chiesa).
2. Acquisisce punti-esperienza aiutando coloro

che appartengono al suo stesso Allineamento Morale.

3. Sono frequenti le avventure speciali, poiché i problemi che sorgono in altre terre spesso richiedono l'intervento di un grande leader (il chierico, appunto).
4. Il chierico fa spesso visita ai governanti locali e può ottenere da essi notizie speciali (voci, mappe, ecc.). Possono però sorgere conflitti con i più potenti chierici possessori di terre i quali, se i contrasti non si appianano, possono esiliarlo, bandirlo, o imprigionarlo.
5. Nel bene o nel male, aumenta la sua fama. I racconti delle sue imprese restano anche quando se ne va, e possono attirare su di lui l'attenzione di altri personaggi... o di mostri.

Se, invece, viaggia in terre selvagge, di solito, va in cerca dei nemici della Chiesa, per distruggerli o convertirli. Viaggia con altri personaggi,

costituendo con essi un gruppo di avventurieri (anche se gli altri possono essere tutti PNG). I benefici ed i problemi sono gli stessi che deve affrontare se viaggia in zone civilizzate, con le seguenti aggiunte:

1. Può scoprire una rovina perduta da tempo o un tempio (un nuovo dungeon), per santificarlo o distruggerlo.
2. Può scoprire nuove razze e civiltà.
3. I racconti delle sue imprese sono spesso più distorti, con minor fondamento di verità. Intorno al chierico sorgono miti e leggende, che possono creare equivoci nel futuro.

Se è *neutrale* può scegliere una delle opzioni elencate, oppure (se desidera) vivere e viaggiare in zone selvagge, studiando la natura e le abitudini degli animali. Dopo 1-4 mesi di studio e meditazione, diventa un **Druido**, e può imparare nuovi incantesimi (vedi pagina 14).

La vita del Druido è completamente diversa da qualsiasi precedente esperienza del chierico; è un ruolo difficile, ma può dare grandi soddisfazioni.

Incantesimi

Per le regole sugli incantesimi, si fa rinvio a quanto indicato nelle confezioni D&D Base ed Expert. Tutti gli incantesimi contrassegnati da un asterisco (*) possono essere invertiti, come indicato nelle descrizioni. Tali incantesimi possono essere pronunciati in forma invertita in qualunque momento e non richiedono di essere memorizzati in tale forma.

Qui di seguito sono elencati gli incantesimi di 5° e 6° livello che non sono già stati spiegati nelle regole Expert, più alcuni del 7°.

Dopo le indicazioni relative agli incantesimi dei chierici, potrete trovare quelle di una nuova classe di personaggi: i druidi (pagina 14).

INCANTESIMI CLERICALI DEL 5° LIVELLO

1. Comunicazione con gli Dei
2. Creazione del cibo
3. Cura ferite critiche*
4. Distruzione del male
5. Incantesimo del comando
6. Resurrezione*
7. Sciami di insetti
8. Vista rivelante

INCANTESIMI CLERICALI DEL 6° LIVELLO

1. Animare oggetti
2. Barriera*
3. Creazione di animali normali
4. Guarigione
5. Individuazione della corretta via
6. Parlare con i mostri
7. Parola magica del ritorno
8. Servo fluttuante

INCANTESIMI CLERICALI DEL 7° LIVELLO

1. Parola sacra
2. Resurrezione integrale*
3. Ristorazione*
4. Terremoto

Incantesimi clericali del 5° livello

Cura ferite critiche*

Raggio d'azione: tocco

Durata: permanente

Effetto: ogni creatura vivente

È simile all'incantesimo *Cura ferite leggere*, ma può curare da 6 a 21 (3d6+3) punti ferita. L'incantesimo inverso (*Infliggi ferite critiche*) infligge, al contrario, da 6 a 21 punti ferita (3d6+3) a qualsiasi personaggio o essere vivente (senza possibilità di Tiro-Salvezza). Tutto ciò che occorre per infliggere i suddetti danni è un favorevole Tiro per Colpire.

Resurrezione*

Quando è pronunciato contro un non-morto con più Dadi-Vita di un vampiro, infligge da 3 a 30 (3d10) punti ferita. La vittima può limitare i danni alla metà con un Tiro-Salvezza positivo contro Incantesimi.

L'inverso, *Dito della morte*, guarisce da 3 a 30 punti ferita a qualsiasi non-morto con più di 10 Dadi-Vita (fantasma, anima persa, spirito, ombra di morte o speciale).

Vista rivelante

Raggio d'azione: 0 (solo il chierico)

Durata: 1 turno + 1 round per ogni livello del chierico

Effetto: svela ogni particolare

Quando viene pronunciato, il chierico è in grado di vedere chiaramente ogni cosa nel raggio di 36 metri. Si tratta di un incantesimo piuttosto potente. Il chierico può vedere ogni oggetto o essere che sia nascosto, invisibile o eterico (comprese le porte segrete), come se impiegasse l'incantesimo dei maghi *Individuazione dell'invisibile*. Inoltre può vedere nella loro reale forma, senza possibilità di errore, tutte le cose e gli esseri viventi che non appaiono nella loro reale natura (trasformati, mascherati o altro). Infine può "vedere" l'Allineamento Morale, l'esperienza (cioè il livello) ed il potere (cioè i Dadi-Vita).

Incantesimi clericali del 6° livello

Barriera

Raggio d'azione: 18 metri

Durata: 12 turni

Effetto: crea dei martelli roteanti

L'incantesimo crea una barriera magica in una zona del diametro di 9 metri, alta fino a 9 metri. La barriera è un vero e proprio muro di martelli danzanti e roteanti. Chiunque attraversi la barriera subisce da 7 a 70 punti ferita (senza possibilità di Tiro-Salvezza). Viene spesso usato per bloccare un passaggio o un ingresso.

L'inverso del detto incantesimo (*Rimozione di barriera*) può distruggere una qualsiasi barriera creata da un chierico. Può anche essere impiegato per distruggere gli effetti degli incantesimi *Muro di Ghiaccio*, *Muro di Fuoco* o *Muro di Pietra*. Non ha alcun effetto sul Muro di Ferro.



Creazione di animali normali

Raggio d'azione: 10 metri

Durata: 10 turni

Effetto: crea da 1 a 6 animali fedeli al chierico

Questo incantesimo permette al chierico di creare dal nulla degli animali normali che appaiono in un punto prescelto (entro 10 metri), ma in seguito possono essere mandati (a comando) fino a 72 metri di distanza dal chierico. Gli animali capiscono gli ordini del chierico ed obbediscono. Se viene loro ordinato, combattono, ed eseguono altre azioni (trasporto, osservazione, ecc.) al meglio delle loro possibilità.

Sono, però, del tutto normali e possono attaccarsi fra di loro se le istruzioni non sono esattamente formulate. Il chierico può decidere il numero ma non la specie. Questa è scelta dal DM (o determinata casualmente). È possibile far apparire un animale grosso (elefante, ippopotamo, ecc.), 3 di medie dimensioni (orsi, grandi felini, ecc.) o 6 piccoli (lupi, babbuini delle rocce, ecc...). Non si possono creare animali "giganteschi". Gli animali spariscono al termine della durata dell'incantesimo o quando vengono uccisi.

Guarigione

Raggio d'azione: contatto

Durata: permanente

Effetto: cura qualsiasi ferita o malattia

È il più potente degli incantesimi di guarigione. Quando è usato per curare delle ferite, le guarisce quasi completamente, lasciando non curati solo da 1 a 6 punti ferita. Può annullare una maledizione, neutralizzare un veleno, curare le paralisi, una malattia, la cecità e perfino annullare gli effetti di un incantesimo *Demenza precoce*. Comunque, può curare solo una di tali cose. Se il soggetto soffre di due o più affezioni (ad esempio alcune ferite e una maledizione), il chierico deve indicare quale viene curata. Se pronunciato sul soggetto di un incantesimo

Resurrezione, elimina la necessità delle 2 settimane di riposo a letto. Il soggetto può agire subito normalmente.

Servo fluttuante

Raggio d'azione: 18 metri

Durata: 1 giorno per ogni livello del chierico

Effetto: il servo recupera un oggetto o un essere vivente

I servi fluttuanti sono umanoidi molto intelligenti, che vivono nella Dimensione Eterea. Con l'incantesimo, il chierico evoca uno di questi esseri che appare all'istante. A questo punto il chierico deve descrivere al servo un oggetto o un essere vivente, altrimenti questi se ne va. Deve inoltre indicare, con una buona approssimazione, dove si trova. Non appena ha avuto le informazioni necessarie (descrizione o localizzazione), il servo parte alla ricerca dell'oggetto o dell'essere indicato, per riportarlo al chierico. Per adempiere al suo compito impiega tutto il tempo necessario, fino ai limiti della durata dell'incantesimo. La Forza del servo fluttuante è pari a 18 punti ed egli può facilmente trasportare fino a 5.000 monete di peso. Può assumere consistenza eterrea quando lo desidera potendo, quindi, accedere a molti luoghi altrimenti inaccessibili. In ogni caso non può oltrepassare lo "schermo" dell'incantesimo *Protezione dal male*. Se non riesce a portare a termine il suo compito entro i limiti di durata dell'incantesimo, viene colto da pazzia e si mette alla ricerca del chierico che lo ha evocato per tentare di ucciderlo.

Incantesimi clericali del 7° livello

Parola sacra

Raggio d'azione: 0

Durata: istantanea

Effetto: tutti gli esseri viventi in un raggio di 12 metri

Ha effetto su tutti coloro che, amici o nemici, si trovino dentro 12 metri dal chierico. Tutti gli esseri viventi di Allineamento Morale diverso dal chierico subiscono i seguenti effetti:

Fino al 5° livello: uccisi

Dal 6° all'8° livello: storditi per 2-20 turni

Dal 9° al 12° livello: assordati per 1-6 turni

Dal 13° in su: storditi per 1-10 turni.

Per evitare del tutto gli effetti dell'incantesimo, gli esseri viventi dal 13° livello in su e dello stesso Allineamento Morale del chierico, possono effettuare un Tiro-Salvezza contro Incantesimi. Questo, potentissimo incantesimo può essere bloccato solo dal piombo (o dall'incantesimo *Barriera anti magia*), ma attraversa senza problemi ogni altro tipo di materiale.

Resurrezione integrale*

Raggio d'azione: 20 metri

Durata: permanente

Effetto: resuscita qualsiasi essere vivente

È simile all'incantesimo del 5° livello *Resurrezione*, ma può resuscitare ogni essere vivente. Qualsiasi soggetto, umano o semi-umano, si risveglia immediatamente, senza ferite (con i punti ferita al massimo) ed è in grado di combattere, usare le sue abilità, gli incantesimi che conosce ecc., senza alcuna penalità, tranne quelle esistenti al momento della morte. Per esempio, se la vittima, al momento della morte, soffriva di una maledizione o di una malattia, soffrirà ancora di tali affezioni dopo la Resurrezione integrale. Se il soggetto è un altro essere vivente (né umano, né semi-umano), si applicano le regole generali indicate per l'incantesimo *Resurrezione* (compresi i limiti di tempo, la necessità di riposo, ecc.)

L'incantesimo può essere pronunciato da un chierico di 17° livello, su un corpo morto da non più di 4 mesi. A tale limite, si aggiungono 4 mesi per ogni livello ulteriore. Così, se il chierico è di 19° livello, può far risorgere integralmente un

corpo morto anche da un anno. Se pronunciato contro un non-morto con 7 Dadi-Vita o meno, lo distrugge all'istante (senza possibilità di Tiro-Salvezza). I non-morti con 8-12 Dadi-Vita possono evitare la distruzione con un Tiro-Salvezza contro gli Incantesimi, cui si applica, però, una penalità di -4. Quelli con più di 12 Dadi-Vita subiscono da 6 a 60 (6d10) punti ferita, ma possono dimezzarli con un Tiro-Salvezza contro Incantesimi.

L'inverso (*Obliterare*) ha sugli esseri viventi lo stesso effetto che la forma normale ha sui non-morti (li distrugge se hanno 7 Dadi-Vita o meno ecc.). Se, invece, l'incantesimo *Obliterare* viene pronunciato su un non-morto, ha gli stessi effetti che l'incantesimo *Guarigione* ha sugli esseri viventi (ripristino di tutti i punti ferita tranne 1d6, cura della cecità, annullamento degli effetti dell'incantesimo *Demenza precoce* ecc.).

Ristorazione*

Raggio d'azione: contatto

Durata: permanente

Effetto: restituisce le forze a chi ha subito un Risucchio di energia.

Questo incantesimo fa recuperare un intero livello di energia (cioè di esperienza) a coloro che lo abbiano perduto in conseguenza di un *Risucchio di energia*. È possibile recuperare un solo livello, ma non si può superare il livello che si era raggiunto con l'esperienza. Il chierico che pronuncia l'incantesimo perde un livello che può recuperare con un periodo di riposo pari a 2-20 giorni.

L'inverso (*Sottrai vita*) provoca la perdita di un livello d'esperienza, come se la vittima fosse stata toccata da uno spettro o da una presenza. In questo caso il chierico non subisce nessuna penalizzazione. Ricordatevi, però, che un'azione di tale genere deve essere considerata Caotica e, quindi, inopportuna per un chierico Legale.

Terremoto

Raggio d'azione: 130 metri

Durata: 1 turno

Effetto: provoca scosse telluriche.

Questo potente incantesimo fa sussultare una zona di terreno aprendovi profonde voragini. Un chierico del 17° livello può sconvolgere in tale modo una superficie di 5 m. Per esempio, un chierico del 18° livello può sconvolgere un'area di 5,5 m., uno del 19° 6 m. e così via.

Nella zona colpita tutte le strutture più piccole vengono ridotte in macerie e le costruzioni più grandi vengono incise da profonde crepature in grado, quasi, di spaccarle in due. Sui pendii si formano frane e, in media, un essere vivente su sei che si trovi entro l'area colpita viene ingoiato nel sottosuolo che poi si richiude intrappolandolo.





Druidi

I chierici Neutrali, dal 9° livello in su, possono decidere di studiare la natura, invece che restare in zone "civilizzate". Tali chierici sono più propriamente detti druidi. Per diventarlo, il chierico deve trovare una zona boscosa, nella quale ritirarsi a meditare per 1-4 mesi. In questo periodo, viene rintracciato, esaminato e messo alla prova da un druido di livello superiore (di solito, dal 25° in su), ed ammesso nella setta druidica.

Il druido è rigorosamente Neutrale, mai Legale né Caotico. Il suo modo di vivere è votato all'equilibrio ed allo studio della natura. Se cambia Allineamento Morale perde tutti i benefici connessi alla condizione di druido (vedi sotto), finché non recupera l'Allineamento Neutrale. Le principali differenze tra un druido e un normale chierico sono:

1. Il druido non può pronunciare incantesimi che abbiano effetto sul bene o sul Male (ad esempio: *Individuazione del male*, *Protezione dal Male* ecc.).
2. I nuovi incantesimi sono esclusivi dei druidi. Il numero di incantesimi che possono pronunciare in un giorno non cambia, ma il druido può sceglierli sia tra quelli propriamente clericali che tra quelli esclusivamente druidici.
3. Non deve abitare in città o in villaggi, ma nei boschi.
4. Non può indossare armature metalliche, né usare oggetti metallici. La sola armatura consentita è quella di cuoio, e, se vuole usare lo scudo, deve essere interamente di legno. Ai druidi si applicano le normali limitazioni, riguardo alle armi, valevoli per i chierici. Inoltre possono far uso solo di armi di legno (bastoni, martelli speciali fatti solo di legno, ecc.).
5. Ci sono solo 9(*) druidi di 30° livello ed un numero sempre minore dei livelli superiori. Quando il personaggio raggiunge potenzialmente il 30° livello, deve trovare uno dei Nove, ed affrontarlo in un combattimento senza armi. Se perde, non gli viene conferito ufficialmente il 30° livello (ma può lanciare una nuova sfida dopo almeno 3 mesi).

(*) Per le campagne su vasta scala, tale limite (a discrezione del DM) si può intendere riferito ad un solo continente.

La filosofia druidica

Il druido studia la vita in sé, il bilanciamento delle forze naturali e tutte le creature viventi. Gli oggetti di cui fa uso sono composti da cose un tempo vive (cuoio, legno, ecc.). Prova repulsione per le cose "morte" e che non sono mai state vive. Non le tocca, non ne fa uso, ma non solleva obiezioni se altri se ne servono. Può essere un ruolo non facile da giocare, ma indubbiamente divertente.

I nemici principali del druido sono i non-morti. I druidi non hanno il potere di "Scacciare i non-morti" e devono chiedere aiuto alle chiese cittadine se i non-morti minacciano i loro rifugi.

Ogni druido vive, protegge e si occupa di una zona di bosco. Non se ne ritengono padroni, ma semplici guardiani. Quasi ogni albero di ogni foresta è oggetto delle cure di un druido. Anche se i danni minori inferti al bosco fanno parte del normale ciclo vitale, le distruzioni deliberate e malvagie di alberi, o della natura in genere, vengono punite dai druidi. Perfino i mostri Caotici lo sanno ed evitano di danneggiare le cose del bosco, per non incorrere nella collera del druido locale. Il DM e i giocatori non devono abusare di questa categoria. I druidi non sono certo onnipotenti e credono nel bilanciamento di tutte le cose. Per esempio se un gruppo si procura il cibo cacciando o cogliendo i frutti del bosco, questo non viene attaccato dal druido sempreché si limiti a prelevare quanto necessario per sfamarsi.

Le lotte tra la Legalità e il Caos non riguardano i druidi, che osservano tali scontri con imparzialità, senza sostenere alcuna delle parti. Quando i personaggi compiono qualche buona azione nei boschi, come curare animali feriti, ciò non è sufficiente a far diventare amico il druido. Potranno invece ottenere la sua gratitudine e aiuto se contribuiscono a lottare contro un grande disastro, come una tempesta magica o un incendio della foresta.

Incantesimi

I seguenti incantesimi druidici possono essere appresi e pronunciati come gli usuali incantesimi clericali. Il numero di incantesimi che è possibile pronunciare in un giorno è lo stesso di quello previsto per i chierici. Il personaggio può scegliere liberamente in entrambe le liste, esclusi gli incantesimi che abbiano effetto sul Bene e sul Male.

Gli incantesimi dei druidi non prevedono la loro inversione.

INCANTESIMI DRUIDICI

DEL 1° LIVELLO

1. Fuoco fatuo
2. Localizzare
3. Predire il tempo

INCANTESIMI DRUIDICI

DEL 2° LIVELLO

1. Crea fuoco
2. Oscurare
3. Torci legno

INCANTESIMI DRUIDICI

DEL 3° LIVELLO

1. Apnea
2. Blocca animali
3. Evoca fulmini

INCANTESIMI DRUIDICI

DEL 4° LIVELLO

1. Controllo della temperatura (3 m.)
2. Porta vegetale
3. Protezione dai fulmini

INCANTESIMI DRUIDICI

DEL 5° LIVELLO

1. Barriera anti piante
2. Controlla vento
3. Passa pianta

INCANTESIMI DRUIDICI

DEL 6° LIVELLO

1. Barriera anti animali
2. Evocazione del tempo atmosferico
3. Trasporto via piante

INCANTESIMI DRUIDICI

DEL 7° LIVELLO

1. Controlla tempo atmosferico
2. Metallo in legno
3. Morte volante

Incantesimi druidici del 1° livello

Fuoco fatuo

Raggio d'azione: 18 metri

Durata: 1 round per livello del druido

Effetto: illumina gli oggetti e gli esseri umani

Con questo incantesimo il druido può circondare uno o più esseri viventi o oggetti con un fuoco fatuo di color verde pallido. Tale fuoco non infligge alcun danno. Per essere colpiti dall'incantesimo, oggetti o creature devono semplicemente essere individuati in qualche modo (ad esempio con l'incantesimo *Individuazione del magico*).

Gli esseri colpiti da tale incantesimo sono più facilmente visibili ed i tiri per colpirli beneficiano di un bonus di +2.



Per ogni 5 livelli di esperienza, il druido può circondare col fuoco fatuo un essere di dimensioni umane (circa 3.5 metri di lunghezza). Per esempio, un druido di 20° livello può produrre un fuoco lungo 14 metri (e così circondare un essere della grandezza di un drago o due della grandezza di un cavallo o 4 di dimensioni umane).

Localizzare

Raggio d'azione: 0 (solo il druido)

Durata: 6 turni

Effetto: individua un animale o un vegetale entro 36 metri.

L'incantesimo consente al druido di percepire la direzione in cui si trova un animale o un vegetale a lui noto. Può così individuare (come con l'incantesimo *Individuazione degli oggetti*) ogni animale normale o gigantesco, ma non gli animali fantastici, né le piante-mostro, né, infine, animali o vegetali intelligenti. Deve nominare l'esatta specie di animale o vegetale, ma non è necessario che veda quello che intende individuare. Per l'animale o il vegetale non è consentito alcun Tiro-Salvezza (è un incantesimo molto usato per trovare piante speciali).

Predire il tempo

Raggio d'azione: 0 (solo il druido)

Durata: 12 ore

Effetto: consente di fare esatte previsioni meteorologiche

Consente al druido di conoscere le esatte condizioni meteorologiche delle prossime 12 ore. L'area di effetto ha un diametro di 1,5 km per livello del druido (ad esempio un druido del 10° livello può conoscere le condizioni meteorologiche di una zona di 15 km di raggio). Non consente in alcun modo di condizionare il tempo a venire, ma solo di conoscerlo.

Incantesimi druidici del 2° livello

Crea fuoco

Raggio d'azione: 0 (solo il druido)

Durata: 2 turni per livello

Effetto: crea una fiamma sulla mano.

L'incantesimo fa apparire una fiammella sulla mano del druido. Non lo scotta in alcun modo ed illumina come una torcia. La fiamma può essere usata per accendere materiale infiammabile (lanterne, torce, olio, ecc.) senza esserne consumata. Fino al termine della durata il druido può farla scomparire o riapparire, concentrandosi, una volta per round. Con la stessa mano, inoltre, può usare o impugnare altri oggetti. Il fuoco può essere lasciato cadere o scagliato fino a 9 metri dal druido. In tali casi, però scompare 1 round dopo aver lasciato le sue mani.

Oscurare

Raggio d'azione: 0 (solo il druido)

Durata: 1 turno per livello del druido

Effetto: crea un enorme banco di nebbia

L'incantesimo fa salire dal terreno intorno al druido, un'immensa nube di nebbia, alta 30 cm.

e di 3 metri di diametro, per ogni livello del druido (ad esempio, se il druido è di 20° livello crea una nube alta 6 metri e di 30 metri di raggio). L'unico effetto dannoso della nube è quello di impedire la visuale. Attraverso la nube, infatti, possono vedere chiaramente solo il druido e tutti gli esseri in grado di vedere cose invisibili. Tutti gli altri esseri all'interno della nube sono confusi e rallentati.

Torci legno

Raggio d'azione: 72 metri

Durata: permanente

Effetto: fa piegare le armi di legno

L'incantesimo provoca una curvatura in una o più armi di legno rendendole (probabilmente) inservibili. Ha effetto su una freccia per ogni livello del druido. A tale fine, una lancia, un giavelotto o una bacchetta magica valgono come due frecce, mentre le mazze ed i bastoni (magici e non) come quattro. L'incantesimo non ha alcuna efficacia sugli oggetti di legno che non siano armi. Se il bersaglio è un'arma magica (ad esempio un bastone) se ne possono evitare gli effetti con un Tiro-Salvezza contro incantesimi. Il Tiro-Salvezza è possibile solo per gli oggetti tenuti in mano, non per quelli semplicemente portati sulla persona. Gli oggetti magici che godono di "bonus" hanno il 10% di probabilità di non risentire degli effetti per ogni punto di "bonus" (per esempio una freccia +1 ha il 10% di probabilità di non essere piegata).

Incantesimi druidici del 3° livello

Apnea

Raggio d'azione: 9 metri

Durata: 1 giorno

Effetto: un essere vivente di superficie

Consente a colui sul quale è pronunciato di restare immerso senza problemi (ad ogni profondità). Non ostacola il movimento, né interferisce con la respirazione aerea.

Blocca animali

Raggio d'azione: 54 metri

Durata: 1 turno per livello del druido

Effetto: paralizza molti animali

Questo incantesimo agisce sugli animali, normali e giganti, ma non su quelli fantastici o con l'intelligenza superiore al normale. Le vittime restano paralizzate per 6 turni, ma evitano tali effetti con un Tiro-Salvezza contro incantesimi. Il druido può bloccare 1 Dado-Vita di animale per ogni suo livello d'esperienza, senza tenere conto di eventuali bonus. Per esempio un druido di 20° livello può pronunciare l'incantesimo contro 10 rospi giganti (con 2 Dadi-Vita +2 ciascuno). Si noti che l'incantesimo è efficace anche contro animali evocati, o in altro modo controllati.

Evoca fulmini

Raggio d'azione: 108 metri

Durata: 1 turno per livello del druido

Effetto: richiama fulmini dalle tempeste

Non può essere usato se non quando nel raggio d'azione del druido ci sia una tempesta. Se c'è una tempesta il druido può richiamare 1 fulmine per turno (ogni 10 minuti) per colpire un qualsiasi punto entro il raggio d'azione. Il fulmine scocca dal cielo e colpisce un'area di 6 metri di diametro. Chiunque si trovi in detta area subisce da 8 a 48 (8d6) punti ferita dall'elettricità, ma può dimezzarli con un Tiro-Salvezza contro incantesimi. Il druido non ha bisogno di richiamare il fulmine ogni turno: egli infatti conserva la possibilità di richiamare un fulmine ogni 10 minuti, fino al venir meno dell'incantesimo (o della tempesta).

Incantesimi druidici del 4° livello

Controllo della temperatura (3 metri)

Raggio d'azione: 0 (solo il druido)

Durata: 1 turno per livello del druido

Effetto: raffredda o riscalda l'aria nel raggio di 3 metri

Permette al druido di alterare la temperatura dell'aria in una zona di 6 metri di diametro. La variazione massima, in aumento o in diminuzione, è di 28 gradi centigradi. Il cambiamento avviene all'istante e la zona colpita si sposta col druido. Finché dura l'incantesimo il druido può continuare a cambiare la temperatura, concentrandosi per 1 round. È un incantesimo per resistere al caldo o al freddo e consente al druido di sopravvivere anche a temperature estreme.

Porta vegetale

Raggio d'azione: 0 (solo il druido)

Durata: 1 turno per livello del druido

Effetto: apre un sentiero nella vegetazione

Per tutta la durata dell'incantesimo, nessun ammasso vegetale, per folto che sia, può impedire il passaggio del druido. Perfino gli alberi si piegano, o si aprono magicamente, per farlo passare. Nessun altro essere vivente può usufruire del passaggio, ma il druido può attraversare tali barriere con tutto l'equipaggiamento.

Si noti che, dopo aver pronunciato l'incantesimo, il druido può nascondersi dentro un grosso albero (fin quando è dentro, però, non può vedere ciò che accade fuori).

Protezione dai fulmini

Raggio d'azione: contatto

Durata: 1 turno per livello del druido

Effetto: protegge dagli attacchi elettrici

Chi è soggetto all'incantesimo è immune ad un certo ammontare di danni da elettricità. L'esatto ammontare dipende dal livello del druido, in ragione di 1 dado di danni per livello. Così, un druido di 20° livello può essere protetto contro due incantesimi del tipo *Evocare fulmini* completi (8 dadi di danni ciascuno) più metà di un terzo attacco. I rimanenti danni si calcolano normalmente. Nell'esempio appena fatto il druido avrebbe subito 4-24 punti-ferita, riducibili alla metà con un positivo Tiro-Salvezza.

Incantesimi druidici del 5° livello

Barriera anti piante

Raggio d'azione: 0 (solo il druido)

Durata: 1 round per livello del druido

Effetto: barriera personale che blocca i vegetali

L'incantesimo crea una barriera invisibile attorno al druido (a meno di 2 cm. dal corpo), capace di bloccare gli attacchi dei vegetali e dei mostri vegetali, proteggendolo completamente da eventuali danni. Se il druido passa attraverso ammassi vegetali normali, ma folti, mentre è in tal modo protetto, crea un varco, che può essere attraversato anche da altri. Mentre è protetto, il druido può attaccare le piante solo con la magia. Le piante, infatti, sono protette dagli attacchi fisici del druido allo stesso modo in cui egli è protetto da loro.

Controlla vento

Raggio d'azione: 3 metri di raggio per livello del druido

Durata: 1 turno per livello del druido

Effetto: è in grado di placare, o scatenare, i venti.

Con questo incantesimo, il druido può controllare le masse d'aria entro il limite d'efficacia, rafforzando il vento fino alla forza di un tornado o acquietandolo fino a farlo cadere del tutto. Per far cambiare radicalmente l'intensità del vento (per esempio, da calma assoluta a tornado) il druido deve concentrarsi per un turno completo. L'effetto può essere facilmente contrastato da chiunque sia di livello superiore al druido e faccia uso del medesimo incantesimo. La zona d'effetto si sposta col druido.

Se viene usato contro un essere composto di aria (ad esempio un elementale), la vittima può ricorrere ad un Tiro-Salvezza contro Incantesimi. Se fallisce, il druido può uccidere l'essere o tenerlo sotto controllo usando in modo appropriato la forza del vento. L'essere continua ad obbedire fintanto che il druido mantiene la concentrazione. Se la concentrazione viene interrotta, l'essere lo attacca (in modo identico al controllo degli elementali).

Passa pianta

Raggio d'azione: 0 (solo il druido)

Durata: istantanea

Effetto: teletrasporto a breve distanza

Il druido, facendo ricorso al presente incantesimo, può penetrare in un albero, grande a sufficienza per contenerlo, teletrasportarsi e riemergere, immediatamente, da un albero della stessa specie. La distanza del teletrasporto è in funzione della specie di albero, come indicato nella seguente tabella:

Quercia	550 metri
Frassino, olmo, tiglio, tasso	330 metri
Alberi sempreverdi	220 metri
Altri alberi	270 metri

Incantesimi druidici del 6° livello

Barriera anti-animali

Raggio d'azione: 0 (solo il druido)

Durata: 1 turno per ogni livello del druido

Effetto: crea una barriera personale che blocca gli animali

L'incantesimo crea intorno al druido (a meno di 2 cm. dal corpo) una barriera invisibile, capace di bloccare gli attacchi degli animali, normali e giganteschi, degli insetti e di tutti gli altri esseri non fantastici, con intelligenza di tipo animale. Il druido, finché è in tal modo protetto, può attaccare gli animali solo con la magia. Gli animali, infatti, sono protetti dagli attacchi fisici portati dal druido allo stesso modo in cui egli è protetto da loro.

Evocazione del tempo atmosferico

Raggio d'azione: 8 km o più

Durata: 6 turni per livello

Effetto: richiama le condizioni atmosferiche evocate nel luogo dove si trova il druido

Con questo incantesimo il druido può evocare un tipo di condizione atmosferica che sa esistere nelle sue vicinanze, ma non ne possiede il controllo. Solo i druidi di livello più alto (almeno 25°) possono evocare tempeste, ondate di gelo o condizioni atmosferiche estreme. Gli altri si devono limitare ad evocare schiarite, annuvolamenti, piccoli temporali, ecc. Fino al 15° livello la distanza massima tra il druido e la condizione atmosferica evocata è pari a 8 km., oltre il 15° si aggiungono 1,5 km. per ogni livello superiore.

Trasporto via piante

Raggio d'azione: infinito

Durata: istantanea

Effetto: teletrasporto a lunga distanza

L'incantesimo può essere usato al massimo una volta al giorno. Il druido deve trovarsi accanto ad una pianta (di qualsiasi grandezza) e deve indicare un luogo in generale o una specifica pianta a qualunque distanza. Dopo aver pronunciato l'incantesimo, entra per magia nella

pianta vicina ed emerge da quella indicata come destinazione (se non è stata indicata, occorre stabilirlo casualmente). Non c'è limite alla distanza tra le due piante, ma devono essere entrambe vive e nella stessa Dimensione. Se una delle due piante è morta, l'incantesimo non funziona. Il druido appare istantaneamente nel luogo indicato e può portare con sé altri due esseri viventi.

Incantesimi druidici del 7° livello

Controlla tempo atmosferico

Raggio d'azione: 0 (solo il druido)

Durata: finché è concentrato

Effetto: controlla le condizioni atmosferiche entro 220 metri

Gli effetti sono identici a quelli dell'omonimo incantesimo di 6° livello dei maghi (vedi pag. 21)

Metallo in legno

Raggio d'azione: 36 metri

Durata: permanente

Effetto: trasforma il metallo in legno morto

L'incantesimo può trasformare in legno qualsiasi oggetto metallico. Per ogni livello del druido può essere trasformato l'equivalente di 50 monete. Gli oggetti magici metallici hanno 90 probabilità su 100 di resistere all'incantesimo.

Le armature trasformate in legno cadono in terra e le armi diventano semplici bastoni privi di proprietà magiche.

Morte volante

Raggio d'azione: 36 metri

Durata: 1 round per livello del druido

Effetto: crea uno sciame di insetti di 6 metri per 6

L'incantesimo crea un enorme sciame composto da 1.000 insetti, che appare ovunque entro 36 metri dal druido (a sua discrezione). Essi riempiono un'area di almeno 36 metri quadrati, ma può essere ordinato loro di disporsi su un'area anche tripla.

Lo sciame si sposta di 18 metri per turno (6 per round) se si trova, anche solo in parte, entro 36 metri dal druido. Lo sciame svanisce al termine dell'incantesimo o quando si allontana ad oltre 36 metri dal druido. Gli insetti attaccano chiunque incontrino sul loro cammino.

Ogni gruppo di 10 insetti infligge 1 punto ferita senza possibilità di Tiro-Salvezza, per un totale di 100 punti per round, anche contro una sola vittima. I normali attacchi (ad esempio l'uso del fuoco) non sono in grado di intaccare la compattezza dello sciame e perfino un incantesimo palla di fuoco può uccidere al massimo 100 insetti (riducendo in proporzione il numero di punti ferita). Lo sciame può essere annientato dall'incantesimo dispersione del magico (con le normali probabilità di successo), ma è in grado di penetrare lo schermo creato dall'incantesimo protezione del male e anche di superare, senza dover ridurre la propria velocità, la maggior parte degli ostacoli più comuni.



Guerrieri

I guerrieri dal 15° al 25° livello sono detti Lord (Lady se femmine). Le seguenti tabelle dei PX e dei Tiri-Salvezza si applicano ai guerrieri di ogni tipo, e devono essere combinate con le tabelle riportate nel D&D Expert.

**TABELLA
DELL'ESPERIENZA DEI GUERRIERI**

Livello	Punti esperienza
15	960.000
16	1.080.000
17	1.200.000
18	1.320.000
19	1.440.000
20	1.560.000
21	1.680.000
22	1.800.000
23	1.920.000
24	2.040.000
25	2.160.000



TABELLA DEI TIRI SALVEZZA DEI GUERRIERI

Livello:	15-15	16-18	19-21	22-24	25
Raggio della morte/veleno	6	5	5	4	4
Bacchette magiche	6	6	5	5	4
Paralisi o pietrificazione	7	6	6	5	5
Soffio del drago	8	7	6	5	4
Incantesimi/verghe/bastoni magici	9	8	7	6	5

Se decide di governare

La maggior parte dei governanti di "possedimenti" (cioè territori posseduti da qualcuno) sono guerrieri. L'arte del combattere è fondamentale nel mondo di D&D, ed i guerrieri professionisti, di solito, vivono più a lungo di altri personaggi.

I guerrieri che diventano governanti subiscono minori limitazioni delle altre classi di personaggi. Possono restare indipendenti, o giurare fedeltà ad altri governanti.

Il DM vi dirà qual'è il sistema di governo in vigore nella sua campagna, e cosa il personaggio deve fare per ottenere un territorio o governarlo come un possedimento.

Se decide di viaggiare

Il titolo di guerrieri erranti, le loro abilità speciali, e così via, dipendono dal loro Allineamento Morale.

Il guerriero legale è detto **Cavaliere**. Se vuole diventare paladino gode i privilegi e subisce le limitazioni di seguito indicate.

1. Deve giurare fedeltà (un legame di servizio) ad una chiesa Legale. Per essere accettato come Paladino della chiesa deve essere perlomeno di 9° livello. In seguito, può essere richiamato dai gerarchi della chiesa in qualsiasi momento, e deve eseguire i loro ordini,

se il servizio gli viene chiesto per la gloria del suo Dio.

2. Il Paladino, con la semplice concentrazione, può individuare il male una volta per round (come l'incantesimo dei chierici; distanza massima: 36 metri).
3. Se la sua Saggiezza è pari almeno a 13 punti, può pronunciare incantesimi, come se fosse un chierico di livello pari ad un terzo (arrotondato per difetto) del suo livello reale. Se il punteggio della Saggiezza è inferiore, può essere ugualmente un Paladino, ma non può pronunciare incantesimi. Per esempio, un Paladino di 17° livello può pronunciare incantesimi come un chierico di 5° livello.

Il Paladino impara l'arte della meditazione e della pronuncia degli incantesimi dai chierici cui appartiene, i quali, per tali servizi, rifiutano qualsiasi offerta di compenso o pagamento.

4. Il Paladino può Scacciare i non-morti, come se fosse un chierico di livello pari ad un terzo (arrotondato per difetto) del suo livello reale.
5. Può avere un numero di seguaci e scudieri non maggiore del suo livello come chierico.
6. Deve assistere chiunque gli chieda aiuto, con due eccezioni: non deve aiutare il Male, e

può dare solo un aiuto limitato (fornendo comunque una spiegazione) quando è in missione per un'autorità superiore (quando è impegnato in una Sacra Ricerca, o al servizio di un Duca, ecc.). Il concetto di "aiuto" non comporta donazioni di denaro o altri oggetti, ma è solo un servizio limitato nel tempo.

Il guerriero errante Neutrale può diventare Cavaliere. A tal fine, deve giurare fedeltà ad un regnante (un Principe, un Re o un Imperatore). In cambio, viene proclamato Cavaliere dal regnante, il quale, a sua volta, diviene il Signore del Cavaliere.

Anche i guerrieri Legali e Caotici possono diventare Cavalieri, se non hanno i requisiti per essere Paladini o Vendicatori, o decidono di non esserlo.

Al Cavaliere, la specie più comune di guerrieri erranti, si applicano le seguenti regole:

1. Se viene richiamato dal suo Signore, deve accorrere nel più breve tempo possibile, ed eseguire gli ordini che gli vengono impartiti.
2. Se rifiuta di obbedire al suo Signore, o giura fedeltà ad un altro, perde automaticamente 3 livelli di esperienza (il DM può aumentare detta penalità, se l'offesa lo consente; il Signore precedente può perfino ordinare che il traditore sia ucciso. Inoltre, si diffondono voci e dicerie sul "Cavaliere traditore", che possono pregiudicare il futuro del personaggio). Se il Signore muore, il Cavaliere è libero di sceglierne un altro.
- Ai Cavalieri più leali, che giurano fedeltà al successore del defunto, possono essere attribuiti ulteriori benefici (terre, ricchezze, ecc.).

Il Cavaliere può chiedere al Signore di essere liberato dal vincolo d'onore senza rancore. Si tratta, comunque, di un evento raro, e raramente i Signori vi acconsentono. Il Cavaliere potrebbe essere quantomeno bandito dal regno, e spogliato di tutti i suoi possedimenti.

3. Il Cavaliere può far visita ad ogni castello, in qualsiasi territorio, e chiedere che gli venga offerta la Sacra Ospitalità. Il padrone del castello deve, per tradizione, ospitare e sfamare il Cavaliere per almeno tre giorni. In questo periodo non può essere attaccato, né sfidato. Non occorre che gli sia dimostrata amicizia, ma la Sacra Ospitalità non può essere rifiutata. Questa usanza è pressoché universale.
4. Il Cavaliere deve rispondere quando viene proclamato il *Richiamo alle armi* (che invita tutti i Cavalieri a battersi per la giustizia). La dichiarazione può essere emanata solo dal governante (Podestà) di una grande città, o di un territorio (di titolo pari almeno ad Arciduca), attraverso il quale stia transitando il Cavaliere. Al risuono del Richiamo delle armi, il Cavaliere deve raggiungere nel più breve tempo il castello del governante del territorio, e combattere ai suoi ordini. Non si tratta, però, di un servizio gratuito. Se

infatti il Cavaliere ne fa richiesta (ma non è obbligato a farlo), il governante che ha difeso il Richiamo deve garantirgli una ricompensa.

Questa usanza ha due importanti eccezioni. Anzitutto, non è riconosciuta nei territori non civilizzati. Inoltre, il Cavaliere può non rispondere all'appello se si trova in un territorio dichiaratamente ostile al suo Signore. In tal caso, infatti, il Cavaliere potrebbe essere riconosciuto come nemico, e può essere in grave pericolo quando risuona il Richiamo Alle Armi.

Il guerriero errante Caotico può diventare Vendicatore, nel modo seguente, altrimenti può diventare Cavaliere.

1. Il guerriero deve stringere un patto d'alleanza con una chiesa Caotica. Non si tratta di un vero e proprio giuramento di fedeltà, ma di un semplice accordo, che la chiesa, peraltro, può rifiutare. Se la chiesa accetta, i suoi capi possono richiamare il Vendicatore in ogni momento ed egli deve obbedire ai loro ordini.

Se non ubbidisce, perde ogni beneficio connesso allo status di Vendicatore. In seguito, però, può diventare di nuovo Vendicatore, accordandosi con un'altra chiesa.

2. Il Vendicatore, con la semplice concentrazione, può *Individuare il Male* una volta per round (come l'incantesimo dei chierici; distanza massima: 36 metri).
3. Se la sua Sagghezza è pari almeno a 13 punti, può pronunciare incantesimi, come se fosse un chierico di livello pari ad un terzo (arrotondato per difetto) del suo livello normale. Se il punteggio della Sagghezza è inferiore, può essere ugualmente un Vendicatore, ma non può pronunciare incantesimi. Per esempio, un Vendicatore di 20° livello può pronunciare incantesimi come un chierico di 6° livello.

Il Vendicatore impara l'arte della meditazione e della pronuncia degli incantesimi dai chierici della chiesa cui appartiene ma deve pagare per il servizio reso gli a discrezione del DM; si consiglia un pagamento di 10.000 MO per ogni livello di incantesimo imparato).

4. Il Vendicatore può Scacciare i non-morti, come se fosse un chierico di livello pari ad un terzo del suo livello reale. Ma con un'importante differenza. Può infatti decidere di assumere il controllo dei Non-morti, quando invece potrebbe "Scacciarli" o "Distruggerli".

Il controllo in tal modo ottenuto ha la durata di 1 turno per ogni livello del Vendicatore. I Non-Morti controllati si comportano come se fossero oggetto dell'incantesimo dello *charme*, ed obbediscono al Vendicatore come se fossero suoi alleati.

Il controllo, però, sparisce, e non può essere rinnovato, se, mentre è in atto, un chierico Scaccia o Distrugge i non-morti che ne sono oggetto. Se la durata del controllo termina senza incidenti, i non-morti scappano (come se fossero stati Scacciati).

5. Il Vendicatore non può avere seguaci o scudieri umani o semi-umani. Può cercare, però, di Persuadere i mostri di Allineamento Morale Caotico. Infatti, se un essere Caotico non è immediatamente ostile, il Vendicatore può offrirgli cibo o ricchezze, accompagnando l'offerta con gesti (o parole) di amicizia. Se ciò non riesce, lo stesso risultato può essere conseguito con una minaccia, o un combattimento, che costringa il mostro ad arrendersi. Se il Tiro di Reazione indica "Amicizia", il mostro viene persuaso a seguire il Vendicatore ed obbedire ai suoi ordini. Tale effetto ha la medesima durata dell'incantesimo dello *charme*, e, una volta esaurito, non può essere rinnovato.

6. Il Vendicatore può visitare qualsiasi castello, rovina o dungeon notoriamente governato da un personaggio, o un mostro intelligente, Caotico e, servendosi della lingua dell'Allineamento Morale, richiedere la Sacra Ospitalità (come i Cavalieri: vedi pagina precedente).

Può inoltre parlare normalmente con i governanti di diverso Allineamento Morale. Se il Tiro di Reazione è positivo, può ingannarli e farsi passare per un normale Cavaliere, ottenendo così la Sacra Ospitalità (se il suo vero status non sia stato in qualche modo scoperto dai governanti, con la magia o in altro modo).

Opzioni di Combattimento dei guerrieri

Solo i personaggi di seguito indicati possono utilizzare le manovre opzionali di combattimento:

1. qualsiasi guerriero errante, che sia assunto allo status di Paladino, Vendicatore o Cavaliere
2. qualsiasi guerriero possessore di territori che abbia giurato fedeltà ad un governante
3. Qualsiasi personaggio semi-umano che otenga lo status di Cavaliere, in seno al suo Clan, oppure esternamente ad esso.

Le altre classi umane (compresi i guerrieri che non abbiano conseguito gli status suddetti) non possono utilizzarle, poiché richiedono uno studio approfondito dell'arte del combattimento corpo a corpo, consentito soltanto ai Cavalieri, ai Vendicatori ed ai Paladini.

Attacchi multipli: i personaggi umani acquisiscono questa abilità al raggiungimento del 12° livello. Quelli semi-umani quando raggiungono un certo ammontare di PX (indicato nella descrizione delle rispettive classi).

Al raggiungimento del 24° livello, può effettuare 3 attacchi; ed addirittura 4 quando raggiunge il 36° livello. Ciò, ovviamente, in circostanze ideali, ed il personaggio può muoversi e compiere altre azioni, invece di sferrare l'attacco extra.

Schiantare: Se il personaggio ricorre a questa opportunità, perde automaticamente l'iniziativa ed il Tiro per Colpire subisce una penalità di -5. Se colpisce, però, ai danni che infligge

con l'arma si aggiunge tutto il suo punteggio di Forza, e, se applicabili, eventuali bonus derivanti dalla magia e dalla Forza stessa.

Parata: Il personaggio non attacca e para con l'arma gli attacchi avversari, che subiscono una penalità di -4 al Tiro per Colpire. Tale regola si applica anche ai proiettili scagliati con le mani, ma non a quelli scagliati con appositi meccanismi.

Disarmare: La presente opportunità può essere usata solo contro avversari dotati di vere armi, non contro quei mostri le cui "armi" (artigli, fauci, ecc.) siano parte integrante del corpo. Se l'attacco ha successo, non si infliggono danni. La vittima, però, deve tirare 1d20, aggiungendo al risultato il bonus per la Destrezza dell'attaccante, e sottraendo il proprio. Viene disarmato se il totale, come sopra calcolato, è maggiore della sua Destrezza (*). A questo punto, la vittima può estrarre un'altra arma (perdendo in tal caso l'iniziativa nel round successivo) oppure tentare di recuperare l'arma caduta (vedi sotto).

Per recuperare l'arma, deve ritirarsi (come spiegato nel D&D Base).

NOTA: in molte situazioni può essere impossibile recuperare l'arma (perché scivola lungo un pendio, viene raccolta dagli avversari, ecc.).

(*) DM: se la vittima è un PNG, tirate per la Destrezza o scegliete un valore. Per i mostri si presuma una destrezza di 11 punti, valore che il DM può modificare in conseguenza delle caratteristiche del mostro (piccolo e veloce, grosso e goffo).



I Maghi

Un mago dal 15° al 25° livello è detto arcimago (oppure arcimaga se di sesso femminile). Le seguenti tabelle dei PX, dei Tiri-Salvezza e dei Tiri per Colpire si applicano ai maghi di ogni tipo, e devono essere combinate con le tabelle riportate nel D&D Expert.

Se decide di governare

Se il mago vuole stabilirsi in un luogo, invece di viaggiare, può decidere di restare indipendente o di vivere con un governante.

I **Maghi Indipendenti**, spesso ignorano del tutto i titoli, ciò che indubbiamente accresce la loro aura di mistero. Qualunque sia infatti, il loro vero nome o titolo, sono generalmente chiamati arcimaghi. Possono costruirsi una torre, oppure insediarsi in una già esistente. Non hanno bisogno di chiedere il permesso al locale governante in anticipo. Il permesso verrà, infatti, concesso automaticamente dopo il loro insediamento. Se, comunque, chiedono il permesso in anticipo, questo non solo viene accordato, ma probabilmente accompagnato con un omaggio, per accattivarsi il favore del mago. (Qualunque sia il suo Allineamento Morale, infatti, solo i più potenti governanti oserebbero offendere un arcimago).

Dopo che il mago si è insediato nella torre, sotto o nei pressi di essa può essere costruito un dungeon, ad opera di esperti di lavori in miniera, assoldati per l'occasione, o mediante appositi incantesimi, se il mago li conosce. Non appena uno o più livelli del dungeon sono terminati, e lasciati aperti, cominciano ad arrivare i mostri per trovarvi rifugio. Poco dopo possono arrivare anche avventurieri di basso livello, in cerca di fortuna.

La maggior parte dei maghi "proprietari" di un dungeon lo visitano una o più volte al mese, raccogliendo i tesori magici eventualmente lasciati. Se, però, vengono tolti ai mostri troppi tesori, c'è il pericolo che se ne vadano. Di quando in quando, senza far troppo "rumore" e nella massima segretezza, il mago può catturare alcuni mostri per le ricerche magiche o per preparare pozioni. Tutto ciò deve essere fatto con

TABELLA DELL'ESPERIENZA DEI MAGHI										
Livello	Punti esperienza	Incantesimi/Livello di potere								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
15	1.200.000	5	4	4	4	3	2	1	—	—
16	1.350.000	5	5	5	4	3	2	2	—	—
17	1.500.000	6	5	5	4	4	3	2	—	—
18	1.650.000	6	5	5	4	4	3	2	1	—
19	1.800.000	6	5	5	5	4	3	2	2	—
20	1.950.000	6	5	5	5	4	4	3	2	—
21	2.100.000	6	5	5	5	4	4	3	2	1
22	2.250.000	6	6	5	5	5	4	3	2	2
23	2.400.000	6	6	6	6	5	4	3	3	2
24	2.550.000	7	7	6	6	5	5	4	3	2
25	2.700.000	7	7	6	6	5	5	4	4	3

TABELLA DEI TIRI SALVEZZA DEI MAGHI

Livello:	11-15	16-20	21-24	25
Raggio della morte/veleno	9	7	5	4
Bacchette magiche	10	8	6	4
Paralisi o pietrificazione	9	7	5	4
Soffio del drago	12	10	8	6
Incantesimi/verghe/bastoni magici	9	6	4	3

estrema accortezza, per evitare di far fuggire gli altri mostri.

Talvolta, possono presentarsi dei maghi eranti, che intendono offrire aiuto per le ricerche magiche (vedi D&D Expert). Il padrone della torre è libero di accettare l'aiuto o rifiutarlo. Se un mago possessore di terre non può, o non vuole, mantenere una torre, può cercare di farsi assumere, in un castello o in una roccaforte già esistenti, in qualità di esperto di Magia. In tale ruolo, ha il compito di consigliare il Governante in tutto ciò che concerne le arti magiche, e provvedere a tutte le magie necessarie al governo della roccaforte.

Per diventare Esperto di Magia, deve per prima cosa trovare un Governante disposto ad assumerlo ed a mantenerlo. Con lui deve negoziare lo stipendio e gli altri benefici. Infine, raggiunto l'accordo, deve prestare al Governante un solenne giuramento di servizio o di fedeltà.

Quando i termini dell'accordo sono fissati, il Governante provvede ad ogni bisogno dell'Esperto di Magia, assegnandogli un alloggio nella roccaforte (di solito, un appartamento composto da molte stanze), guardie, servitori ed altri benefici (compresi gli oggetti magici). Inoltre, se le ricerche magiche riguardano oggetti o incantesimi da impiegare al servizio della roccaforte, il Governante se ne assume in pieno l'onere finanziario. L'Esperto di Magia è tenuto in ogni caso ad obbedire agli ordini del Governante, ma non quando gli venga chiesto di combattere o di mettere altrimenti a repentaglio la sua incolumità.

L'Esperto di Magia può partecipare all'avventura, col permesso del Governante. Se non c'è bisogno immediato del Mago, il Governante di solito non si oppone. È noto, infatti, che ad una maggiore esperienza corrisponde un maggior potere dell'Esperto di Magia.

Se decide di viaggiare

I maghi itineranti sono detti "Magus".

1. Il magus può far visita ad ogni arcimago possessore di terre ed offrirgli il suo aiuto nelle ricerche magiche. Se l'offerta è accettata, le ricerche concernenti qualsiasi oggetto o incantesimo vengono portate a termine in metà tempo e le probabilità di successo raddoppiano!
2. Il magus può (a discrezione del DM) trovare mappe di tesori, e venire a conoscenza di rare notizie su potentissimi oggetti magici.
3. Il magus è un polo d'attrazione per potenti chierici e guerrieri, che si offrono di accompagnarlo e proteggerlo, in cambio di denaro. Questi seguaci sono di livello molto più alto del normale (almeno di 5° livello. Non esiste limite massimo).

Incantesimi

Tutte le regole sugli incantesimi sono state illustrate nel D&D Base ed Expert. Gli incantesimi contrassegnati da un asterisco (*) possono essere invertiti, come indicato nelle rispettive descrizioni. Tali incantesimi invertiti devono essere memorizzati nella forma invertita.

Nella seguente lista sono riportati tutti gli incantesimi dal 5° al 7° livello, più alcuni dell'8°

Maghi

e del 9°. La maggior parte di quelli del 5° e 6° livello sono descritti nel D&D Expert. Qui ci limitiamo a descrivere quelli nuovi.

NOTA IMPORTANTE: ogni singolo incantesimo - compresi *Palla di Fuoco*, *Fulmine Magico* e *Palla di Fuoco ad Effetto Ritardato* - non può infliggere più danni di 20 dadi di danni del tipo indicato (solitamente 20d6). Ciò è di fondamentale importanza perché il gioco risulti bilanciato e deve essere sempre rispettato. Si pensi, ad esempio, che, senza tale limite, un mago di 36° livello potrebbe uccidere all'istante qualsiasi altro mago colto di sorpresa, indipendentemente dall'esito del Tiro-Salvezza.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DEI MAGHI

1. Animazione dei morti
2. Blocca mostri*
3. Contattare altre dimensioni
4. Demenza precoce
5. Dissoluzione
6. Evocazione degli elementali
7. Giara magica
8. Muro di pietra
9. Nube mortale
10. Passa pareti
11. Telecinesi
12. Teletrasporto

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DEI MAGHI

1. Abbassamento dell'acqua
2. Barriera anti magia
3. Controllo del tempo atmosferico
4. Disintegrazione
5. Incantesimo dell'imposizione
6. Incantesimo della morte
7. Muro di ferro
8. Olografia
9. Reincarnazione
10. Segugio invisibile
11. Terre mobili
12. Trasforma la pietra in carne

INCANTESIMI DI 7° LIVELLO DEI MAGHI

1. Charme delle piante
2. Conoscenza
3. Creazione di mostri normali
4. Evoca oggetti
5. Inversione della gravità
6. Invisibilità multipla
7. Palla di fuoco ad effetto ritardato
8. Parola incapacitante
9. Porta Magica
10. Spada
11. Statua
12. Teletrasporto di ogni oggetto

INCANTESIMI DI 8° LIVELLO DEI MAGHI

1. Barriera mentale
2. Charme multiplo
3. Danza
4. Metamorfosi di ogni oggetto
5. Nube esplosiva
6. Parola accecante
7. Permanenza
8. Simbolo

INCANTESIMI DI 9° LIVELLO DEI MAGHI

1. Cancelli
2. Labirinto
3. Parola mortale
4. Pioggia di meteore

Incantesimi di 5° livello dei Maghi

Contattare altre dimensioni

Raggio d'azione: 0 (solo il Mago)

Durata: vedi sotto

Effetto: si può ottenere la risposta a 3-12 quesiti

Questo incantesimo permette al Mago di contattare una delle Dimensioni Esterne di Esistenza, per fruire del sapere di un Essere Immortale (il cui ruolo è giocato dal DM). Gli immortali saggi e potenti vivono nelle Dimensioni Esterne più lontane. Ed il contatto con essi può essere fatale per la salute mentale di un mortale. Più la Dimensione è lontana, più crescono le probabilità di ottenere risposte esatte, ed anche quelle di Impazzire.

Il numero di quesiti che il Mago può porre è pari alla distanza (*) della Dimensione Esterna. La distanza viene decisa dal Mago stesso, fino al massimo consentito. Le probabilità di impazzire vengono controllate una sola volta, nel momento in cui si stabilisce il contatto con l'immortale. Se il livello del Mago è superiore al 20°, le probabilità di impazzire diminuiscono del 5% per ogni ulteriore livello. Anche se il Mago non impazzisce, c'è pur sempre la possibilità che l'immortale non sappia rispondere o dica una bugia. Le probabilità di conoscere la risposta esatta e di bugia devono essere controllate per ogni singolo quesito.

Distanza e numero dei quesiti	probabilità di...		
	impazzire	conoscere	bugia
3	5%	25%	50%
4	10	30	45
5	15	35	40
6	20	40	35
7	25	50	30
8	30	60	25
9	35	70	20
10	40	80	15
11	45	90	10
12	50	95	5

L'incantesimo può essere utilizzato al massimo una volta al mese (o anche meno, a discrezione del DM). Se il personaggio impazzisce, ritrova il senno dopo un numero di settimane di gioco di assoluto riposo pari alla distanza della Dimensione con cui è entrato in contatto.

(*) La "distanza" di un Piano indica il numero di Dimensioni che sarebbe necessario attraversare per raggiungerlo. La "distanza" tra la Realtà (la Prima Dimensione) ed il più vicino Piano Esterno è 3, perché "tra essi" sono interposte le dimensioni etera degli elementi, ed astrale. Oltre a quelle indicate nella tabella, esistono numerose altre Dimensioni Esterne troppo lontane per essere influenzate dall'incantesimo.

Demenza precoce

Raggio d'azione: 72 metri

Durata: permanente, fin quando non è disperso

Effetto: riduce l'intelligenza a 2 punti

L'incantesimo colpisce solo i maghi, gli elfi ed i mostri capaci di pronunciare incantesimi. La vittima perde le sue capacità intellettuali, non può pronunciare incantesimi, né pensare correttamente (come se avesse solo 2 punti di intelligenza). Tali effetti possono essere evitati con un tiro salvezza contro Incantesimi, cui si applica una penalità di -4. Gli effetti continuano fin quando non siano rimossi con l'incantesimo *dissolvi magie* (con le normali probabilità di successo), e con l'incantesimo clericale *guarigione*.

Dissoluzione*

Raggio d'azione: 36 metri

Durata: 3-18 giorni

Effetto: liquefa 270 metri quadrati di roccia

Questo incantesimo ha la proprietà di trasformare la roccia in fango. Lo strato roccioso può essere spesso fino a 3 metri e viene dissolta una superficie di 270 metri quadrati. Eventuali vittime possono restare immobilizzate dal fango. Il mago può decidere le esatte dimensioni della zona (6 per 45 m, 9 per 30 m, ecc.) ma deve essere a meno di 36 metri da lui. Gli esseri che si trovano o che entrano nella zona subiscono una riduzione di velocità del 90%, e possono, come detto, restare bloccati.

L'incantesimo inverso (*Indurire*) trasforma lo stesso volume di fango in roccia. La sua durata è permanente ed eventuali vittime nel fango devono ricorrere ad un Tiro-Salvezza contro Incantesimi, per evitare di restare intrappolate nella roccia.

Telecinesi

Raggio d'azione: 36 metri

Durata: 6 round

Effetto: un peso pari a 200 monete per livello del mago.

Consente al mago di spostare oggetti o esseri viventi con la sola concentrazione. Il peso dell'oggetto può essere pari a 200 monete per livello (un elfo del 10° livello, quindi, potrebbe spostare un oggetto di peso equivalente a 2.000 monete). L'oggetto può essere spostato in qual-

siasi direzione, alla velocità di 6 metri per round.

Le vittime possono evitare detti effetti con un Tiro-Salvezza contro Incantesimi. Se si tratta di una cosa tenuta in mano da qualcuno, questi può effettuare un Tiro-Salvezza, con una penalità di -2. Chi, invece, porta un oggetto indosso, ma non in mano, può afferrare l'oggetto che si allontana e riesce a trattenerlo se effettua un favorevole Tiro-Salvezza. La penalità, però, è questa volta -5. Chi sposta l'oggetto deve restare concentrato. Se perde la concentrazione l'oggetto cade.

Se viene abbattuto, un muro di pietra, infligge da 10 a 100 punti ferita. Poi si sgretola.



Incantesimi di 6° livello dei Maghi

Controllo del tempo atmosferico

Raggio d'azione: 0 (solo il Mago)

Durata: finché mantiene la concentrazione

Effetto: le condizioni atmosferiche entro 200 metri

Questo incantesimo consente al mago di controllare le condizioni atmosferiche nell'area a lui circostante (fino a 200 metri di distanza), scegliendone il tipo. È efficace solo all'aria aperta, ed il tempo così creato ha effetto su tutti gli esseri viventi dentro la zona (compreso il mago). Gli effetti continuano finché il mago resta immobile, concentrandosi. Se si muove (ad esempio: se è a bordo di un'imbarcazione) si spostano con lui. I tipi sono i più vari, ma si possono ricondurre ai seguenti:

Pioggia: tutti i Tiri per Colpire dei proiettili subiscono una penalità di -2. Dopo tre turni, la superficie del terreno si copre di fango, dimezzando la normale velocità di movimento.

Neve: la visibilità si riduce a 6 metri e la velocità di movimento è dimezzata. La superficie di fiumi e ruscelli può ricoprirsi di uno strato di ghiaccio. Quando la neve si scioglie, il terreno resta coperto di fango e si continua ad applicare la suddetta penalità al movimento.

Nebbia: visibilità: 6 metri. Velocità di movimento: 1/2 del normale. Chi è circondato di nebbia può perdersi e procedere nella direzione sbagliata.

Bel tempo: annulla il brutto tempo (pioggia, neve, nebbia), ma non gli effetti secondari (ad esempio: il fango).

Gran secco: la velocità di movimento è dimezzata. Si asciuga l'umidità in eccesso (pioggia, neve, roccia trasformata in fango, ecc.).

Vento intenso: non si possono usare proiettili, né volare. La velocità di movimento è dimezzata. Sul mare aumenta del 50% la velocità delle imbarcazioni a vela. Nei deserti si creano tempeste di sabbia, che dimezzano il movimento e riducono la visibilità a 6 metri.

Tornado: si crea una tromba d'aria, sotto il controllo del mago, che attacca e si sposta come fosse un Elementale dell'Aria con 12 DV. In mare il tornado dà origine ad una tempesta o una tromba marina.

Muro di ferro

Raggio d'azione: 36 metri

Durata: permanente

Effetto: crea una parete di ferro di 45 metri quadrati

L'incantesimo crea una parete verticale di ferro, spesso 5 cm. Il mago può scegliere le dimensioni, ma l'area massima non può essere superiore a 45 metri quadrati (3 per 15 metri, 6 per 7,5 metri, ecc.), e tutta la parete deve essere a meno di 36 metri da lui. Il muro deve poggiare al suolo o su un supporto del genere. Non può occupare spazio dove si trovino altri oggetti; continua ad esistere fin quando non sia disperso, disintegrato, o distrutto fisicamente (ma i soli attacchi fisici che possono danneggiarlo sono quelli di esseri giganteschi). Contro il muro di ferro sono inefficaci la maggior parte degli incantesimi, tra i quali la *palla di fuoco*, il *fulmine magico*, ecc. Se viene fatto cadere, infligge da 10 a 100 punti ferita, poi si sgretola.

Se il muro viene attaccato, ha un numero di "punti ferita" pari al livello del mago; può essere danneggiato solo colpendolo.

I giganti provocano un punto di danno per colpo, e certi esseri possono danneggiarlo in altri modi. Un rugginofango può distruggerlo al semplice contatto.

Reincarnazione

Raggio d'azione: 3 metri

Durata: permanente

Effetto: crea un nuovo corpo

Per poter pronunciare l'incantesimo, il mago deve avere una parte di un corpo morto, per piccola che sia. Dalla parte si riforma per magia il resto del corpo ed in esso fluisce energia vitale. Per stabilire quale sia il nuovo corpo, il DM deve far riferimento alle tabelle che seguono. Se la detta energia vitale si reincarna in un corpo di razza diversa, si applicano tutte le regole relative alla nuova razza. Per esempio, se un chierico si reincarna come elfo, non è più un chierico, ma è capace di pronunciare incantesi-

mi e di combattere come un elfo. Il livello di esperienza non cambia, salvo il rispetto dei limiti previsti per i semi-umani. Nel caso in cui il corpo reincarnato sia quello di un mostro, la specie dipende dall'Allineamento Morale dell'energia vitale. Ricordate che i mostri non possono migliorare il loro livello di esperienza. Il giocatore deve agire così come si è reincarnato, oppure ritirare il personaggio dal gioco.

(1d8)	1 Umano	5 Elfo
	2 Umano	6 Halfling
	3 Umano	7 Razza originale
	4 Nano	8 Mostro

(vedi la seguente tabella)

MOSTRI

1d6	Legale	Neutrale	Caotico
1	Molosso instabile	Scimmione bianco	Bugbear
2	Gnomo	Orso (*)	Gnoll
3	Neanderthal	Centauro	Coboldo
4	Gufo gigante	Grifone	Manticora
5	Pegaso	Uomo lucertola	Orchetto
6	Uomo albero	Folletto	Troglodita

(*) di una qualsiasi specie normale.

(Il DM può aggiungere altri mostri alla lista. Questi devono avere 8 Dadi-vita o meno ed essere perlomeno semi-intelligente).

Terre mobili

Raggio d'azione: 72 metri

Durata: 6 turni

Effetto: il terreno si sposta

Questo incantesimo ha la proprietà di far spostare il terreno (ma non la roccia), sia in senso orizzontale, per formare una collina, che verticale, per aprire una voragine. Quest'ultima, se non si incontrano strati rocciosi, può essere profonda fino a 72 metri. La velocità di traslazione è di 18 metri per turno, e, al cessare degli effetti, la terra smossa resta dove si trova. Si tratta di un incantesimo molto utile per costruire castelli.

Incantesimi di 7° livello dei Maghi

Charme delle piante

Raggio d'azione: 36 metri

Durata: 3 mesi

Effetto: sottopone a charme un albero o alcune piante più piccole.

Simile negli effetti allo *Charme*, questo incantesimo guadagna al mago l'amicizia di 1 albero, 6 cespugli di medie dimensioni, 12 piccoli arbusti, oppure 24 piccole piante (senza possibilità di tiro salvezza). I mostri di tipo vegetale (uomo albero, boletto stridente, ecc.) possono evitarne gli effetti con un Tiro-Salvezza contro incantesimi.

Le piante sottoposte allo *Charme* possono capire gli ordini del mago ed obbediscono, se ne hanno la possibilità (possono, quindi, ostacolare o bloccare chi passa loro accanto, ma non muoversi, né intuire l'Allineamento Morale di

qualcuno, ecc.). Restano così sottomesse per 6 mesi, oppure fin quando l'incantesimo viene disperso, o fino all'arrivo dell'inverno, quando cadono in un sonno profondo. (È questo un incantesimo molto utile all'esterno e all'interno delle roccaforti, specie se usato dopo un incantesimo *crescita dei vegetali* del 4° livello e, possibilmente, un incantesimo *permanenza*).

Conoscenza

Raggio d'azione: 0 (solo il mago)

Durata: permanente

Effetto: rivela notizie su un oggetto, un luogo o una persona.

Il mago, con questo incantesimo, può apprendere notizie su oggetti, luoghi, persone. Se si tratta di un oggetto, ed il mago lo tiene in mano, ne apprende, nel giro di 1-4 turni, il nome, il modo di farlo funzionare, le parole magiche per azionarlo (se esistono), ed il numero di cariche di cui dispone (con un margine di errore di 5). Nel caso in cui, però, l'oggetto possa essere usato in più di un modo, o azionato da più di una parola magica, un incantesimo di *conoscenza* è sufficiente per apprendere solo una delle funzioni o delle parole, senza alcun indizio sulle rimanenti.

Se si tratta, invece, di un oggetto che non sia nella disponibilità del mago, o di un luogo o una persona, gli effetti dell'incantesimo si completano in un tempo variabile da 1 a 100 giorni, a seconda di quanti sono i particolari già noti al mago (il DM può rivelare solo le notizie generali se il luogo è molto vasto, o il personaggio è particolarmente potente). Per conoscere un avvenimento puramente leggendario occorre moltissimo tempo, e le informazioni ottenute possono presentarsi sotto forma di poesie o di indovinelli.

Creazione di mostri normali

Raggio d'azione: 9 metri

Durata: 1 turno

Effetto: crea 1 o più mostri

Uno o più mostri si materializzano nell'aria. Tutti sono in grado di comprendere gli ordini del mago e gli obbediscono: combattono, trasportano o vanno a prendere cose, ecc. E tutto al meglio delle loro possibilità. I mostri si materializzano privi di equipaggiamento non standard: hanno soltanto armi ed armatura (se ne indossano) usuali. Allo scadere di 1 turno spariscono nel nulla, con tutto il loro armamentario.

Il totale di DV di mostri che possono materializzarsi è pari al livello del mago (arrotondato per eccesso). Il quale può decidere di quale specie debbano essere, scegliendo tra quelli privi di abilità speciali (cioè quelli il cui numero di DV, nella descrizione, non sia accompagnato da uno o più asterischi). Non può in nessun caso far materializzare esseri umani, semi-umani e non-morti. Gli esseri con 1-1 Dadi Vita valgono 1 Dado Vita. Quelli con 1/2 DV, o meno, valgono 1/2 Dado-vita.

Per esempio: un mago del 15° livello potrebbe far apparire 30 pipistrelli giganti, topi o coboldi. Oppure 15 goblin, orchetti o hobgoblin, o 7 babbuini delle rocce, gnoll o uomini lucertola, oppure 5 cinghiali, draco sauri giganti o bugbears, o 3 orsi neri, pantere o donnole giganti, e così via.

Evoca oggetti

Raggio d'azione: infinito

Durata: istantanea

Effetto: evoca un oggetto dal rifugio del mago

Con questo incantesimo, il mago può far apparire nella propria mano un qualsiasi oggetto non vivente che si trovi nella sua abitazione. L'oggetto non deve pesare più di 500 monete, e non deve essere più grande di un bastone o di un normale scrigno. Il mago inoltre deve conoscere bene l'oggetto e la sua esatta posizione, altrimenti l'incantesimo non ha effetto. Ogni oggetto, inoltre, deve essere trattato in anticipo con una polvere speciale (che costa 1.000 MO per oggetto preparato). La polvere diventa invisibile, e non interferisce minimamente sulle normali funzioni dell'oggetto. Gli oggetti non trattati non possono essere evocati.

Se qualcun'altro lo possiede, l'oggetto evocato non appare, ma il mago può conoscere, con una certa approssimazione, chi è il possessore e dove si trova l'oggetto.

L'oggetto evocato può trovarsi in qualsiasi luogo, anche in un'altra Dimensione.

Inversione della gravità

Raggio d'azione: 27 metri

Durata: 1/5 di round (2 secondi)

Effetto: inverte la forza di gravità in un cubo di 9 metri di lato.

Questo incantesimo colpisce tutti gli oggetti e gli esseri viventi che si trovano in un cubo di 9 per 9 per 9 metri, e li fa "cadere" nella direzione opposta a quella della normale forza di gravità. Nel giro di 2 secondi, possono cadere per 20 metri. Non sono consentiti tiri salvezza, e, le vittime che incontrano un soffitto o un altro ostacolo, subiscono 1d6 punti ferita per ogni 3 metri di "caduta". Si noti che, al termine dei 2 secondi, la gravità torna normale. Le vittime cadono di nuovo, questa volta nella direzione inversa, e subiscono ulteriori danni per la caduta. Ogni vittima dell'incantesimo deve procedere ad un controllo del Morale. Per esempio, un mago pronuncia l'incantesimo contro un gruppo di giganti, in un locale alto 12 metri. I giganti "cadono" fino al soffitto e poi ripiombano a terra, subendo un totale di 8d6 punti ferita.

Invisibilità Multipla*

Raggio d'azione: 72 metri

Durata: permanente, fin quando non sia spezzato l'incantesimo

Effetto: più oggetti o esseri viventi

Rende invisibili (come l'incantesimo di 2° livello) numerosi esseri viventi, che si trovino tutti in una zona di 6 metri quadrati: ed entro 72 metri dal mago. Può rendere invisibili 6 esseri delle

dimensioni di un drago, o 300 di dimensioni umane (un cavallo equivale a 2 uomini). Dopo aver pronunciato l'incantesimo, tutti gli esseri, compreso il loro equipaggiamento, diventano invisibili (come descritto nel Manuale del Giocatore del D&D Basico pagina 42).

L'incantesimo inverso (*Mostrarsi*) rende visibili tutti gli esseri viventi e gli oggetti invisibili, in uno spazio di 6 per 6 per 6 metri. Si ricordi che gli esseri Astrali ed Eterei non sono "dentro" lo spazio indicato. Gli effetti dell'incantesimo, infatti, possono travalicare i confini dimensionali. Vengono però annullate tutte le altre forme di invisibilità, magica o naturale, e tutte le vittime dell'incantesimo non possono tornare invisibili per 1 turno.

Palla di fuoco ad effetto ritardato

Raggio d'azione: 72 metri

Durata: da 0 a 60 round

Effetto: palla di fuoco del diametro di 12 metri, ad effetto ritardato.

Come dice il nome stesso, si tratta di una *palla di fuoco* la cui esplosione può essere ritardata. Il mago, quando pronuncia l'incantesimo, deve indicare l'esatto ritardo (da 0 a 60 round).

Un piccolo sassolino, simile ad una pietra preziosa, viene poi tirato nel luogo stabilito e lì rimane fino allo scadere del tempo. La "gemma" può essere raccolta, trasportata, ecc. Quando scade il tempo si producono gli stessi effetti di una normale *palla di fuoco*: un'esplosione improvvisa ed istantanea che infligge 1d6 punti ferita per livello del mago a tutti coloro che si trovano entro 6 metri dal punto dell'esplosione. Le vittime possono dimezzare le ferite con un Tiro-Salvezza contro Incantesimi.

Una volta pronunciato l'Incantesimo, il tempo rimanente all'esplosione non può essere incrementato o diminuito se non mediante un *desiderio*. La gemma creata è assolutamente magica, e non può essere mossa magicamente (mediante ad esempio incantesimi come *telecinesi*, *teletrasporto*, ecc.), sebbene possa essere soggetta ad un incantesimo di *dissolvi magie*.

Parola incapacitante

Raggio d'azione: 36 metri

Durata: 2-12 o 1-6 turni

Effetto: stordisce 1 essere vivente con 70 punti ferita o meno

Il mago può stordire una vittima nel raggio di 36 metri (senza possibilità di Tiri-Salvezza). Se la vittima ha 35 punti ferita o meno, resta stordita per 2-12 turni. Se ne ha da 36 a 70, resta stordita per 1-6 turni. Gli esseri con più di 70 punti ferita sono immuni. Le vittime stordite non possono attaccare, né pronunciare incantesimi e tutti i loro Tiri-Salvezza subiscono una penalità di -4.

Porta Magica (*)

Raggio d'azione: 3 metri

Durata: 7 utilizzazioni

Effetto: crea un passaggio

Questo incantesimo, che può essere indirizzato verso ogni parete, pavimento, soffitto, o sezioni di terreno, crea un passaggio magico, invisibile, che può essere utilizzato solo dal mago. Crea, inoltre, un varco lungo fino a 3 metri, oltre la porta, in qualsiasi materiale non organico. Non può essere, in nessun caso, pronunciato contro materia organica. La porta può essere scoperta solo con l'incantesimo *individuazione del magico*, e può essere distrutta solo con quello *dissolvi magie* (con le normali possibilità di successo). L'incantesimo *porta magica* persiste fin quando non sia disperso, o sia utilizzato per 7 volte. Si intende per "utilizzo" ogni singolo passaggio attraverso la porta.

L'incantesimo inverso (*lucchetto magico*) non è altro che una versione più potente dell'incantesimo di 2° livello *chiavistello magico*, e non può essere neutralizzato dall'incantesimo *scassinare*, né dagli effetti di oggetti magici. Il *lucchetto magico* rende la porta su cui è pronunciato insuperabile da chiunque (fin quando continuano gli effetti dell'incantesimo) tranne che per lo stesso mago.

L'incantesimo può agire su qualsiasi spazio vuoto di 3 metri per 3 (ad esempio: l'androne di un ingresso), e la porta o il passaggio non mutano aspetto. Come per l'incantesimo *porta magica*, anche gli effetti di questo permangono fin quando non si faccia uso di un incantesimo *dissolvi magie*, o non sia stato utilizzato per 7 volte.

Spada

Raggio d'azione: 9 metri

Durata: 1 round per livello del mago

Effetto: crea una spada magica

Quando l'incantesimo viene pronunciato, una spada lucente, fatta di magia e non di metallo, appare accanto al mago. Questi, concentrandosi, può fare in modo che la spada attacchi chi si trova a meno di 9 metri da lui. Se la concentrazione viene interrotta, la spada smette di attaccare, ma continua ad esistere per 1 round per ogni livello del mago. La spada agisce molto rapidamente e può attaccare due volte per round. I suoi Tiri per Colpire sono proporzionati al livello del mago. I danni che infligge sono gli stessi di una spada a due mani ma, essendo di consistenza magica, può colpire ogni bersaglio (anche quelli che possono essere colpiti solo dalle più potenti armi magiche). Prima dello svanire degli effetti, la spada può essere distrutta solo dall'incantesimo *dissolvi magie* (con le normali probabilità di successo).

Statua

Raggio d'azione: 0 (solo il mago)

Durata: 2 turni per livello del mago

Effetto: consente al mago di trasformarsi in pietra

L'incantesimo permette al mago di trasformarsi in una statua, con tutto l'equipaggiamento non vivente che ha con sé. La trasformazione (ed il processo inverso) può avvenire una volta



per round, fino allo svanire degli effetti dell'incantesimo. Anche se non rende affatto immuni alla trasformazione in pietra (ad esempio, in conseguenza dell'attacco di un gorgone), consente al mago di tornare normale un round dopo essere stato pietrificato.

Mentre è in forma di statua, la Classe dell'Armatura del mago è -4, ma non può muoversi. La statua non può essere danneggiata dal caldo o dal freddo (di origine sia naturale che magica) né dalle armi normali.

Non ha bisogno di respirare, ed è quindi immune ai gas, all'annegamento, ecc. Le armi magiche e gli altri incantesimi (ad esempio, il *fulmine magico*) infliggono alla statua i normali danni. Se il mago, mentre è in forma normale, viene attaccato con un incantesimo di fuoco o di freddo, ha solo bisogno di vincere l'iniziativa (nel modo usuale) e si trasforma in pietra prima che l'incantesimo lo colpisca. Quando decide di cambiare forma, il tiro per l'iniziativa del mago beneficia di un bonus di +2.

Teletrasporto di ogni oggetto

Raggio d'azione: al contatto

Durata: istantanea

Effetto: teletrasporta un oggetto

È simile all'incantesimo del 5° livello *teletrasporto*, ma è efficace anche sugli oggetti. Dopo averlo pronunciato, il mago tocca l'oggetto o l'essere vivente e, così facendo, ne provoca il teletrasporto. Sono applicabili le normali probabilità di errore. Se l'oggetto ricompare troppo in alto, cade a terra (e può rompersi). Se ricompare troppo in basso si disintegra. Il luogo di destinazione indicato non può essere occupato da un qualcosa di solido, né essere sopra il livello del terreno. L'incantesimo può teletrasportare fino a 500 monete per livello del mago. E, se l'oggetto è parte integrante di un altro più grande (ad esempio, una sezione di parete), ne può essere teletrasportato al massimo un cubo di 3 per 3 per 3 metri. Se l'oggetto è nel possesso di un essere vivente (che lo tiene impugnato, o semplicemente lo porta sulla persona), quest'ultimo può effettuare un tiro salvezza contro Incantesimi (con una penalità di -2). Se ha successo, il teletrasporto è inefficace.

Se il mago ne fa uso per teletrasportare sé stesso, non ci sono possibilità di errore. Se tocca un altro essere vivente, quest'ultimo (se vuole) può evitare di essere teletrasportato a sua volta, con un Tiro-Salvezza contro Incantesimi (cui si applica una penalità di -2).

Incantesimi di 8° livello dei Maghi

Barriera mentale

Raggio d'azione: 3 metri

Durata: 1 ora per livello del mago

Effetto: protegge da incantesimi ed oggetti che attaccano la mente

Può essere efficace su un solo essere vivente, il quale, se vuole evitarne gli effetti deve effettuare un tiro salvezza contro Incantesimi.

L'incantesimo impedisce l'esatto funzionamento di qualsiasi forma di ESP, *chiaravisione*, *chiaroveggenza*, spiare attraverso *sfere di cristallo*, ed ogni altra specie di influenza mentale o di raccolta di informazioni (ad esempio, gli incantesimi *contattare altre Dimensioni* e *evoca oggetti*). Colui sul quale l'incantesimo agisce, agli effetti dei suddetti incantesimi, è come se neppure esistesse. Ha, inoltre, un bonus di +8 ai tiri salvezza contro gli attacchi che influenzano la mente, come tutte le specie di *charme*, di *illusioni*, di *creazioni spettrali*, *demenza precoce*, ecc. In ogni caso, però nonostante qualsiasi modifica, il tiro salvezza fallisce se il risultato è 1.

L'incantesimo inverso (*apertura mentale*) rende la vittima più vulnerabile agli attacchi menzionati. Tutti i Tiri-Salvezza contro tali attacchi subiscono una penalità di -8. L'incantesimo è efficace al contatto (occorre, cioè, un normale Tiro per Colpire).

Charme multiplo (*)

Raggio d'azione: 36 metri

Durata: speciale (come l'incantesimo dello *charme*)

Effetto: 30 livelli di esseri viventi

Ha gli stessi effetti degli incantesimi dello *charme*, di uomini e di mostri, eccettuato il fatto che può colpire fino a 30 livelli (o Dadi-vita) di vittime contemporaneamente. Ogni singola vittima può evitare lo *charme* con un Tiro-Salvezza contro Incantesimi, con una penalità di -2. L'incantesimo è privo di efficacia contro vittime di 31 o più livelli (o Dadi-vita).

La durata dipende dall'intelligenza delle singole vittime (vedi D&D Basico, Manuale del DM, pagina 20). Se il mago attacca una delle vittime, lo *charme* svanisce solo per essa. Gli altri esseri sottoposti allo *charme* non mutano condizione in seguito al detto attacco. Solo nel caso in cui osservino la scena, possono tentare un altro Tiro-Salvezza.

L'incantesimo inverso (*liberazione dello charme*) fa venir meno senza possibilità di errore tutti gli effetti derivanti dallo *charme*, in una zona di 6x6x6 metri. Impedisce inoltre, per un turno, che gli oggetti all'interno dello spazio suddetto possano creare effetti tipo *charme*.

Danza

Raggio d'azione: al contatto

Durata: 3 o più round

Effetto: la vittima comincia a ballare

La vittima dell'incantesimo inizia a saltellare qua e là, come impazzita, (come una danzatrice di giga o di un ballo simile), per 3 o più round (senza possibilità di tiro salvezza). Non può attaccare, né pronunciare incantesimi (né far uso di abilità simili agli incantesimi), né fuggire. Tutti i tiri salvezza subiscono una penalità di -4. Anche la Classe dell'Armatura subisce una penalità, pari a +4. Perché l'incantesimo sia efficace, il mago deve toccare la vittima (con un normale Tiro per Colpire). La durata varia in relazione al livello del mago: 3 round dal 18° al 20° livello, 4 round dal 21° al 24°, 5 dal 25° al 28°, 6 dal 29° al 32° e 7 dal 33° al 36°.



Metamorfosi di ogni oggetto

Raggio d'azione: 72 metri

Durata: vedi sotto

Effetto: cambia forma ad un oggetto o ad un essere vivente

È simile all'incantesimo del 4° livello *metamorfosi*, ma è efficace anche sugli oggetti (se l'oggetto è parte di un tutto - ad esempio - una sezione di parete - ne può essere trasformato un volume di 3x3x3 metri). Gli effetti possono essere evitati con un Tiro Salvezza contro incantesimi, con una penalità di -4. La durata della trasformazione dipende dal grado del mutamento. La natura si divide, infatti, in tre grandi Regni: Animale, Vegetale e Minerale. Se un oggetto viene trasformato in un qualcosa appartenente ad un Regno "confinante" (da animale a vegetale, da vegetale a minerale, e viceversa) la durata è di 1 ora per livello del mago. È, invece, permanente, fin quando l'incantesimo non sia disperso da un incantesimo *dissolvi magie* (con le normali probabilità di successo), se avviene nell'ambito dello stesso Regno (ad esempio, quando un animale viene trasformato in un altro essere vivente).

Si ricordi che gli esseri creati con questo incantesimo non sono automaticamente amichevoli. Infine, l'incantesimo non può cambiare l'età di nessun essere vivente, né i punti ferita di cui dispone (per ulteriori informazioni, si rinvia alle descrizioni degli incantesimi *metamorfosi* ed *autometamorfosi*).

Nube esplosiva

Raggio d'azione: 30 cm.

Durata: 6 turni

Effetto: crea una nube velenosa vagante

L'effetto in apparenza è simile a quello dell'incantesimo *nube mortale* del 5° livello (infatti, appare di fianco al mago una nube di gas verdastro, alta 6 metri e di 9 metri di diametro). La velenosità della nube non è eccessiva: le vittime devono eseguire un tiro salvezza contro gli Incantesimi. Se il tiro è sfavorevole restano paralizzate per l'intero round. Le vittime che restano all'interno della nube, devono ripetere il suddetto tiro salvezza ad ogni round.

La nube è piena di luci sfavillanti (visibili solo dall'interno), che sono, in realtà, piccole esplosioni, le quali infliggono ferite a chi si trova nella nube (senza possibilità di Tiro-Salvezza).

Le esplosioni infliggono 1 punto-ferita ogni due livelli di esperienza del mago, arrotondati per difetto (9 punti ferita se il mago è del 18° o 19° livello, 10 se del 20° o 21°, ecc.), ad ogni essere vivente, anche se immune al fuoco, al gas, all'elettricità o ad altri attacchi speciali.

Parola accecante

Raggio d'azione: 36 metri

Durata: 1-4 giorni o 2-8 ore (vedi sotto)

Effetto: acceca un essere vivente con 80 punti ferita, o meno.

Con questo incantesimo, il mago può accecare un essere vivente che si trovi ad una distanza uguale o inferiore a 36 metri (senza possibilità

di tiro salvezza). Se la vittima ha da 1 a 40 punti ferita resta cieca da 1 a 4 giorni. Se ne ha da 41 a 80 per un tempo variabile dalle 2 alle 8 ore. Sono immuni gli esseri con 81 o più punti ferita. Chi è accecato, subisce una penalità di 4 punti sia ai tiri salvezza (-4), che alla Classe dell'Armatura (+4). Gli incantesimi clericali *cura cecità* e *guarigione* possono curare tale cecità solo se il chierico che li pronuncia è di livello uguale o maggiore del mago che l'ha inflitta.

Permanenza

Raggio d'azione: 3 metri

Durata: permanente, fin quando non sia disperso

Effetto: rende permanente un certo effetto magico

Con questo incantesimo, il mago può rendere permanente gli effetti di un qualsiasi altro incantesimo del 7° livello, o di livello inferiore. Non possono essere resi permanenti quegli incantesimi di durata "Istantanea" o "Permanente" (*dissolvi magie*, *palla di fuoco*, *fulmine magico*, ecc.), gli incantesimi clericali e quelli dell'8° e 9° livello dei maghi.

Il DM, cui è affidata la cura del bilanciamento del gioco, può limitarne l'uso su certi incantesimi. Gli effetti, in tal modo resi permanenti, continuano fin quando l'incantesimo *permanenza* sia disperso da un incantesimo *dissolvi magie*, pronunciato da un mago di pari livello o superiore (con le normali probabilità di successo).

Ogni oggetto, tranne le armi, può essere sog-

getto ad un solo incantesimo *permanenza*. Gli esseri viventi, invece, a due. Se viene pronunciato su un oggetto, o una zona, già soggetti ad un'altra *permanenza*, i due effetti si elidono a vicenda, insieme a quelli dell'incantesimo reso permanente in precedenza. Le armi possono ricevere fino a 5 volte la *permanenza*; quelle posteriori alla prima hanno il 25% di probabilità di non risultare efficaci. In tal caso, l'arma viene distrutta dal fallimento di una successiva *permanenza*. Di solito, la *permanenza* viene usata per rendere permanenti gli effetti sugli esseri viventi, dei seguenti incantesimi: *individuazione del magico*, *protezione dal male*, *lettura dei linguaggi*, *lettura del magico*, *individuazione dell'invisibile e volo*. Per quanto concerne le zone, l'uso è frequente per gli incantesimi *luce magica*, *creazione spettrale*, *confusione* e *nube mortale*.

Il mago, infine, ha bisogno di questo incantesimo per costruire oggetti magici permanenti (spade, scudi, ed altri oggetti non necessitanti particolari "cariche" magiche). Non è, invece, necessario per le bacchette magiche, le pozioni, e gli altri oggetti magici temporanei.

Simbolo

Raggio d'azione: al contatto

Durata: permanente

Effetto: crea una Runa magica

Questo incantesimo crea un simbolo magico ed arcano (una Runa) di grande potenza. Esistono sei tipi di simboli: quando il mago si accinge a memorizzare l'incantesimo, deve sceglierne uno. La Runa può essere posta su un oggetto (una porta, una parete, ecc.) o lasciata fluttuare in aria. La Runa non può muoversi. Se viene posta su un essere vivente o un oggetto in movimento, quando la superficie si sposta, la Runa resta sospesa a mezz'aria.

Gli effetti della Runa hanno luogo immediatamente (senza possibilità di tiro salvezza) quando: un essere vivente la attraversa, tocca l'oggetto su cui è posta, o (pazzo!) la legge.

Ciò con un'importante eccezione: i maghi, e tutti gli altri esseri in grado di pronunciare incantesimi, possono evitare gli effetti delle Rune che toccano o leggono (ma non di quelle che attraversano), con un tiro salvezza contro Incantesimi. Tutti i simboli runici sono simili alla scrittura normale. Le 6 Rune, ed i loro effetti sono elencate qui di seguito (ma il DM può introdurne altre: le Rune di *metamorfosi*, di *teletrasporto*, dello *charme*, di *imposizione*, ecc.)

Morte: uccide gli esseri con 75 punti ferita o meno. È innocua per quelli con più di 75 punti ferita

Discordia: la vittima attacca i suoi alleati (se presenti), o subisce altrimenti gli stessi effetti dell'incantesimo del 4° livello *confusione*. Detti effetti continuano fin quando non siano dispersi dall'incantesimo *dissolvi magie* (con le normali probabilità di successo) o dall'incantesimo clericale *guarigione*.

Paura: la vittima fugge dal simbolo per 30 round, a velocità tripla (effetto simile a quello della *bacchetta della paura*).



Follia: la vittima impazzisce e non può attaccare, pronunciare incantesimi, né usare abilità o oggetti speciali. Può camminare, ma occorre accudirla con attenzione, altrimenti scappa. Tali effetti sono permanenti, fin quando non siano dispersi (vedi *discordia*, qui sopra).

Sonno: la vittima si addormenta ed è impossibile svegliarla. Dorme per 11-20 ore, a meno che si faccia ricorso, per risvegliarla, ad un incantesimo *dissolvi magie* (con le normali probabilità di successo).

Stordimento: colpisce gli esseri con 150 punti ferita o meno. La vittima resta stordita per 2-12 turni (come con l'incantesimo *parola incapacitante*).

Incantesimo di 9° livello dei Maghi

Cancello

Raggio d'azione: 9 metri

Durata: da 1 a 100 turni, oppure 1 turno

Effetto: apre una porta su un'altra dimensione

Quando pronuncia questo incantesimo, il mago deve indicare una delle dimensioni: la Dimensione Eterea, quella Astrale, una delle quattro Dimensioni degli Elementali, o uno dei Piani Esterni (per i quali deve, però, indicare anche il nome di un essere che vi risieda, di solito l'immortale che lo governa).

Il Cancello su un Piano Esterno resta aperto un solo turno. Quelli sulle altre dimensioni restano aperti per un numero di turni variabile da 1 a 100 (determinato a caso) e, per ogni turno, ci sono il 10% di probabilità che sia attraversato da un essere appartenente all'altra dimensione. Il Cancello, se dà accesso alla Dimensione di un Elemento, crea, in realtà, un *vortice* ed una *galleria*, che possono essere resi permanenti con un *desiderio*.

Contattare un Piano Esterno è un'azione pericolosa, ed il mago deve conoscere e pronunciare il nome dell'Immortale che desidera contattare. L'Immortale arriva probabilmente nel giro di 1-6 round. Ma ci sono probabilità pari al 5% che si presenti al suo posto un altro essere dello stesso Piano Esterno. Quando arriva, l'essere cerca per prima cosa il mago e lo distrugge senza problemi se non lo ha cercato per un valido motivo. Anche in quest'ultimo caso, però, può accadere che l'immortale se ne vada immediatamente, disinteressandosi al problema. Di tanto in tanto, può aiutare il mago, se il motivo della chiamata è di vitale importanza per quest'ultimo e di un certo interesse per lui.

L'incantesimo inverso (*chiudi cancello*) distrugge gli effetti di quello diretto (cioè, il passaggio). Ma è del tutto inefficace contro gli Immortali. Può essere usato, inoltre, per chiudere un cancello permanente che dia accesso ad una Dimensione contigua (ad esempio, un Vortice).

Labirinto

Raggio d'azione: 18 metri

Durata: vedi sotto (1-6 turni, 2-40 round, 2-8 round, o 1-4 round)

Effetto: intrappola un essere vivente

L'incantesimo crea un labirinto nella Dimensione Astrale e vi intrappola la vittima (senza possibilità di tiro salvezza). Il tempo necessario ad uscire dal labirinto dipende dall'intelligenza della vittima:

Intelligenza Animale

o meno (1-8)

Media (9-12)

Alta (13-17)

Geniale (18 o più)

Quando esce dal labirinto, la vittima riappare nel punto in cui era scomparsa.

1-6 turni

2-40 round

2-8 round

1-4 round

Parola mortale

Raggio d'azione: 36 metri

Durata: istantanea

Effetto: uccide o stordisce uno o più esseri viventi

L'incantesimo può colpire uno o più esseri in un raggio di 36 metri (senza possibilità di tiro salvezza). Eccezione: i maghi, e tutti coloro che sono capaci di pronunciare incantesimi, possono evitare detti effetti con un tiro salvezza contro incantesimi, con una penalità di -4.

Le vittime con 60 o meno punti ferita sono automaticamente uccise. Quelle con 61-100 punti ferita sono solo Stordite (come per l'incantesimo *parola incapacitante*) ed incapaci di agire per 1-4 turni. Quelle con più di 100 punti ferita sono del tutto illese. L'incantesimo, inoltre, può essere usato per uccidere fino a 5 avversari, se ciascuno di essi ha 20 o meno punti ferita (di nuovo, senza possibilità di Tiro-Salvezza).

Pioggia di meteorite

Raggio d'azione: 72 metri

Durata: istantanea

Effetto: crea 4 o 8 meteorite infuocate

L'incantesimo crea (a scelta del mago) 4 o 8 meteorite infuocate. Ogni meteorite può essere scagliata contro chiunque si trovi entro 72 metri dal mago, ma soltanto una contro una sola vittima. Le meteorite colpiscono il bersaglio ed esplodono come fossero *Palle di Fuoco* (l'esplosione danneggia tutti coloro che si trovino a meno di 6 metri dal punto d'impatto).

Se vengono create 4 meteorite, l'impatto di ciascuna infligge da 8 a 48 punti ferita. Il fuoco prodotto dalla successiva esplosione ne infligge altrettanti (8d6). Se vengono create 8 meteorite, ovviamente più piccole, i danni sono dimezzati. Si tratta di un incantesimo veramente letale, perché, se le meteorite vengono scagliate con accortezza, anche se contro bersagli diversi, possono danneggiare più volte la stessa zona o lo stesso avversario. Le meteorite colpiscono sempre il bersaglio (senza possibilità di tiro salvezza). Contro i danni da fuoco conseguenti alle esplosioni è, invece, possibile un tiro salvezza contro Incantesimi (se favorevole, riduce i danni alla metà). Anche se possono non risentire gli effetti dell'esplosione, gli esseri resistenti al fuoco, o che usano il fuoco come arma naturale, subiscono in pieno i danni per l'impatto della meteorite.



I Ladri

I ladri dal 15° al 25° livello sono detti Ladri maestri. Le seguenti tabelle dei PX, dei tiri salvezza e delle Abilità Speciali si applicano ad ogni genere di ladro, e devono essere combinate e aggiunte a quelle del D&D Expert.

**TABELLA
DELL'ESPERIENZA DEI LADRI**

Livello	Punti esperienza
15	880.000
16	1.000.000
17	1.120.000
18	1.240.000
19	1.360.000
20	1.480.000
21	1.600.000
22	1.720.000
23	1.840.000
24	1.960.000
25	2.080.000

**TABELLA
DEI TIRI SALVEZZA DEI LADRI**

Livello	13-16	17-20	21-24	25
Raggio della morte	7	5	4	3
Bacchette magiche	8	6	5	4
Paralisi o pietrificazione	7	5	4	3
Soffio del drago	10	8	6	4
Incantesimo, verga o bastone	9	7	5	4

* *Svuotare tasche*: sottrarre 5% per ogni livello della vittima (o per ogni Dado-vita, se si tratta di un mostro). Esempio: un ladro del 25° livello che cerca di svuotare le tasche ad un guerriero di pari livello, ha probabilità di successo pari al 140% (normale) meno il 125% (5 per 25) ovvero 15%.

Percentuali del 100% o più: il DM può penalizzare le probabilità di riuscita con varie abilità (del 5, 10, 20% o più) in occasioni particolari, come quando il ladro sia alle prese con una serratura inceppata o molto resistente, una trappola ben nascosta, una parete scivolosa o un rumore debolissimo. Se, dopo aver applicato la penalità, le probabilità fossero ancora maggiori o uguali a 100, riducetele al 99%. Deve sempre esistere almeno l'1% di probabilità di fallimento. In nessun caso, però, modificate le probabilità di "Muoversi silenziosamente" e "Nascondersi nelle ombre", a meno che il ladro non debba eseguire azioni molto difficili (muoversi in silenzio, ma rapidamente; nascondersi nell'ombra quando è molto vicino ad una torcia, ecc.).



TABELLA DELLE ABILITÀ SPECIALI DEI LADRI

Livello Abilità	Scassinare Serrature (d%)	Scoprire trappole (d%)	Rimuovere trappole (d%)	Scalare pareti (%)	Muoversi in silenzio (d%)	Nascondersi nelle ombre (d%)	Svuotare tasche* (d%)	Sentire rumori (d%)
15	75	73	67	101	70	58	90	87
16	78	76	70	102	72	60	95	90
17	81	80	73	103	74	62	100	92
18	84	83	76	104	76	64	105	94
19	86	86	79	105	78	66	110	96
20	88	89	82	106	80	68	115	98
21	90	92	85	107	82	70	120	100
22	92	94	88	108	84	72	125	102
23	94	96	91	109	86	74	130	104
24	96	98	94	110	88	76	135	106
25	98	99	97	111	89	78	140	108

Se decide di stabilirsi in Città

Se il ladro vuole stabilirsi in una città, deve mettersi in contatto con la Corporazione dei Ladri. Questa lo aiuta a diventare Maestro della Gilda di un nuovo ramo della Corporazione (probabilmente in una città lontana, dove non c'è ancora una simile organizzazione) o lo invia ad occupare un posto vacante venutosi a creare in un ramo già esistente.

Il DM vi informa sul numero di ladri che vengono ad unirsi alla nuova Corporazione, e sull'organizzazione delle Corporazioni già esistenti.

Le attività dei membri producono un utile e, ad un certo momento, il personaggio può richiedere di controllare un ramo più importante della Corporazione (ciò che è consigliato quando raggiunge il 18° livello) e può aspirare a diventare un potentissimo dirigente della Direzione Generale della Corporazione.

Per le avventure più difficili e rischiose c'è sempre bisogno di ladri ben preparati (cioè, di alto livello) ed il Maestro della Gilda è la figura cui gli avventurieri si rivolgono per assoldare la persona adatta. Il Maestro della Gilda, cui spetta in ogni caso la scelta, può decidere di accompagnare gli avventurieri di persona, o affidare il

compito ad uno o più membri della Corporazione.

Se decide di viaggiare

I ladri itineranti sono detti Rogue.

1. Il Rogue deve restare affiliato alla Corporazione e far visita ai capi di essa almeno una volta l'anno.
2. Una volta diventato Rogue non può più aspirare al titolo di Maestro della Gilda di un ramo della Corporazione. Può però fondare un nuovo ramo di attività, col consenso del Gran Maestro della Gilda.
3. Ha la possibilità (controllata dal DM una volta per settimana) di scoprire mappe di tesori e di venire a conoscenza di luoghi dove sono conservate enormi ricchezze.
4. Può far visita a qualsiasi ramo della Corporazione dei Ladri per incontrarsi con il Maestro della Gilda. Può in tal modo raccogliere informazioni, notizie e dicerie. Se ha bisogno di aiuto, la Corporazione gli consente di assoldare, per breve tempo, altri ladri di basso livello.
5. Nel bene o nel male, ben presto si diffondono notizie sul Rogue e sulle sue attività.



Classi di Personaggi Semi-Umani

I Punti Esperienza

Gli avventurieri semi-umani sono soggetti a notevoli limiti per quanto concerne i livelli di esperienza ed i punti ferita. Gli elfi non possono imparare le magie più potenti (cioè gli incantesimi di livello superiore al 5°), e nessun semi-umano può avere la stessa "resistenza alla morte" degli umani, quantificata dai punti ferita.

Anche se la loro storia è lunga, non hanno mai sviluppato ad altissimi livelli l'arte del combattere, mentre gli umani si sono dedicati soprattutto ad essa. I semi-umani di maggior esperienza possono affinare le loro abilità di combattimento, imparando le tecniche più progredite dai loro amici umani, nelle zone dove le diverse razze vengono a contatto. È quindi necessario che i giocatori i cui personaggi sono semi-umani registrino i PX che accumulano dopo aver raggiunto il massimo livello. Le abilità di combattimento migliorano in modo proporzionale (come indicato nelle descrizioni delle singole razze).

Le Reliquie del Clan

Ogni Clan di semi-umani ha un oggetto sacro detto *Reliquia*, conservato nel cuore della roccaforte. Ad essa è addetto un Custode ed un numero di aiutanti variabile da 2 ad 8. La Reliquia è, per i nani, la Fucina del Potere, per gli elfi l'Albero della Vita e per gli halfling il Crogiolo della Fiamma Nera.

Il titolo di Custode è ereditario. Ogni Custode tramanda per via orale, ad uno dei figli o delle figlie, i segreti sul modo di accudire alla Reliquia, e farne uso. Non lascia mai appunti scritti, per paura che siano rubati.

Ognuno dei suddetti oggetti sacri attribuisce al Custode un potere di *Dominazione* (come spiegato nel Manuale del Dungeon Master). Inoltre, irradia ininterrottamente un'aura speciale, che ha la capacità di Scacciare i Non-Morti, come i chierici.

Il Custode, infine, può attivare le seguenti abilità magiche, che provocano gli stessi effetti dei corrispondenti incantesimi:

Cura cecità

Cura malattie

Neutralizza veleno

Cura ferite gravi

Identificazione di oggetti magici

Dominazione: Il Custode della Reliquia gode di enorme prestigio all'interno delle classi. Ha, letteralmente, il potere di vita e di morte (più di un chierico umano) ed è temuto e rispettato.

In termini di gioco, questa è una capacità di *Dominazione*: il Custode può impartire ordini ed i membri del Clan li eseguono. Il solo membro immune a tale effetto è il Capo del Clan, che rispetta il Custode, ma non lo teme, e lo riconosce solo come un servizio ed un oggetto per la sopravvivenza del Clan.



Il Custode non abusa mai del suo potere. In ogni caso, poi, ne fa uso per il bene del Clan e non nel proprio interesse personale. Per le situazioni e gli ordini più importanti consulta sempre il Capo del Clan e lo tiene al corrente sul potere attuale della Reliquia (vedi sotto "Capacità Magiche").

Nei rari casi in cui il Custode impartisca un ordine ed il Capo del Clan lo contraddica immediatamente, chi ha ricevuto l'ordine ed il contrordine resta *Confuso* (cioè incapace di agire e di pensare con chiarezza) fin quando la situazione non sia chiarita.

Scacciare i Non-Morti: La Reliquia emana costantemente una forza magica che ha lo stesso potere di Scacciare i Non-Morti di un chierico di 15° livello. Sotto vari aspetti, detto potere è perfino più efficace di quello dei chierici, in quanto, se il tentativo fallisce (contro un'Ombra o un Non-Morto più potente) può essere automaticamente ripetuto nel round successivo. Inoltre, difficilmente i Non-Morti scacciati dalla Reliquia fanno ritorno (al loro tiro per il Mortale, infatti, si applica una penalità di -6).

Capacità Magiche: questi effetti emanano direttamente dalla Reliquia. L'effetto di Scacciare i Non-Morti ha inizialmente una distanza utile di 100 metri. Ciascun uso di un incantesimo riduce il raggio d'azione di 1.5 m. Quando si riduce a "0", non si può fare più niente. Se il Custode la accudisce diligentemente, il potere della Reliquia si rigenera al ritmo (massimo) di 1.5 metri al giorno.

Cura cecità, Cura malattie, Neutralizza veleno, Cura ferite gravi: gli effetti sono gli stessi degli omonimi incantesimi, come se fossero pronunciati da un chierico di 15° livello.

Identificazione di Oggetti Magici: per far uso di questo potere, il Custode lascia un oggetto magico accanto alla Reliquia per 24 ore, poi lo tocca. Nella sua mente appaiono, per incanto, le notizie concernenti l'oggetto: il nome ed i bonus, ma non il numero di cariche. Disgraziatamente, però, gli oggetti *maledetti* sono identificabili come normali. Anche questa abilità riduce di 1.5 metri, per ogni uso che se ne faccia, la distanza alla quale la Reliquia può Scacciare i Non-Morti.

Manufatti

Quando collaborano con altri semi-umani di livello massimo, il Custode ed il Capo del Clan possono creare numerosi oggetti insoliti, con enormi sforzi ed impiegando molto tempo. Il DM vi fornirà ulteriori notizie sui Manufatti speciali dei semi-umani.

Semi-umani

I Nani

Attacchi speciali

L'abilità di combattere dei nani può migliorare rapidamente con l'addestramento da parte degli umani, come indicato dalla seguente tabella dei Tiri per Colpire. Inoltre, quando arrivano a 660.000 PX ottengono le Opzioni di Combattimento dei guerrieri (vedi Manuale del DM). Per ciò che concerne gli attacchi multipli (quando un attacco colpisce con un Tiro per Colpire di 2), con 660.000 PX sono possibili due attacchi, con 2.200.000 PX ne sono possibili tre. Quattro attacchi non sono mai possibili. Possono usare l'opzione di Parata, ma non possono Disarmare avversari di dimensioni gigantesche.

Difese speciali

I nani più esperti diventano più resistenti alla magia. I punti ferita che subiscono a causa degli incantesimi e di altri effetti magici (ad esempio, da un oggetto magico) vengono dimezzati non appena raggiungono 1.400.000 PX. Se l'oggetto magico consente un tiro salvezza e questo ha successo, quindi, subiscono solo 1/4 dei punti ferita teoricamente possibili.

PX del Nano	Classe di Attacco
600.000 (a)	C
800.000	D
1.000.000	E
1.200.000	F
1.400.000 (b)	G
1.600.000	H
1.800.000	I
2.000.000	J
2.200.000 (c)	K
2.400.000	L
2.600.000	M

- (a) Può usare le Opzioni di Combattimento dei Guerrieri. Può effettuare 2 attacchi per round.
- (b) Subisce automaticamente solo metà dei punti ferita inflitti dagli incantesimi e dagli effetti magici simili.
- (c) Come un Guerriero di livello 22-24. Può effettuare tre attacchi per round.

La Reliquia dei Nani

Nel cuore di ogni roccaforte dei nani c'è la Fucina del Potere, i cui poteri sono descritti a pagina 29. Inoltre, la Fucina può essere usata per cercare la favolosa *Lente dei Nani* ed il rarissimo *Olio delle Tenebre* (descritto nel Manuale del DM).

La Fucina può essere lasciata, o trovata, incustodita solo se l'intero Clan è stato distrutto. Se entra in possesso di chi non sia nano, i Clan dei nani che lo vengono a sapere offrono di comprarla per 100.000 MO o più (a seconda delle risorse di cui dispongono). Se il possessore rifiuta di venderla, possono assoldare ladri per rubarla, o perfino radunare un esercito per riconquistarla, poiché la Fucina appartiene solo e soltanto ai nani. Se però il possessore accetta



di venderla per un prezzo minore o uguale alla metà di quanto offerto, il Clan che acquista la Fucina gli attribuisce il titolo di membro onorario del Clan, sia che si tratti di una persona che di un mostro, a meno che non sia il responsabile della distruzione del Clan cui apparteneva la Reliquia.

Gli Elfi

Attacchi speciali

Dopo aver raggiunto il massimo livello, gli elfi possono incrementare le loro capacità di combattimento addestrandosi con gli uomini. Si tratta, però, di un apprendimento lento, dal momento che gli elfi si interessano anche di magia. Consultate la seguente tabella dei Tiri per Colpire. Quando arrivano a 850.000 PX ottengono le Opzioni di Combattimento dei guerrieri (vedi Manuale del DM). Per ciò che concerne gli attacchi multipli (quando un attacco colpisce con un Tiro per Colpire di 2), con 850.000 PX sono possibili due attacchi e tre attacchi con 2.600.000 PX. Quattro attacchi per round non sono mai possibili. Possono usare normalmente le opzioni, di *parata* e di *disarmare*.

Difese speciali

Gli elfi più esperti diventano più resistenti al soffio dei draghi. I punti ferita che subiscono a causa di ogni specie di soffio (soprattutto quello dei draghi, ma anche le altre forme in cui può manifestarsi tale attacco) vengono dimezzati non appena raggiungono 1.600.000 PX. Se il soffio consente un tiro salvezza e questo ha successo, quindi, subiscono solo 1/4 dei punti ferita teoricamente possibili.

PX dell'Elfo	Classe di Attacco
600.000 (a)	C
850.000 (b)	D
1.100.000	E
1.350.000	F
1.600.000 (c)	G
1.850.000	H
2.100.000	I
2.350.000	J
2.600.000 (d)	K
2.850.000	L
3.100.000	M

- (a) Come un guerriero di livello 22-24
- (b) Può usare le Opzioni di Combattimento dei guerrieri. Può effettuare 2 attacchi per round.
- (c) Subisce automaticamente solo metà dei punti ferita inflitti da qualsiasi attacco simile al soffio del drago.
- (d) Come un guerriero di livello 25-27. Può effettuare tre attacchi per round.

La reliquia degli Elfi

Al centro di ogni roccaforte degli elfi c'è l'Albero della Vita, i cui poteri sono descritti a pagina 29. Può essere usato anche per creare la favolosa *Nave di Luce elfica* e l'*Olio della Luce* (descritti nel Manuale del DM).

L'albero, enorme e dotato di intelligenza, può essere scambiato per Uomo Albero. Non può muoversi, né può essere spostato, se non da un elfo Custode dell'Albero. Può essere lasciato, o trovato, incustodito solo se l'intero Clan è stato distrutto.

I Clan degli elfi sono disposti a pagare 20.000 MO o più per accurate informazioni circa il luogo in cui si trova un Albero della Vita, non appartenente ad un Clan ed ancora vivente.



Gli Halfling

Attacchi speciali

Il bonus di +1 ai Tiri per Colpire degli halfling quando usano armi da tiro si applica anche alle Bolas ed alle Cerbottane, nuove armi introdotte in questo volume.

L'abilità di combattere degli halfling può migliorare rapidamente con l'addestramento degli uomini, come indica la seguente tabella dei Tiri per Colpire. Inoltre, quando arrivano a 900.000 PX ottengono le Opzioni di Combattimento dei guerrieri (vedi Manuale del DM). Per ciò che concerne gli attacchi multipli (quando un attacco colpisce con un Tiro per colpire di 2), con 900.000 PX sono possibili due attacchi, tre con 3.000.000 PX.

Quattro attacchi non sono mai possibili. Possono usare le Opzioni di *Schiantare* e di *Parata*, ma non possono *Disarmare* avversari di dimensioni gigantesche.

Difese speciali

Gli halfling più esperti diventano più resistenti sia alla magia che agli attacchi tipo soffio di drago. I punti ferita che subiscono a causa degli incantesimi e di altri effetti magici (come, ad esempio, un oggetto magico) vengono dimezzati non appena raggiungono i 300.000 PX. Lo stesso avviene per punti ferita che subiscono a causa di ogni specie di soffio (soprattutto quello dei draghi, ma anche le altre forme in cui può manifestarsi tale attacco) quando raggiungono 2.100.000 PX.

In entrambi i casi, se l'effetto magico, o l'attacco tipo soffio di drago, consente un tiro di salvezza e questo ha successo, subiscono solo 1/4 dei punti ferita teoricamente possibili.

PX dell'Halfling	Classe di Attacco
120.000	A
300.000 (a)	B
600.000	C
900.000 (b)	D
1.200.000 (b)	E
1.500.000	F
1.800.000	G
2.100.000 (c)	H
2.400.000	I
2.700.000	L
3.000.000	K

- (a) Subisce automaticamente solo metà dei punti ferita inflitti dagli incantesimi e dagli effetti magici simili.
- (b) Può usare le Opzioni di Combattimento dei guerrieri. Può effettuare 2 attacchi per round.
- (c) Subisce automaticamente solo metà dei punti ferita inflitti da qualsiasi attacco simile al soffio del drago.
- (d) Come un Guerriero di livello 22-24. Può effettuare tre attacchi per round.

La Reliquia degli Halfling

Nel cuore di ogni roccaforte degli halfling c'è un Crogiolo della Fiamma Nera, i cui poteri sono descritti a pagina 29. La Fiamma Nera è una normale fiamma, che però funziona alla rovescia: brucia la cenere ed ha come residui degli oggetti completi! Il Crogiolo è un contenitore di legno, a forma di tronco di piramide, e può essere usato (assieme alla Fiamma Nera) per creare la favolosa *Ragnatela delle Tenebre* ed il rarissimo *Olio di Luna*.

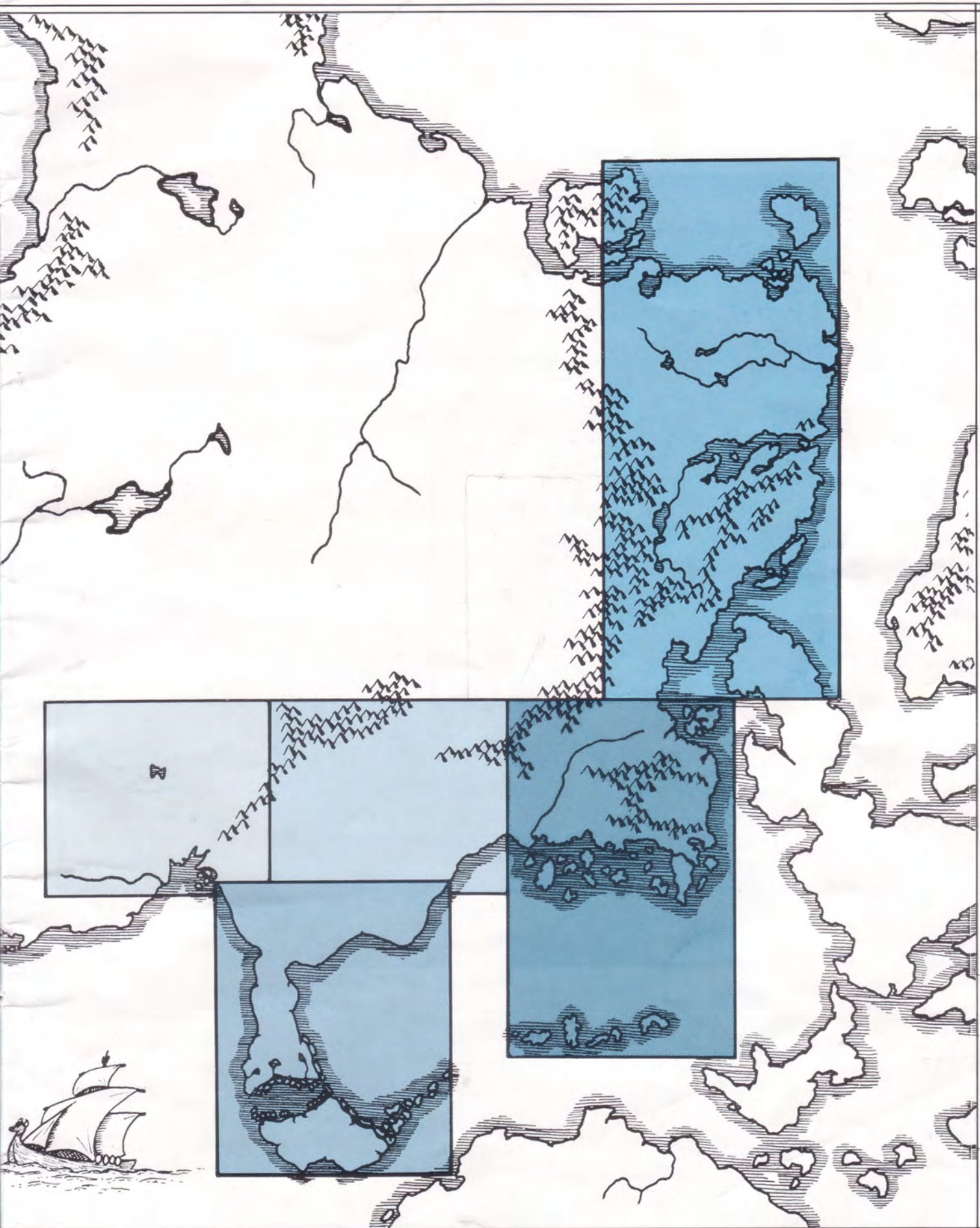
Il Crogiolo può essere lasciato, o trovato, incustodito solo se l'intero Clan è stato distrutto. Se entra in possesso di chi non sia halfling, i Clan che lo vengono a sapere offrono 10.000 o più MO per comprarlo, e fino a 100.000 MO o più (a seconda delle risorse di cui dispongono) se contiene la Fiamma Nera. Se il possessore rifiuta di venderli, gli halfling possono assoldare dei Ladri per rubarli, o perfino radunare o assoldare un esercito per recuperarli, poiché il Crogiolo e la Fiamma Nera appartengono solo e soltanto agli halfling. Se però il possessore accetta di venderli per un prezzo minore o uguale alla metà di quanto offerto, il Clan gli attribuisce il titolo di membro onorario, sia che si tratti di una persona che di un mostro, a meno che non sia il responsabile della distruzione del Clan cui apparteneva la Reliquia.

Simboli per le Mappe

	Terre Brulle
	Confine
	Ponte
	Capitale
	Castello
	Città
	Roccaforte del Clan
	Pianura
	Roccaforte clericale
	Barriera corallina
	Deserto
	Foresta
	Prateria
	Colline
	Confine dei ghiacci
	Giungla
	Giungla Paludosa
	Foresta Paludosa
	Tana

	Lago
	Montagne
	Luogo di un Modulo
	Plancton
	Altopiano
	Pozza
	Fiume
	Strada
	Rovina
	Sargassi
	Torrente
	Palude
	Sentiero
	Torre
	Cittadina
	Villaggio
	Vulcano
	Vortice
	Acqua
	Gorgo





Indice del LIBRO DEL GIOCATORE

A

Araldo	8
Artigliere	8

B

Balestra pesante	4
Bolas	3

C

Cappellano	8
Castellano	8
Cerbottana	3
Chierici	11
Ciambellano	8
Comandante della guardia	8
Consiglio	8
Contabile	8

D

Druidi	14
------------------	----

F

Elfi	30
Frusta	5

G

Gabelliere	8
Guardiano	8
Guerrieri	17
Guerriero errante	17

H

Halfling	31
--------------------	----

I

Incantesimi clericali	12
Incantesimi dei maghi	20

Incantesimi druidici	14
Ingegnere	8

L

Ladri	27
-----------------	----

M

Maghi	19
Manganello	3
Maresciallo	9

N

Nani	30
Nubende	9

P

Primo magistrato	9
----------------------------	---

R

Reliquie	29
Rete	5
Roccaforti	8
Rogue	27

S

Saggio	9
Sceriffo	9
Scudiero	9
Sergente	9
Siniscalco	9
Spada "bastarda"	4

T

Tridente	5
--------------------	---

V

Vendicatore	18
-----------------------	----