

PRIMA, LEGGI QUESTO LIBRO!

DUNGEONS & DRAGONS®

MANUALE DEL GIOCATORE



IL GIOCO DI RUOLO "FANTASY"



DUNGEONS & DRAGONS® è un marchio registrato della



Prefazione

Questo gioco non solo ti diventerà, ma saprà stimolare la tua fantasia.

"Mentre volteggi su te stesso, la spada in pugno, l'enorme drago rosso, col suo soffio incandescente, piomba verso di te con un ruggito!"

Vedi? La tua fantasia si è già destata. Ora prova a pensare: Il gioco che hai tra le mani può essere molto più divertente di qualsiasi altro che tu abbia mai giocato!

DUNGEONS & DRAGONS® è un modo per sognare ad occhi aperti insieme ai tuoi amici, come guardare lo stesso film o leggere lo stesso libro. Ma le storie le puoi scrivere tu, senza mettere una parola sulla carta; semplicemente giocando D & D®.

Tu, assieme ai tuoi amici, potrai creare una grande storia fantasy, metterla da parte dopo ogni partita, e tornare a scuola o al lavoro; ma —come un libro— l'avventura ti aspetterà. Anzi è meglio di un libro: continuerà finché vuoi.

Questo è probabilmente il gioco più diffuso che sia mai stato ideato. E presto capirai il perché.

Quando hai comprato un altro gioco o un libro non ti è mai capitato di pensare: "Bè, è carino, ma non è proprio quello che speravo"? Bene, le tue avventure in D & D saranno, invece, esattamente quello che desideri, perché sei tu a crearle. E non è difficile. Non serve che un po' di lettura e di riflessione, e dopo conoscerai solo il divertimento del gioco. E' divertente scoprire che nessuno perde, e tutti vincono! E' divertente diventare abili e smaliziati, per esempio, sapendo cosa aspettarsi nella grotta di un coboldo, e quali sono i draghi che possono aiutarti. E divertirti non ti costa una monetina ogni volta, come nei "videogames". Se hai queste regole, non ti serve altro.

C'è di più, naturalmente, se lo vuoi: eccitanti avventure da giocare, figure in miniatura di mostri e personaggi, regole "expert" per i giocatori che vogliono addentrarsi di più nel mondo di D & D, e tanto altro ancora.

Ma già adesso hai tutto quello che serve per iniziare: questa confezione e la tua fantasia basteranno. Ah, sì; ti costerà un'altra cosa, che

non ti manca di certo: un po' di tempo. Servono solo pochi minuti per imparare le regole base, e un'ora o due per giocare una partita completa. Probabilmente avrai voglia di passare più tempo con D & D, e protrebbe forse, diventare il tuo hobby preferito: per milioni di persone è stato così!

Ma per adesso, siediti ed immagina:

"Il tuo personaggio è in piedi in cima ad una collina erbosa... Il sole sfavilla sui tuoi capelli biondi, increspati dalla fresca brezza... distattamente strofini, l'elsa ingemmata della tua spada magica, e guardi il nano e l'elfo, che, come al solito, stanno litigando sul modo di caricare i cavalli... La maga ha appreso i suoi incantesimi, e dice che è pronta ad andare... L'entrata di un pericoloso sotterraneo si apre di fronte a voi, sulla vicina montagna, ed al suo interno un terribile drago è in attesa... E' tempo di andare..."

Divertitevi!

Frank Mentzer

Come usare questo libro

Puoi imparare da solo a giocare D & D, semplicemente leggendo le altre sezioni di questo libro. Non è necessario imparare a memoria tutto quello che si legge; le prime due avventure sono state progettate per farti capire il meccanismo mentre giochi. Se sei pronto ad imparare, inizia a leggere da "cominciate da qui". Il gioco, di solito, viene praticato in gruppi di 3 o più persone. Se vuoi imparare insieme ad altri, sarà più facile per tutti se una persona conosce già il gioco, e può quindi insegnarlo alle altre. Altrimenti, tu (o uno degli altri) puoi leggere ad alta voce le prime avventure in solitario, mentre gli altri ti seguono. Tuttavia è meglio leggerle singolarmente. Quando tutti sanno come interpretare i personaggi, leggi allora la sezione "I personaggi di D & D" e "Giocando in gruppo". E' poi necessario che qualcuno impari a ricoprire il ruolo di Dungeon Master (DM) —la persona che darà vita e movimento ai mostri.

L'altro libro compreso in questa confezione è il "Manuale del DM", in cui si spiega tutto ciò

che il DM deve sapere. Questa confezione fornisce tutti i particolari necessari per giocare una partita di D & D. Con queste regole, i tuoi personaggi possono raggiungere il 3.° livello di esperienza (Questi ed altri termini verranno illustrati più avanti nel libro). Altre confezioni sono disponibili; ti insegneranno ad usare altri oggetti magici ed incantesimi, nuovi mostri e regole per dar vita a partite più complesse ed appassionanti. Il set n.° 2 è il D & D Expert, per personaggi dal 4.° al 14.° livello. Il regolamento D & D Companion è il set n.° 3, per personaggi dal 15.° al 25.° livello; e il set D & D Master, infine, dà ulteriori particolari per personaggi dal 26.° al 36.° livello. Ogni parte di queste confezioni si fonde con le altre per formare il completo sistema del gioco di ruolo fantasy Dungeons & Dragons. Queste regole possono essere usate per intero o solo in parte. Spesso comprendono modi diversi di condurre il gioco. Inoltre tu puoi creare nuove regole, mostri, e magie, usando queste come linee direttive.

Ringraziamenti

La seguenti persone hanno reso possibile questo lavoro lungo gli anni della sua evoluzione: Dave Arneson, Brian Blume, Dave Cook, Anne C. Gray, Ernie Gygax, Allen Hammack, Kevin Hendryx, John Eric Holmes, Harold Johnson, Tim Kask, Jeff Key, Rob Kuntz, Alan Lucien, Steve Marsh, Tom Moldvay, Mike Mornard, Jon Pickens, Brian Pitzer, Michael Price, Paul Reiche, Evan Robinson, Gordon Dchick, Lawrence Schick, Don Snow, Edward G. Sollers, Garry Spiggle, Stephen D. Sullivan, Ralph Wagner, Jim Ward, Jean Wells e Bill Wilkerson.

Grazie anche a Donald Paterson, per avermi fatto entrare nel mondo di D & D, ed un ringraziamento speciale ad Harold Johnson, che è stato la mia guida.

Frank Mentzer

DUNGEONS & DRAGONS®

Manuale del Giocatore

Gioco ideato da: Gary Gygax e Dave Arneson

Revisione a cura di Frank Mentzer

Traduzione di Giovanni Ingellis

Illustrazioni di Larry Elmore

e Jeff Easley

© 1974, 1977, 1978, 1981, 1983

TSR Inc.

Tutti i diritti riservati

Dedica

Questo gioco ha conosciuto una strabiliante metamorfosi dalla sua forma primitiva, scritta inizialmente per degli appassionati, fino allo stadio attuale che lo ha reso utilizzabile e comprensibile da chiunque. L'idea e lo spirito originali sono stati preservati con la massima attenzione.

Questa edizione è dedicata, con la massima ammirazione, senso di rispetto e gratitudine, al presidente e fondatore della TSR, Inc: E. GARY GYGAX.

DUNGEONS & DRAGONS® e D & D®

sono marchi registrati di proprietà della TSR, Inc.

Stampato in Spagna

Questo libro è protetto dalle leggi sul diritto di autore.

E' proibita qualsiasi riproduzione o altro uso non autorizzato del materiale o delle illustrazioni ivi contenute, se effettuata senza il permesso scritto della TSR Inc.

© 1985 TSR, Inc.



EDITRICE GIOCHI s.p.A

Via Bergamo, 12
20135 MILANO

D.L. M-20769-1985- ALVI, I.G. S.A. -MADRID

Indice

Come imparare a giocare a DUNGEONS & DRAGONS	2
Cominciate da qui	
Cosa significa "gioco di ruolo" (o role-playing)	
Che ruolo giocherò?	
La vostra prima avventura	3
Il vostro personaggio	
L'allineamento morale: i motivi del comportamento dei mostri e dei personaggi	9
Ed ora dove andrete	
La scheda del personaggio	
I punteggi delle abilità	
Modifiche al tiro di dado	10
Tiri-salvezza	
Abilità speciali	
Tabella di combattimento	
Oggetti magici	11
Ricordate!	
Il denaro ed altri tesori	
L'esperienza	12
I dadi	
(Questa sezione è fondamentale; leggetela con attenzione)	
L'avventura in solitario	13
Prima parte: Affari in città	
Seconda parte: Combattimenti	14
Più ferite per ogni colpo	
I mostri	
La procedura di combattimento	
Registrazione degli eventi	
Essere uccisi	
Disegnare la mappa	
Terza parte: Nelle caverne	15
Dopo l'avventura	22
I personaggi di DUNGEONS & DRAGONS	23
Cosa viene ora?	
Le classi dei personaggi	
Il requisito primario	
I tiri-salvezza	
Le classi dei personaggi: gli umani	24
I Chierici	28
I Guerrieri	28
I Maghi	37
I Ladri	43
(*) Inserto estraibile (tabelle, scheda del personaggio, carta quadrettata, personaggi-tipo, ecc.)	29
Le classi dei personaggi: i semi-umani	45
I Nani	45
Gli Elfi	46
Gli Halflings	47
Come costruire un nuovo personaggio	48
I giocatori non sono i personaggi	52
Giocare in gruppo	53
La preparazione	
L'Allineamento Morale	55
Regole per l'avventura	56
Regole sugli incontri	58
Regole Aggiuntive	59
Le armi da lancio	
Danni variabili causati dalle varie armi	60
Le manovre di combattimento	60
Il carico	61
I Seguaci assoldati	61
Il mondo di Dungeons & Dragons	62
Glossario	63

Come imparare a giocare a DUNGEONS AND DRAGONS®

Cominciate da qui

Un **Dungeon** è un complesso di stanze e corridoi sotterranei dove possono trovarsi mostri e tesori. E voi incontrerete tutto ciò sul vostro cammino, mentre interpretate il ruolo di un personaggio in un mondo fantastico. Sono molti i tipi di mostri ma i *Draghi* sono i più grandi e pericolosi e fanno la guardia ai tesori più preziosi.

Potete iniziare a giocare fin da ora — senza imparare alcuna regola, anche da soli. Se soltanto iniziate a leggere, vi impadronirete degli elementi basilari del gioco in pochi minuti.

Durante la vostra prima avventura, avrete bisogno di uno solo dei dadi forniti nella confezione. Gli altri serviranno in seguito; per ora vi basterà solo il dado a 20 facce (numerato da 1 a 20). Per evidenziare i valori passate più volte il pastello sui numeri del dado, quindi ripulitelo con della stoffa.

Dopo averlo fatto, prendete carta e penna: adesso siete pronti per cominciare.

Leggete questo volume proprio come un normale altro libro. Ma non saltate delle pagine nel leggerlo! Questa edizione è stata completamente riveduta per introdurvi al gioco, passo dopo passo. Leggendo le sezioni seguenti, imparerete molte cose sul modo di condurre questo gioco. Non sentitevi obbligati a ricordare tutto quello che leggete.

Dopo aver giocato l'avventura in solitario (pag. 13-22) saprete già affrontare il gioco basilico. Il resto del volume vi offrirà poi gli altri elementi di cui avrete bisogno quando giocherete con i vostri amici.

Nel gruppo dei partecipanti al gioco, uno di loro è il **Dungeon Master**, tutti gli altri sono giocatori. Il **Dungeon Master** (o **DM**, in forma abbreviata) dirige il gioco, mentre gli altri interpretano le parti dei personaggi. L'altro volume di questo set (**IL MANUALE DEL DUNGEON MASTER**) dà tutte le informazioni necessarie perché il **DM** possa dirigere partite con più giocatori.

Cosa significa "Gioco di ruolo" (o role-playing)?

Questo è un gioco di ruolo. Ciò significa che voi diventerete *attori*, immaginerete di essere qualcun altro, cercando di immedesimarvi in quel personaggio. Ma non avrete bisogno di un palcoscenico, né di costumi o sceneggiature. Soltanto della vostra fantasia.

Questo gioco non ha mappa, perché non avrete bisogno di una mappa di gioco; infatti nessuna mappa potrebbe contenere tutti i sotterranei, i draghi, i mostri ed i personaggi che vi si pareranno incontro nelle vostre avventure.

Per ora, mentre imparate, interpreterete una parte solo con l'aiuto della vostra immaginazione. Più tardi, quando giocherete con altri, ognuno di voi si calerà nei panni di un diverso personaggio e vi troverete a parlare tra voi come se foste davvero quei personaggi che state interpretando. Sarà molto divertente, ma prima dovrete prepararvi!

Che ruolo giocherò?

Pensate: siete in un altro luogo, in un altro tempo. Il mondo in cui vivete è molto simile a come era il nostro, molti secoli fa, con castelli e cavalieri, ma senza scienza e tecnica: niente elettricità, nessun tipo di comfort moderno.

Pensate: i *Draghi* esistono realmente! E con essi i *Licantropi*. Mostri di ogni genere abitano le caverne e le antiche rovine. E la magia? Beh... funziona!

Pensate: siete un forte eroe, un combattente famoso, ma povero. Giorno dopo giorno esplorate l'ignoto, alla ricerca di tesori e mostri, e più ne trovate più crescono la vostra potenza e la vostra fama.

Le abilità basilari del vostro personaggio

Nel gioco, dobbiamo in qualche modo definire il vostro personaggio, il guerriero che state interpretando. Potremmo dire che il guerriero è "forte, discretamente abile, e non troppo sveglio", ma dobbiamo descriverlo in maniera ancora più precisa.

Chiameremo le sue caratteristiche **abilità** (Forza, Intelligenza e altre). Esprimeremo con numeri, detti "**punteggi delle abilità**", le dette caratteristiche. Il più alto punteggio possibile è 18, il più basso è 3 (per ragioni che discuteremo in seguito).

Siete un forte guerriero; la vostra forza è di 17 punti, quasi il massimo possibile! Siete "discretamente agile", il che significa che vi potete muovere velocemente. Il nome per questa abilità è "destrezza". Come guerriero non è necessario che siate estremamente agile. Infatti la vostra destrezza è di 11 punti (appena un po' sopra la media).

Un guerriero spesso non è molto furbo! Il vostro personaggio non è sveglio come voi, ma non è neppure stupido. Diciamo che la vostra intelligenza è di 9 punti (un po' inferiore alla media).

Ora annotare i punteggi delle vostre abilità. Scrivete su un foglio di carta:

17	Forza
11	Destrezza
9	Intelligenza

Per partecipare all'avventura avete bisogno di un equipaggiamento. State portando uno zaino e altri oggetti, molto simili a quelle che portereste in campeggio. Tra questi, assieme al cibo e all'acqua, troviamo della corda, una lanterna, e così via; per ora, presumiamo che abbiate tutto ciò che vi serve per sopravvivere in terre selvagge e inospitali. Conoscendo i mostri che le popolano, avete indubbiamente bisogno di protezione! Per questo indossate un'armatura fatta di anelli di ferro (chiamata "cotta di maglia") ed un elmo. Inoltre avete una bella spada, e un pugnale infilato in uno stivale (per ogni evenienza). Infine, siete in grado di usare efficacemente tutto il vostro equipaggiamento.

Se volete potete battezzare il vostro guerriero dandogli un nome. E non ha nessuna importanza se lo preferite maschio o femmina.

Tutto pronto? Andiamo!



Come imparare a giocare a DUNGEONS AND DRAGONS®

La vostra prima avventura

Il vostro minuscolo villaggio d'origine è misero e dalle strade in terra battuta. Vi preparate una mattina, e partite per la vicina collina. Ci sono molte caverne nelle colline, dove si possono trovare tesori, sorvegliati da mostri. Avete sentito dire che un uomo chiamato Bargle si aggira in queste caverne. Bargle è un bandito spietato: ruba, uccide, ed ha terrorizzato a lungo il vostro villaggio. Se lo catturate, potrete diventare un vero eroe!

Mentre vi avvicinate all'entrata, vi guardate intorno. E' una bella giornata, e tutto sembra tranquillo. Voi sapete però che non c'è da fidarsi dell'apparente serenità di questi luoghi e che le caverne sono buie. Quindi tirate fuori la lanterna e la scatola dell'acciarino (i fiammiferi non sono stati ancora inventati, quindi la scatola contiene pietra focaia, esca ed acciarino), e accendete con attenzione lo stoppino. La fiamma trema per un attimo, ma l'olio inizia a bruciare, con una leggera incandescenza. Con la spada sguainata, vi addentrate nella caverna.

L'interno è buio e sa di muffa. Un passaggio conduce oltre l'entrata, addentrando nelle viscere della collina. Sembra che sia la sola strada possibile, quindi vi avviate in quella direzione, stando particolarmente attento ai pipistrelli e alle altre disgustose creature che strisciano in luoghi di questo genere.

All'improvviso, vedete un goblin! E' più piccolo di voi ed il suo aspetto è quello di un umanoide dal colorito grigiastro. Vi vede, lancia un grido, estrae la spada dal fodero e vi attacca! Schivate il suo attacco e sollevate la spada per colpire.

Se il goblin non v'avesse subito attaccato, avreste potuto cercare di parlargli; ma adesso non vi rimane scelta. Dovete combattere, se volete aver salva la vita.

Come colpire

Nel corso del gioco, ogni volta che tentate di colpire un mostro avete delle probabilità di fallire il colpo e, naturalmente, delle probabilità di metterlo a segno! Per i mostri è molto difficile colpire il vostro guerriero, grazie all'ottima cotta di maglia di cui è dotato. Non è altrettanto difficile colpire un goblin; la sua armatura, infatti, non è resistente come la vostra.

Per cercare di colpire un mostro, dovete effettuare un "tiro di dado per colpire" (abbreviato: T x C). Tirate il dado a 20 facce. Se il lancio è 10 o meno, il vostro personaggio manca il goblin. Se tirate 11 o più, lo colpite! (Questa procedura fa parte delle Regole del combattimento. In seguito, ne saprete di più).

Se sbagliate, il goblin tenta di nuovo, ma vi manca. Potete attaccare un'altra volta; tirate ancora per sapere se lo colpite.

Se colpite il goblin, egli lancia un urlo e scappa via, giù per il corridoio, dove l'oscurità è più fitta (I goblin sono capaci di vedere al buio). L'avete ferito.

Se continuate a mancarlo, riprendete a tirare i dadi! Il goblin cerca di colpirvi; ma voi continuate a schivare i suoi affondi. Ricordate: se lo colpite, il goblin fugge!

Danni e Punti-Ferita (PF)

Nel gioco, quando una creatura viene colpita (sia essa un mostro o un personaggio), le vengono inflitti dei danni. Questi danni, chiamati **Punti-Ferita (PF)**, devono essere registrati. Il numero di PF rappresenta l'ammontare di danni che un particolare essere può sopportare prima di cadere ucciso. Ogni essere è dotato di un numero variabile di PF; quanto maggiore il numero di PF a disposizione di una creatura, tanto più sarà difficile ucciderla. Per indicare i punti-ferita useremo spesso l'abbreviazione **PF**.

Il vostro guerriero dispone all'inizio di 8 PF e al momento ne ha ancora 8, dato che il goblin non lo ha mai colpito. Può aver colpito la vostra armatura o lo scudo, ma non è mai riuscito a superare queste protezioni; i suoi attacchi sono stati quindi del tutto privi di conseguenze per voi; infatti non hanno danneggiato il vostro personaggio.

La Costituzione: la vostra salute

Il vostro combattente è in piena salute, e può combattere a lungo senza stancarsi. Questa capacità viene espressa dal punteggio di un'altra abilità, detta *Costituzione*. La vostra Costituzione è di 16 punti, ben oltre la media, anche se non il massimo.

Essa influenza direttamente il numero dei vostri PF. Se aveste un punteggio basso, in questa caratteristica vi sarebbero toccati solo 2 o 3 PF. D'altronde, se aveste avuto una Costituzione di 18, i vostri PF sarebbero stati 10, o più!

Scrivete questa nuova abilità sulla scheda, sotto le altre.

16 Costituzione

Verso il margine superiore della scheda, sopra le abilità, annotate i vostri punti-ferita.

8 Punti-Ferita

Ed ora rituffatevi nella vostra avventura!



Vi fermate un attimo, per essere sicuri di star bene; poi continuate a procedere lungo il corridoio. Non ci sono passaggi laterali, né altre strade da prendere.

Davanti, il corridoio si apre in una zona più ampia, un grande "camera". Vi avvicinate cautamente, facendo luce intorno con la lampada, attenti a controllare se vi sia qualcosa. Un sibilo giunge da un angolo della stanza, alla vostra destra, dove vi appare un gigantesco serpente, lungo quasi tre metri! Vicino a lui, sul pavimento, sono sparse centinaia di monete d'oro e d'argento.

Parlare ad un serpente non servirebbe a niente e non avete alcun modo di sfuggirlo. Siete di nuovo costretti a combattere. Per questo scontro, dovete tener nota dei PF del vostro nemico. Il serpente ha 3 PF. Sul vostro foglio di carta, vicino al margine inferiore, scrivete: "Serpente = 3", lasciando spazio sufficiente per annotare i danni subiti dal serpente.

Stavolta, dovete fare un lancio di 10 o più per ferire il mostro. E' più lento e più facile da colpire di quanto non fosse il goblin, ma, essendo più grande e robusto, ha migliori probabilità di colpirvi del goblin.

Se riuscite a colpire il serpente, fate una crocetta sul "3" e scrivete "2", l'avete ferito. Se fallite il colpo, non scrivete niente.

Ed ecco che il serpente cerca di mordervi, e vi colpisce! In cima alla scheda, fate una crocetta sull'8 dopo le parole "punti-ferita", e scrivete lì accanto un 7.

Quando giocate a D & D® in solitario dovete sempre usare questo metodo per registrare le ferite subite da voi e dai mostri.

Come imparare a giocare a DUNGEONS & DRAGONS®

Avvelenati?

Avete incontrato un serpente velenoso, un rettile che può essere estremamente pericoloso. Nel gioco c'è un modo per stabilire se il veleno vi è stato iniettato o meno. Tirate di nuovo il dado a 20 facce. Se tirate 12 o più significa che siete riusciti a scansarvi prima che il serpente potesse iniettare il veleno (ma subite danni, tuttavia, per il morso). Se tirate 11 o meno, il vostro guerriero subisce 2 PF ad opera del veleno (cancellate i 7 PF e scrivete 5).

Avete effettuato questo tiro per sapere se eravate riusciti a togliervi dai guai; si chiama **Tiro-Salvezza (TS)** e, come vedrete in seguito, verrà usato in molte altre situazioni di gioco.

Il vostro guerriero ha nuovamente la possibilità di attaccare. Ricordate che se fate un lancio di 10 o più, riuscite a ferire il serpente e potete sottrargli 1 PF. In caso contrario non lo colpite.

Ma il serpente si avventa ancora sul vostro guerriero e di nuovo riesce a morderlo! Perdete un altro PF e dovete ripetere il tiro-salvezza; ricordatevi che se il lancio del dado è 12 o più, non perdetevi altri punti. Se invece tirate 11 o meno, perdetevi altri 2 PF, per l'azione del veleno.

Ora potete cercare di colpirlo di nuovo. Se il serpente sopravvive, tenterà di mordervi senza più riuscirci (in questo scontro, il serpente non colpirà più; nel gioco, però, potrebbe capitare che uccida il vostro guerriero ancor prima che riusciate a mettere a segno un sol colpo!).

Il serpente, infatti, potrà tentare di attaccare ma i suoi tentativi andranno sempre a vuoto. Il vostro guerriero potrà forse sbagliare ancora nel colpire, ma prima o poi riuscirà a finirlo. Allenatevi effettuando tutti i tiri necessari per uccidere il serpente.

Quando i suoi PF sono ridotti a "0", il serpente muore (se fossero arrivati a "0" i vostri, sarebbe toccato a voi!).

Siete ferito, ma non potete farci niente, almeno per ora. Le ferite subite dal vostro guerriero potranno essere guarite col riposo di pochi giorni.

Il serpente morto non è più pericoloso; potete così mettervi al lavoro in tutta tranquillità. Raccolgete il denaro e lo riponete nella sacca che vi portate appresso. Nel farlo vi accorgete che, vicino all'oro, scintillano 3 diversi tipi di monete argenteo. La maggior parte sono proprio d'argento, ma altre sono di metalli ancora più preziosi, quelli che chiamano Electrum e Platino.

Indubbiamente è un ricco tesoro; e ciò è strano, i serpenti, di solito, non ne custodiscono. Questo probabilmente era appartenuto a qualcuno che tentò di uccidere il serpente, ma senza riuscirci...

A volte i tesori possono essere nascosti. E infatti, ispezionando attentamente la stanza con lo sguardo, riuscite a trovare una piccola gemma, una perla, in un angolo. Può valere da sola quasi 100 pezzi d'oro!

Dopo una piccola sosta per riprendere fiato, vi fate luce intorno con la lanterna, e vedete un altro corridoio spingersi ancor più nelle tenebre. Guardandovi alle spalle, vedete la luce del giorno brillare in lontananza, all'entrata della caverna, là da dove siete venuti. Vi seduce, ma subito ricordate a voi stesso di essere un coraggioso guerriero, che non fuggirebbe mai per il timore di una piccola scaramuccia.

Ricordatevi, però, che siete ferito; se continuate, state in guardia! Se vedete un altro serpente, o qualsiasi altra essere che abbia un aspetto pericoloso, sarà meglio che torniate indietro. Non fatevi uccidere! Cercate di rimanere in vita, per poter combattere un altro giorno: il tesoro può attendere.

Ora cominciate, con cautela, a procedere lungo il corridoio: lentamente, passo dopo passo, verso l'ignoto, con la lanterna alta sopra la testa e la spada ben stretta in pugno.

Il corridoio conduce ad un'altra piccola caverna. Mentre vi avvicinate, udite una voce e vedete una luce.

Allora chiudete la griglia della lanterna, per nascondervi meglio, e con cautela sbirciate oltre l'angolo. Alla vostra destra, vicino alla parete della caverna, siede una donna bellissima d'aspetto, che porta un'armatura uguale alla vostra. Non ha spada, ma un bastone, munito alla sommità di una sfera di metallo; si tratta di un'arma chiamata "Mazza". Vicino a lei, sul pavimento, è posta, una lanterna accesa. Vi sembra assorta, come se meditasse o stesse pregando.

Vi convincete che non desidera di certo essere disturbata. Ma, mentre tentate di sgattaiolare via in silenzio, lei pare svegliarsi, e dice:

— "Salve amico! Stai cercando il goblin? Poveretti... Oh! Ma tu sei ferito! Posso aiutarti?" Vi scruta con circospezione, cercando di capire se siete pericoloso, ma sembra desiderosa di aiutarvi.

Vi scusate subito di averla disturbata, mentre vi chiedete che cosa sappia lei del goblin e, ancor di più, come possa essere in grado di aiutarvi. Ma, calma un momento; potrebbe anche essere una nemica. Decidete allora di avvicinarvi, ma tenendo pronta la spada. Lei non si muove e vi parla:

— "Mi chiamo Aleena. Sono una sacerdotessa, un'avventuriera come te. Vivo nella città vicina, e sono venuta qui in cerca di mostri e tesori. Ma mi sembri stupito; non avevi mai visto un chierico prima d'ora?" (Chierico = sacerdote-guerriero; al femminile: sacerdotessa).

Fermatevi un momento e immaginate che il vostro personaggio le parli. In città potrebbe abitare non lontano da voi, ma non ne siete sicuro, e non sapete niente dei chierici e dei loro poteri.

Dopo avervi ascoltato con attenzione; dice: "Bene, il goblin ha preso quella strada" ed indica un corridoio che conduce fuori della stanza

in cui vi trovate. "E' passato di qui così velocemente che quasi non riuscivo a vederlo. L'hai colpito? Buon per te! I goblin sono veramente disgustosi."

"E, dal momento che non conosci i chierici, permetti che mi presenti. Molti chierici praticano, come te, le arti marziali; ed inoltre siamo anche in grado di lanciare incantesimi. Io medito e, intanto, la conoscenza delle parole magiche penetra nella mia mente. Fra gli incantesimi che potrei usare ora c'è quello guaritore, e mi sembra proprio che tu ne abbia bisogno."

Ecco il vostro primo incontro con la magia! Ne avevate già sentito parlare, ma senza saperne nulla, né tanto meno averla mai sperimentata. Siete ancora sospettoso e diffidente, ma lasciate lo stesso che la sacerdotessa pronunci alcune parole dal suono misterioso e vi sfiora leggermente il braccio. D'incanto, le vostre ferite sono guarite!

Sulla vostra scheda, cancellate i vostri attuali PF e scrivete "8", cioè l'intero ammontare di PF con cui avete iniziato.

"Adesso ti senti meglio?" chiede lei. "Ti spiace sederti e riposarti un attimo? Mi piacerebbe dirti alcune cose che in seguito potrebbe farti comodo sapere. "Voi sedete, felice di riposarvi, ma sempre tenendo la spada a portata di mano, in caso di guai. Lei si siede vicina alla sua lanterna.

"Se non sai niente dei chierici, probabilmente non sai nulla neppure dei maghi. Sono avventurieri anche loro, come te e me, ma si impegnano soprattutto ad imparare gli incantesimi e solo di rado combattono. Conoscono incantesimi diversi da quelli conosciuti dai chierici e, invece di acquisirli con la meditazione, li imparano



Come imparare a giocare a DUNGEONS & DRAGONS®

no dai libri. Ce n'è qualcuno, giù in città, ma non molti.

Se un mago malvagio ti attacca, puoi riuscire ad evitare i suoi incantesimi, ma ciò è più difficile che evitare il veleno di un serpente. La magia, infatti, può essere molto utile, ma anche molto pericolosa.

A proposito, la ferita che ti ho curato sembra proprio il morso di un serpente. Devi fare attenzione; la maggior parte dei veleni è mortale. Puoi dirti fortunato se non ti ha provocato danni più gravi. Oltre ai serpenti, potrai incontrare anche altre creature ostili in grado di effettuare attacchi speciali, come quelli con i veleni. Alcuni possono paralizzare, altri possono trasformarti in pietra semplicemente con lo sguardo, a meno che tu non sappia distogliere gli occhi in tempo. Ma i draghi sono senz'altro i più pericolosi! Le loro fauci emettono fuoco, acido ed altre sostanze letali. Non puoi evitare tutti i danni del loro soffio, ma di certo puoi diminuirli, se riesci a metterti al riparo in tempo."

Il vostro personaggio ha diversi tiri-salvezza per ciascun tipo di attacco speciale; ma questi verranno descritti in seguito.

Carisma: la vostra personalità

Il vostro guerriero va piuttosto d'accordo con la sacerdotessa; lei si è comportata subito amichevolmente. Ciò è dovuto all'effetto di un'altra vostra abilità: il *Carisma*. Siccome il vostro personaggio è un tipo simpatico, il vostro carisma è superiore alla media: 14 (ricordate che il massimo possibile è 18). Se il vostro punteggio fosse stato più basso, la sacerdotessa si sarebbe comportata più cautamente, e di certo non avrebbe proposto di curarvi.

Saggezza: il vostro buon senso

I chierici sono molto "saggi". Si tratta di un'altra abilità, distinta dall'intelligenza. Per esempio, immaginate di sentire alcune gocce d'acqua su un braccio; la vostra intelligenza vi fa capire che sta incominciando a piovere; invece, la vostra *saggezza* vi suggerisce di mettervi al riparo per non buscarvi un raffreddore.

Purtroppo il vostro guerriero non è molto saggio; il vostro punteggio-saggezza è "8". Quello della sacerdotessa, invece, è "17"; ma lei, al contrario di voi, è piuttosto debole, avendo soltanto una forza di "8". Ciascun tipo di avventuriero ha differenti punteggi nelle varie abilità; i maghi, per esempio, hanno un'alta intelligenza, ma spesso sono assai deboli.

Scrivete questi due punteggi d'abilità sulla vostra scheda:

8 Saggezza
14 Carisma

Avventure di gruppo

Parlando l'un l'altro, il vostro guerriero e la sacerdotessa imparano a conoscersi meglio. Lei si offre di seguirvi ed aiutarvi nell'avventura. Sebbene questo significhi che dovrete dividere il tesoro con qualcun'altro, vuol anche dire che insieme potrete sconfiggere mostri più grandi e pericolosi, e trovare un numero maggiore di tesori. Due avventurieri hanno più probabilità di successo di uno solo. Vi pare che sia una buona idea ed insieme vi incamminate lungo il corridoio successivo.

Passo dopo passo, avanzate silenziosamente nell'oscuro cunicolo. Ora vedete un altro corridoio, che piega verso destra, circa 6 metri davanti a voi. Tenendo la lanterna seminasosta, così da poter vedere ciò che fate, ma senza attirare troppo l'attenzione, vi avvicinate al corridoio e guardate oltre l'angolo, con circospezione.

Quattro umani dall'aspetto bestiale, vestiti di stracci, sono raggruppati a circa 3 metri di distanza, lungo la parete del corridoio. Non fanno alcun rumore, silenziosi come se fossero morti. Sembrano in attesa di qualche vittima malcapitata.

Prima che possiate parlare, la sacerdotessa vi tocca il braccio, e indica la strada da cui provenite. Arretrate entrambi di pochi passi, in modo che le creature non possano sentirvi.

"Sono ghouli!" spiega lei "Se ti colpiscono, possono paralizzarti! I ghouli sono non-morti, creature estremamente disgustose: un'orribile via di mezzo tra la vita e la morte. Noi chierici riusciamo ad esercitare il nostro potere su queste creature delle tenebre. Seguimi, e spera nella fortuna."

Siete di nuovo in movimento, ma è la sacerdotessa ad aprire la strada. Oltrepastato l'angolo vedete i ghouli. Fortunatamente, non sembra che abbiano udito i vostri discorsi. La sacerdotessa estrae una collana dalla sua armatura, e vi accorgete che la catena d'argento porta il simbolo di una delle chiese della città. Lei avanza, tenendo il simbolo ben in vista, e dice duramente: "Fuggite, esseri immondi!"

Al suo avanzare, i ghouli si voltano velocemente per attaccarla. Ma dopo aver scorto il simbolo sacro si arrestano; poi, improvvisamente, scappano via di corsa lungo il corridoio, svanendo nel silenzio mortale delle tenebre.

"Non preoccuparti di inseguirli" bisbiglia lei "Come ti ho detto, possono essere piuttosto pericolosi, e inoltre noi dobbiamo proseguire per la nostra strada. Sono stata fortunata ad essere riuscita a scacciarli, e potrebbe non funzionare un'altra volta."

Mentre proseguite insieme lungo il corridoio, lei spiega meglio. "Vedi, noi chiamiamo questo incantesimo: "Scacciare i non-morti". Solo i chierici possono compierlo, e talvolta non funziona. I ghouli sono solo uno dei numerosi tipi di non-morti; ci sono anche gli scheletri, gli zombie, ed anche altri ancora più pericolosi. Se tu fossi stato solo, saresti probabilmente caduto in trappola, e forse ucciso.

"Ma adesso facciamo in fretta, perchè l'incantesimo che scaccia i non-morti dura solo pochi minuti. E sono troppi per poterli combattere."



A questo punto vi si para davanti una porta, sulla destra. E' una cosa insolita per una caverna, e vi avvicinate lentamente ed in silenzio. Oltre la porta, il corridoio prosegue, nell'oscurità sempre più profonda.

Insieme esaminate la porta. E' fatta di legno, rinforzata da robuste sbarre di ferro; i cardini, inoltre, sembrano essere dall'altra parte. Il grosso buco della serratura occhieggia sotto la ricurva maniglia metallica.

"Non mi sembra di vedere niente di pericoloso" dice la sacerdotessa "Ma non so molto sulle trappole che si possono nascondere nelle porte. Vale la pena di tentare." Prova ad aprirla, ma la porta sembra bloccata.

"Puoi tentare di forzarla?" chiede. Con una breve rincorsa, vi gettate contro la porta. Ma, per quanti sforzi facciate, non riuscite ad aprirla.

"Che disdetta" mormora Aleena "forse qui dietro c'è qualche ricco tesoro, e noi non possiamo prenderlo. Avremmo proprio bisogno di un ladro!"

Vedendo la vostra espressione stupita, vi spiega: "Forse credi che i ladri siano malvagi, ma molti di loro non lo sono. Anche i ladri sono degli avventurieri; ed alcuni di loro, credimi, sono davvero molto simpatici. Forse devi sempre

Come imparare a giocare a DUNGEONS & DRAGONS®

stare attento alla tua borsa, ma un ladro può essere molto utile nello scoprire trappole, scassinare serrature, scalare pareti, ed altro ancora.

Sarebbe stato tutto molto più facile se avessimo avuto un ladro con noi; ed anche un mago sarebbe stato di grande aiuto. Nelle mie avventure precedenti li ho sempre voluti, come compagni nelle imprese più ardue, assieme ad un paio di forti guerrieri come te. Questa volta, sfortunatamente, nessun altro ha voluto accompagnarmi."

Cercate di nuovo di forzare la porta, ma non vuol proprio cedere. Così, con un sospiro di delusione, continuate entrambi ad avanzare nel corridoio.

Il corridoio, adesso, curva a sinistra, e vedete davanti a voi una luce. Vi fermate, mettendovi in ascolto, e sentite alcune voci. Una sembra quella di un uomo, l'altra quella di un goblin.

"Avanti, lurido mostriciattolo!" grida l'uomo "Chi altro ti ha visto oltre alla sacerdotessa ed al guerriero?"

"Pietà, Padrone. Non colpitemi!" implora il goblin "Nessuno, nessun altro. Ho coniato per le feste il guerriero e sono subito corso a dirvelo."

La preghiera del goblin non sembrano impietosire l'uomo: "Vieni qui ti ho detto, o ti trasformo in un rospo. Giurerei che sei scappato via senza neppure guardare chi c'era. Nessun altro, sei sicuro?"

"Nessun altro, Padrone, lo giuro!"

"Hrmgh. Potrebbero ancora procurarci dei guai. Forse possiamo riuscire a tendere loro un tranello, ed ucciderli senza combattere."

Aleena vi tocca di nuovo il braccio, ed arretrate un'altra volta per discutere sul da farsi.

"Quella voce è inconfondibile" dice lei "E' Bargle, uno di quei maghi malvagi di cui ti parlavo. Ha quasi certamente gettato un incantesimo sul goblin per ridurlo ai suoi ordini. Se ce la facciamo ad andarcene saremo salvi. Oh! Stavo quasi dimenticando i ghouls alle nostre spalle. Se Bargle ha solo un goblin con sé, preferisco rischiare lo scontro con lui, piuttosto che dover affrontare ancora tutti quei Non-morti. Per di più, adesso, non si aspetta certamente un attacco!"

Ascoltando con attenzione, sentite il mago ed il goblin discutere sul modo di intrappolare voi ed Aleena. Anche voi preparate i vostri piani. Il mago è il più pericoloso. Sarà Aleena a tentare di sconfiggerlo con i suoi incantesimi. Il vostro compito è di combattere il goblin.

Mentre state per voltarvi, sentite pronunciare un incantesimo. Sbirciate dall'angolo e scorrete al centro della stanza un uomo alto, con la barba, che indossa una tunica nera. Un goblin lo guarda, appoggiato ad una parete. Il mago disegna strani gesti nell'aria con le mani e pronuncia parole che non capite quando, improvvisamente, scompare!

Il goblin sembra scoppiare di gioia e dice: "Ah, Padrone, funziona! Nessuno può vedervi,

ora; che sorpresa avranno quei due pezzenti. Ed io sono il prossimo. Rendete invisibile anche me, Padrone!"

La sacerdotessa vi bisbiglia: "Ora, prima che possano combinare qualche altra diavoleria!" Ed insieme irrompete nella stanza.

Il goblin balza in piedi in un attimo e cerca di fermare la vostra carica con un fendente della sua spada. Ma non ci riesce.

Il goblin ha 2 PF, e voi per colpirlo avete ancora bisogno di realizzare un 11 o più. Lanciate il dado e registrate gli esiti dello scontro come avete fatto prima per il serpente.

Mentre voi combattete col goblin, Aleena sferra colpi con la mazza in ogni direzione, cercando disperatamente di colpire il mago invisibile. Ad un tratto, sembra che vi riesca e si sente un gran grugnito. Aleena riprende allora a roteare la mazza, ma senza conseguire ulteriori successi; così si arresta e pronuncia un incantesimo. Non riuscite a capire che cosa stia cercando di fare con il suo incantesimo e, quindi, vi concentrate sul vostro combattimento.

(Il goblin colpisce il vostro guerriero, sottraendogli altri 2 PF. Voi, invece, lo private di 1 PF soltanto, quando il vostro colpo va a segno; ma il goblin ne ha solo 2 a disposizione, ed il combattimento è ormai abbastanza facile. Tirate di nuovo per controllare se colpite il goblin. Se mancate il colpo, il goblin tenta ancora di colpirvi, ma sbaglia a sua volta...)

Aleena non riesce a trovare Bargle e comincia a preoccuparsi seriamente. Improvvisamente, da un angolo lontano della stanza, si ode la litania di un arcano incantesimo. La sacerdotessa si volta e corre in quella direzione, alzando la mazza e sferzando l'aria. Il mago, avvolto nel suo nero manto, appare nello stesso angolo da cui è provenuto il rumore; una freccia incandescente è sospesa nell'aria, di fianco a lui. La punta verso Aleena; la saetta parte e la colpisce! Lei barcolla e cade, con un gemito, al centro della stanza. Ora la freccia incandescente è sparita.

Se il vostro guerriero non ha ancora ucciso il goblin, tirate di nuovo. Ma, mentre menate il fendente, il goblin vi trafugge ancora, causando la perdita di altri 2 PF. Ricordatevi di registrare i punti-ferita subito da voi e dal goblin.

Se i vostri punti-ferita arrivano a "0", i nemici vincono lo scontro. Non rivedrete più la vostra casa.

Se state ancora combattendo, il mago resta nell'angolo, pensando a quale incantesimo pronunciare. Lanciate ancora il dado; il goblin, intanto, continua a sbagliare.

Il goblin ha iniziato lo scontro con 2 PF. Così, la seconda volta che riuscite a colpire la creatura, i suoi PF scendono a zero, e lo vedete, rantolando, cadere a terra, morto. Avete annientato uno dei nemici; ma resta ancora il mago!

Quando il goblin cade, il mago inizia a sembrare preoccupato. Guardandovi con circospezione, inizia a tracciare segni misteriosi nell'aria, accompagnandoli con parole dal suono antico: pronuncia un nuovo incantesimo.

Vi lanciate verso di lui, sperando di poterlo colpire prima che possa completarlo. Ma è troppo tardi — una forza magica tocca la vostra mente.

Tirate il dado ancora una volta, dovete effettuare un tiro-salvezza. Se ottenete 16 o meno, la magia ha effetto; leggete la prossima sezione, cioè il **Finale n.º 1**, per questa avventura.

Se ottenete 17 o più, il vostro guerriero ha evitato la magia: andate al **Finale n.º 2**, a pag. 8.



Come imparare a giocare a DUNGEONS & DRAGONS®

Finale n.º 1: SE FALLITE IL TIRO-SALVEZZA

Mentre vi avvicinate al mago, un sentimento piacevole e rassicurante si impadronisce di voi. Dopotutto, non vi pare poi così cattivo. Anzi, Bargle sembra proprio un caro e simpatico ragazzo! Voi pensate che sia vostro amico, ma non siete sicuri di dove e quando l'avete conosciuto.

"Ti senti meglio?" chiede "L'ira, per un attimo, ti ha accecato. Va bene ora?"

"Certo!" replicate voi, un po' confuso "Mi sembri un tipo a posto Bargle, vecchio amico, ed io, in fondo, ho subito solo un po' di ferite da quel goblin. Ehi! Ho visto dei ghouls prima, venendo qui, dobbiamo sbrigarci!"

"Davvero?" ribatte Bargle "Bene, raccogliamo il tesoro e muoviamoci!" Insieme raccogliete il tesoro: la piccola borsa del goblin e quella della sacerdotessa. Bargle, poi, raccoglie un'altra borsa, di velluto nero, spiegandovi che l'aveva perduta mentre voi eravate impegnati a combattere il goblin.

Quando siete pronti per andarsene, chiedete al mago: "Non portiamo con noi il corpo di Aleena? Prima mi ha aiutato."

"Sarebbe bello", replica Bargle "ma stiamo già portando tutto ciò che siamo in grado di portare. E poi, chi entra in un Dungeon, sa bene che deve correre dei rischi."

Un pensiero non ben definito si insinua nella vostra mente e vi par di capire che c'è qualcosa che non va in ciò che Bargle sta dicendo. Allora cominciate a discutere, ma lui vi convince che non potete far niente per lei, e che portandola dietro vi appesantirebbe troppo e finirebbe per rallentare la vostra marcia, forse tanto da permettere ai ghouls di raggiungervi. Così vi allontanate fianco a fianco nel corridoio, proprio come due vecchi amici.

Il corridoio conduce ad un'altra stanza, vuota. La esplorate insieme. Non trovate nulla ma, guardando in fondo al passaggio successivo, vedete una luce.

"Bargle!" esclamate "Guarda là!"

"Ah, vedo" dice lui "Deve essere un'uscita. Siamo a cavallo ora. Tu apri la strada, o forte guerriero. Io controllerò che nessun ghoul ci segua."

Vi addentrate nel corridoio, verso la luce. Sì, è un passaggio laterale, che porta fuori dalla collina, alla luce del sole. Mentre il vostro stomaco si mette a brontolare, vi rendete conto che mezzogiorno è già passato da un pezzo. Gli avvenimenti che avete vissuto vi hanno fatto dimenticare il pranzo.

"Torneremo indietro?" chiedete uscendo alla luce del sole, tanto più splendente della vostra lampada.

"Certo!" replica lui. Mentre siete lì fuori, cominciate a dire quanto sentiate i morsi della fame. Ma la risposta di Bargle è in una lingua che non capite: vi fermate e vi girate, e lo vedete pronunciare dolcemente un incantesimo, puntando le mani verso di voi. Prima che possiate chiedervi cosa stia accadendo, iniziate ad avere molto sonno. L'oscurità vi sommerge.

* * *

Qualcosa si posa sulla vostra faccia, ed iniziate a risvegliarvi. Aprendo gli occhi vedete una foglia, apparentemente caduta dall'albero sopra di voi. Siete sdraiati all'imbocco di una caverna, ed è tardo pomeriggio. Potete tornare presto in città, se vi sbrigate. Ma all'improvviso ricordate tutto quel che è successo. **BARGLE!** Il combattimento col goblin, Aleena che cade a terra, lo strano sentimento di amore-odio verso il mago. Orrore! Eravate **STREGATO!** E dov'è il tesoro?

Vi alzate velocemente, togliendo le foglie dalla vostra faccia e dall'equipaggiamento. Forse Bargle era convinto di avervi ucciso, ed ha rubato tutto ciò che poteva. O, più fortunatamente, Bargle è stato messo in fuga da qualcuno prima di avere il tempo di tagliarvi la gola.

Non avete più il pugnale e le vostre razioni di cibo sono scomparse, ma la vostra spada è nel fodero e lo zaino è al suo posto. Resta solo un sacchetto e, a giudicare dal dolore che sentite alle spalle, senz'altro vi ci siete addormentato sopra. Contiene alcune delle monete che avevate trovato presso il serpente e la piccola gemma. Tutto il resto è sparito.

Ora ricordate ciò che è accaduto alla povera Aleena. Dovete riportarla in città; laggiù qualcuno potrà aiutarla e, se è troppo tardi, potrà almeno avere una sepoltura dignitosa. Mentre vi preparate a rientrare nella caverna, scoprite che la vostra lanterna si è spenta e che tutto l'olio è ormai consumato.

Ma c'è ancora un'ampolla di olio nel vostro zaino, così potete ricaricare la lanterna, l'accendete col vostro acciarino e vi immergete di nuovo nell'oscurità.

Passate attraverso una stanza vuota, poi trovate il corpo della sacerdotessa e lì accanto quello del goblin. Ma più avanti scorgete delle forme scure e silenziose nelle tenebre. Sono i ghouls! Velocemente, vi caricate il corpo della sacerdotessa sulle spalle e correte via per salvarvi la vita.

I ghouls vi seguono, mordendo l'aria alle vostre calcagna. Non potete muovervi con la solita velocità, con il peso di Aleena sulle spalle. Ma riuscite a vincere la corsa disperata e siete di nuovo fuori dalla caverna.

Vi fermate un attimo, completamente senza fiato. Guardando indietro, vedete la sagoma dei ghouls nella caverna, ma non sembrano inten-

zionati a seguirvi. Poi ricordate le parole di Aleena "creature delle tenebre". Forse odiano la luce del sole ed escono solo di notte. E' comunque meglio che vi affrettiate verso la città prima che faccia buio.



E' faticoso correre con Aleena sulle spalle ma riuscite, infine, a rientrare in città proprio al tramonto del sole. Una volta là, portate il corpo alla sua chiesa. E' troppo tardi per aiutarla, ma se non altro potranno seppellirla con tutti gli onori. I chierici vi ringraziano per la vostra cortesia e, come ricompensa, vi offrono una bottiglia.

"Che cos'è? chiedete.

"E' una pozione magica, naturalmente!" esclamano i chierici. "E' una *Pozione Guaritrice*. Se sei ferito, puoi berla ed essere curato; ha quasi lo stesso effetto dei nostri incantesimi guaritori. E' un notevole tesoro magico; serbalo per un'avventura futura, nel caso che un chierico che sta viaggiando con te resti a corto di incantesimi. E' il minimo che possiamo fare."

I chierici vi ringraziano ancora per il vostro aiuto, e voi li ringraziate per il loro. Lasciate la chiesa e vi avviate verso casa, dall'altra parte della città, ripensando alla vostra avventura ed a tutto ciò che avete appreso.

Immaginate adesso che il vostro tiro-salvezza sia riuscito, e leggete la prossima sezione per vedere cosa sarebbe potuto accadere. Se avete già letto la prossima sezione, andate alla sezione "**Vincere il gioco**".

Come imparare a giocare a DUNGEONS & DRAGONS®

Finale n.º 2: SE NON FALLITE IL TIRO-SALVEZZA

La magia di Bargle non sembra aver avuto successo. Resta fermo, sorpreso, mentre voi tentate di colpirlo.

Tirate il dado. Se ottenete 8 o più il colpo va a segno. Se ottenete 7 o meno lo fallite. I maghi sono facili da colpire, se solo riuscite ad avvicinarvi abbastanza. Non sono molto pericolosi nel combattimento ravvicinato.

Se colpite, il mago cade lanciando un urlo e muore. Avete vinto!

Se fallite il colpo, Bargle strilla e si getta nel corridoio successivo, verso l'oscurità. Iniziate ad inseguirlo, ma poi vi fermate. Chi conosce quali poteri magici può avere quell'uomo, là in attesa fra le tenebre, pronto a tendervi un agguato? Meglio vedere se Aleena è ancora viva e riposarvi un attimo.

Vi inginocchiate verso di lei e gentilmente le girate a faccia in su. Ahimè, la magia di Bargle le ha tolto la vita. Piangendo la perdita dell'amica appena incontrata, decidete di riportarne il corpo in città, perchè abbia una sepoltura adeguata. La riadagiate con dolcezza, dandovi un'occhiata intorno per controllare che non ci siano mostri e tendendo le orecchie, nel caso che Bargle tornasse indietro; ma non accade niente.

Il goblin aveva un tesoro davvero scarso, poche monete di rame in una piccola sacca. Cercando per la stanza, trovate invece un sacco di velluto nero di raffinata fattura. Deve essere di Bargle, caduto nella confusione del combattimento. Apertolo, vi scoprite molte gemme preziose ed una piccola bottiglia. Riponete il tesoro, ripromettendovi di esaminare la bottiglia più tardi.

Nella stanza non c'è nient'altro di valore. Raccogliete la povera sacerdotessa e ve la caricate sulle spalle. Continuerete per l'oscuro corridoio o ripercorrete la strada fatta?

Improvvisamente nell'ombra si profilano forme che si avvicinano. I ghouls devono essere tornati! Ora non c'è più scelta; dovete sperare che il mago sia scappato e che in quella direzione esista una via di scampo. Combattere i ghouls vorrebbe dire morte sicura.

Vi curvate sotto il peso, ma cercate di correre per il corridoio, tenendo con un dito la lanterna vacillante. Entrate in una stanza, ma sembra vuota. Non c'è tempo per cercare, continuate a correre. Appena giungete nel corridoio successivo vedete una luce davanti a voi! Ed avvicinandovi si rendete conto che proviene da un passaggio laterale.



Aguzzando lo sguardo, scoprite che il corridoio conduce all'esterno, verso la luce del mezzogiorno. Con attenzione, guardingo, nel caso che Bargle fosse in attesa per tendervi un agguato, uscite all'aperto; ma tutto è calmo e tranquillo.

Vi riposate un attimo, poi vi caricate Aleena sulle spalle e tornate in città. Una volta là, portate il suo corpo alla sua chiesa. E' troppo tardi per aiutarla, ma le potranno tributare una sepoltura dignitosa. Vi ringraziano per la vostra gentilezza e, in segno di ringraziamento, si offrono di aiutarvi. Vi ritorna in mente la piccola e strana bottiglia nella borsa di Bargle, la tirate fuori, e chiedete se possono dirvi di che cosa si tratta.

Uno dei chierici prende la bottiglia e ne annusa il contenuto: "Oh, sembra sia una pozione magica!" esclama "Lasciatemi provare ancora, sono sicuro di aver già sentito questo odore. Ah! Adesso ricordo: è una *Pozione della Crescita*! Se la bevi diventerai un gigante per un certo tempo, per un'ora o due, e quando colpirai un mostro, potrai infliggergli danni maggiori. Congratulazioni; è un bel tesoro magico. Non si

deteriorerà; conservalo per la prossima avventura!"

I chierici ti ringraziano di nuovo per il tuo aiuto, e voi li ringraziate per il loro. Lasciate la chiesa e vi avviate verso casa vostra, dall'altra parte della città, rimuginando sull'avventura e su ciò che avete imparato.

Se non avete letto il **Finale n.º 1: "Se fallite il tiro-salvezza"**, tornate indietro e leggetelo ora, fingendo di essere stati stregati dalla magia di Bargle.

Vincere il gioco

Avete appena giocato una partita di D & D®. Questa avventura è stata scritta per mostrare alcune delle componenti fondamentali del gioco. Avete interpretato la parte di un guerriero, che cercava di sopravvivere in un Dungeon alla ricerca di mostri e tesori. Ci siete riusciti — quindi il vostro personaggio "Ha vinto".

Riflettete un attimo! Perché si gioca? Per divertirsi. Ogni giocatore "vince" se si diverte — quindi se passate il tempo piacevolmente avete "vinto"! Potete divertirvi anche se il vostro personaggio viene ucciso — e se ciò accade, non preoccupatevi. Potrete sempre "creare" un altro!

Vincere in un role-playing è come vincere nella vita reale: vivere intensamente e cercare di realizzare i vostri sogni. Piacere e divertimento li provate nel vivere il gioco della vita, non certo nel concluderlo! Ecco cosa vogliamo intendere quando diciamo che in questo gioco tutti vincono e nessuno perde.

Ma vi chiederete è un gioco o un racconto? E' una via di mezzo, che ha qualcosa di entrambi. Man mano che imparerete più cose vi sembrerà sempre più un vero gioco. Dovete ancora conoscere molti dettagli, quindi continuate a leggere.

Avete incontrato alcuni mostri, e vinto degli scontri. Avete trovato alcuni tesori — non solo monete e gemme, ma anche una pozione magica.

E, cosa ben più importante, avete imparato ad usare la vostra immaginazione. Non siete forse riusciti a vedere, nella vostra mente, Bargle il perfido mago? O la bella e saggia Aleena? Non siete forse riusciti ad immaginare l'oro e l'argento sparsi sul pavimento della stanza del serpente velenoso? E lo scontro terribile che ne è seguito?

Questa è un'altra componente del divertimento in una partita a DUNGEONS & DRAGONS®.

Il vostro personaggio

L'allineamento morale: i motivi del comportamento dei mostri e dei personaggi

Riflettete un attimo, adesso, e pensate a come si è comportato il vostro personaggio. Il guerriero era uno dei "buoni". Cercavate di fare "cose giuste"; per esempio, avete riportato Aleena in città. Al contrario, il mago e il goblin erano i "cattivi". Non si preoccupavano che foste vivo o morto, ma solo di cosa potevano ottenere da voi — erano egoisti e malvagi.

C'è un modo per descrivere come il vostro personaggio si comporta nel gioco; lo si chiama **Allineamento Morale** (o Allineamento). L'allineamento del vostro guerriero è *Legale*; egli infatti cerca di proteggere gli altri e di sconfiggere i mostri.

Anche la sacerdotessa Aleena ha questo allineamento. E' una delle ragioni che vi hanno permesso di diventare amici. Il vostro carisma vi ha aiutato quando l'avete incontrata per la prima volta, ma se i vostri "allineamenti" fossero stati differenti, non sareste, probabilmente, diventati tanto amici.

Bargle, il mago, aveva invece un allineamento diverso dal vostro. Era un *Caotico*, l'opposto di *legale*. Era egoista, preoccupato solo di sé stesso e di rubare agli altri. Alla maggior parte delle persone non vanno certamente a genio i "caotici". Normalmente, non sareste mai diventati amici (infatti lo avete seguito solo perché avvinti dall'incantesimo; solo grazie alla magia egli vi ha costretto ad essere suo amico e solo per un breve periodo di tempo).

Anche i mostri hanno un allineamento. Il goblin e i ghouls erano caotici. Ma il serpente non era in realtà buono o cattivo (anche se, certamente, era pericoloso). Il suo allineamento viene definito *Neutrale*. Un essere di questo tipo combatterà per proteggere se stesso e aiuterà gli altri, se ciò gli giova, ma è soprattutto interessato a sopravvivere. Neutrale non significa "stupido" (l'allineamento non ha niente a che vedere con l'intelligenza); significa solo che l'essere ha scelto istintivamente una via di mezzo tra la legge e il caos. Il serpente era l'esempio tipico di animale, che tentava solo di restare vivo e di ottenere qualcosa da mangiare.

Dell'allineamento parleremo più compiutamente in seguito, a pag. 51 del presente volume.

Ed ora, dove andrete?

Potrete vivere altre avventure da solo. Un'altra avventura è stata scritta proprio per il vostro guerriero. Comincia a pag. 13. Ma prima di giocare, dovete conoscere un po' meglio altri dettagli sul vostro guerriero, e imparare ad usare tutti i dadi. Tutte le caratteristiche del vostro personaggio (punteggi delle abilità, tiri-salvezza, ecc.) insieme ad altri elementi, sono

riportati in una scheda al centro di questo volume. Questa descrizione schematica del vostro personaggio si chiama "Scheda del Personaggio".

Rimuovete la "scheda del personaggio" piegandola con cura lungo la linea tratteggiata e quindi tagliandola. Al centro di questo volume troverete inoltre i "punteggi delle abilità" di altri tipi di personaggi. Questi personaggi verranno utilizzati nelle vostre partite di gruppo. Questi dati dovranno essere trascritti su una fotocopia della "scheda del personaggio" stampata sul retro di questo volume. *Non* usate questi personaggi per l'avventura in solitario inclusa nel presente volume.

Adoperate una matita ogni volta che dovete scrivere sulla scheda, non la penna. Molte delle annotazioni che farete saranno, infatti, temporanee: l'ammontare di monete in vostro possesso, il vostro equipaggiamento, e così via.

Prendete i restanti dadi e il pastello incluso nella confezione. Se avete i dadi, il pastello, un lapis, e la vostra scheda del personaggio, siete pronti per approfondire la vostra conoscenza di D & D.

La scheda del personaggio

Esaminiamo, punto per punto, l'intera scheda del personaggio.

In cima alla scheda, segnate il vostro nome sopra la scritta "Nome del giocatore".

Qual'è il nome del vostro personaggio? Potrebbe essere il vostro, oppure potete inventarne uno. Scrivete il nome del personaggio nell'apposito spazio, sotto il vostro nome.

Il vostro guerriero è uno dei "buoni", quindi il vostro allineamento è "legale". Questo è già stato segnato sulla vostra scheda, e non può cambiare. Se volete interpretare un personaggio neutrale (o, se volete provarci, addirittura caotico), dovrete scrivere sulla scheda l'allineamento di quel tipo di personaggio.

La **classe** del personaggio rappresenta il tipo di avventuriero che state interpretando. Troverete stampato "Guerriero" sulla scheda, dal momento che la "classe", una volta scelta, non può più mutare.

Siete appena all'inizio, quindi il vostro "livello" è 1, o "Primo" (1.º). Presto imparerete molto di più sul "livello" dei personaggi.

La **classe dell'armatura** (abbreviata: CA), invece, esprime la misura della vostra vulnerabilità. Può essere un qualsiasi numero intero, dal 9 in giù. Più basso è il numero, minori sono le probabilità che siate colpito. Dal momento che il vostro combattente indossa una robusta armatura, la vostra classe di armatura è 4; scrivetelo sulla scheda.

Nel riquadro sopra la parola **punti-ferita** (PF), scrivete "8". Dovreste aver già capito, dalla prima avventura, che cosa significa. E'

una misura di quanti PF il personaggio può perdere prima di morire.

In alto, nell'angolo destro, c'è posto per il nome del vostro Dungeon Master. Nelle partite di gruppo, è la persona che interpreta il ruolo dei mostri, mentre voi giocate quello dei personaggi. Non avete ancora un Dungeon Master (DM), quindi lasciate vuoto lo spazio. In seguito, quando giocherete in gruppo, una persona sarà il DM e verrà indicata in questo spazio.

Sotto quella riga c'è un rettangolo destinato al **Profilo o simbolo del personaggio**. Qui potete disegnare un "ritratto" del vostro personaggio. Potete ignorare questa parte della scheda, se volete; non ha influenza sul gioco, ma potrà aiutarvi a visualizzare il vostro personaggio. Oppure, al posto del ritratto, potete disegnare un simbolo, un "qualcosa" col quale il personaggio abbia una particolare connessione. Il vostro simbolo potrebbe essere un uccello, un albero, o qualsiasi altra cosa. Per esempio, se il nome del vostro personaggio è "Falco", potrete disegnare in questo rettangolo un volatile simile ad un falco.

La parte centrale della scheda del Personaggio mostra i punteggi di tutte le vostre abilità e dei tiri-salvezza.

I punteggi delle Abilità

Diamo uno sguardo più ravvicinato al vostro personaggio. Il vostro guerriero ha i seguenti punteggi delle abilità:

- 17 Forza
- 9 Intelligenza
- 8 Saggezza
- 11 Destrezza
- 16 Costituzione
- 14 Carisma

Nell'avventura, verrà detto "il vostro punteggio di abilità è ...", perché il vostro personaggio iniziale sarà già stato costruito. In seguito, se vorrete interpretare il ruolo di un altro personaggio, potrete usare uno qualsiasi degli altri personaggi-tipo compresi in questo volume. Solo quando sarete pronti per costruire un personaggio completamente nuovo, tirerete i dadi per determinare i punteggi delle vostre abilità. Questa procedura è descritta con maggior accuratezza a pag. 43.

Ogni personaggio di D & D possiede queste 6 abilità (anche se, naturalmente, i punteggi saranno di solito diversi!). I punteggi sono comunque sempre compresi tra 3 e 18, cioè il totale di un lancio contemporaneo di 3 dadi a 6 facce.

Il vostro personaggio

Modifiche al tiro del dado

Vicino ai punteggi delle vostre abilità, nella scheda, c'è un posto riservato alle "modifiche al tiro del dado" o "aggiustamenti". Se un punteggio è molto alto o molto basso ci può essere bisogno di tali modifiche. Esse si applicheranno a certi lanci dei dadi, durante il gioco. Un punteggio di abilità "medio" è un qualsiasi numero tra 9 e 12, e non ha aggiustamenti.

Forza: Con un basso valore di forza, sarebbe difficile colpire i mostri, e voi avreste una modifica negativa al tiro del dado, una penalità. Ma la vostra grande forza vi dà invece la possibilità di usufruire di un aggiustamento positivo, cioè di un bonus. Il vostro bonus di +2 vi aiuta nei combattimenti; verrà infatti aggiunto sia ai vostri tiri per colpire, che ai tiri per verificare le ferite inflitte ai vostri avversari. Inoltre vi aiuta ed eseguire azioni che richiedono forza: come abbattere a spallate una porta chiusa, o sollevare un'enorme pietra.

L'aggiustamento di +2 è già stato computato nei tiri per colpire che effettuerete nell'Avventura Solitaria di questo volume.

Intelligenza: La vostra Intelligenza è media, quindi non verranno effettuate particolari modifiche. Il vostro personaggio sa parlare due lingue grazie al suo livello di Intelligenza. Potete parlare la stessa lingua di tutti gli altri umani, che è detta linguaggio "comune"; ma, oltre ad essa, il vostro guerriero conosce anche un linguaggio in codice, detto "Lingua dell'allineamento". Lo si usa per parlare in segreto con qualsiasi altro essere dello stesso allineamento (Nella vostra prima avventura, avreste potuto parlare con Aleena la sacerdotessa nella lingua "legale" e Bargle il mago non sarebbe riuscito a capire cosa stavate dicendo; infatti, egli avrebbe compreso solo il "Caotico"). I personaggi di solito non adoperano la loro lingua dell'allineamento, a meno che non "debbano" farlo. Potete dunque prendere nota di saper usare tanto il linguaggio Comune, quanto quello dell'allineamento "Legale".

In fondo alla scheda c'è lo spazio apposito per segnare i nomi delle lingue che voi parlate.

Saggezza: La vostra Saggezza è 8, di poco inferiore alla media, quindi avete una modificazione, una penalità, di -1. Come per la forza, anche la penalità relativa alla vostra Saggezza è già stata computata nell'Avventura Solitaria che seguirà.

Nelle partite di gruppo, invece, dovrete sottrarre 1 punto dal risultato dei dadi ogni volta che effettuerete un tiro-salvezza contro un incantesimo. La sacerdotessa Aleena aveva un bonus contro gli incantesimi, grazie alla sua grande saggezza, ma anche una penalità nei tiri

per colpire, dovuta al basso punteggio della sua Forza.

Destrezza: La vostra Destrezza è media, quindi in questo caso non c'è bisogno di aggiustamenti.

Se foste poco scattanti (se aveste cioè un basso valore di destrezza), avreste dei problemi ad usare armi da lancio, come gli archi e le balestre (che imparerete a maneggiare più avanti nel presente volume). Potreste inoltre avere i riflessi un po' più lenti di fronte ai mostri. Ma il vostro punteggio medio vi mette al riparo da questi inconvenienti.

Costituzione: Il valore della vostra Costituzione è alto, perciò ottenete un bonus di +2. Come abbiamo spiegato nel corso dell'avventura, avete 8 punti-ferita; senza la vostra ottima Costituzione ne avreste avuti solo 6; se aveste ottenuto un punteggio più basso, i vostri punti-ferita sarebbero stati ancora meno. Una Costituzione più alta, al contrario, avrebbe significato poter disporre di ulteriori punti-ferita.

Carisma: Anche il vostro Carisma è superiore alla media; potete così beneficiare di un bonus di +1 quando incontrate altre creature o parlate con loro. Il vostro Carisma condizionerà le loro reazioni; probabilmente sarete loro simpatici, e ciò accadrà presumibilmente ancor più di frequente grazie al vostro bonus (+) sul punteggio base del Carisma. Come per gli altri bonus, anche quello del vostro Carisma è già stato tenuto in considerazione nell'Avventura Solitaria.

Tiri-Salvezza

Nella prima avventura, avete effettuato TS contro il veleno del serpente e gli incantesimi di Bargle. Quando tentate di salvarvi da un attacco speciale, lanciate il dado a 20 facce; se il risultato è uguale o superiore al numero indicato dal vostro TS, allora siete riusciti ad evitare quell'attacco. Oltre a quelli che avete già sperimentato, esistono altri 3 tipi di tiri-salvezza: contro le bacchette magiche (se qualcuno ne utilizza una contro di voi), contro la paralisi (che si sarebbe reso necessario se uno dei Ghoul v'avesse colpito), e contro il soffio dei Draghi (i Draghi possono essere di una pericolosità estrema; perciò non ve ne abbiamo fatti incontrare nella vostra prima avventura). Dovrete usare anche in questi casi, il dado a 20 facce.

Per la maggior parte dei personaggi i TS più facili da superare sono quelli contro il veleno, e i più difficili quelli contro il soffio dei Draghi e gli Incantesimi. I tiri-salvezza sono comunque analizzati più dettagliatamente nel "Manuale del Dungeon Master".

Abilità speciali

Il vostro personaggio combatte meglio di ogni altro tipo di personaggio, ma questa non può essere definita un' "abilità speciale". La maggior parte degli altri personaggi, invece, non combatte altrettanto bene, ma possiede abilità speciali, di cui ognuno di loro ha bisogno per sopravvivere e superare quindi con successo le difficili prove che incontrerà sul suo cammino. Le Abilità Speciali di ogni classe di personaggi sono indicate nelle relative descrizioni (pagine 24-47).

ESEMPIO: Chierici e Sacerdotesse possono scacciare i non-morti. I Maghi possono pronunciare incantesimi (come i Chierici, e gli Elfi). I ladri possono scassinare le serrature, ecc.

Tabella di combattimento

Avete imparato come tirare i dadi quando il vostro personaggio vuole colpire un mostro; questo tipo di lancio viene detto "Tiro per colpire". Per questo genere di tiri userete sempre il dado a 20 facce.

Non avrete bisogno di far ricorso a questa tabella di combattimento se non quando giocherete in gruppo. Quando leggerete un'avventura in solitario, vi verrà indicato il "tiro per colpire" di cui avrete bisogno, e in esso saranno già comprese le modificazioni per la vostra forza e per la classe d'armatura dei mostri.

Nelle partite di gruppo, dovrete impiegare una procedura leggermente diversa, ed usare l'apposita tabella. Nel sistema di combattimento di D & D, ogni creatura ha una classe d'armatura (CA), sia che indossi o no un'armatura. Se il vostro tiro (compresa la modifica dovuta alla forza) è un numero sufficientemente alto per eguagliare o superare il numero corrispondente alla CA del bersaglio, avrete allora colpito il bersaglio, e sarete quindi in grado di tirare



nuovamente il dado per cercare di infliggere ferite. Ma questo aspetto della procedura di combattimento sarà spiegato in maggior dettaglio più avanti (per la Tabella di Combattimento, vedi pagina 36).

GIRATE LA SCHEDA

Abbiamo completato la parte più difficile, ma restano ancora alcune cose da spiegare. Prestate particolare attenzione ai paragrafi dedicati al "Denaro" e all'«Esperienza».

Oggetti magici

Ogni volta che trovate un oggetto magico, registratelo qui; iniziate ad annotare la pozione magica che avete trovato nella prima avventura! Registratela in questo riquadro, scrivendo *Pozione Guaritrice*. E' l'oggetto magico che avete trovato nel "Finale n.º 1" (dal momento che, con ogni probabilità, avete fallito il tiro-salvezza contro l'incantesimo di Bargle, useremo questo finale come base per le successive avventure del vostro personaggio. Vedrete, avrete bisogno della *Pozione Guaritrice* nella prossima avventura).

Oggetti comuni

A questo punto dovete stendere la lista dell'equipaggiamento di cui dispone il vostro personaggio. Copiate sulla scheda la seguente lista, e leggetela attentamente, per sapere con esattezza cosa avete a disposizione. Per ora non preoccupatevi del costo di questi oggetti o della loro provenienza.

Avete un pugnale e altri oggetti comuni, anche se alcuni vi sono stati sottratti da Bargle. Presumiamo semplicemente che avete conservato in casa un altro pugnale e altro equipaggiamento di riserva. La lista che segue comprende tutto ciò che vi resta:

LISTA DEL VOSTRO EQUIPAGGIAMENTO

- 2 Fiaschette d'olio
- 1 Scatola dell'acciarino (con esca e pietra focaia)
- 1 Corda (lunga 18 metri)
- 1 Zaino di cuoio
- 1 Scatola di razioni standard (alimenti deperibili)
- 1 Contenitore per l'acqua (borraccia di cuoio)
- 1 Lanterna
- 2 Torce
- 2 Piccoli sacchi
- 1 Grosso sacco
- 1 Armatura completa di maglia di ferro
- 1 Scudo
- 1 Pugnale
- 1 Spada



Altre Note

La scheda del Personaggio è anche un modo per aiutarvi a ricordare la "vita" del vostro personaggio, gli incontri fatti e i luoghi visitati. Dovreste scrivere qui: "Caverne vicino alla città; incontrato Bargle, un mago caotico." Prendete nota di tutte le vostre avventure! Il vostro personaggio acquisirà così sempre maggiore spessore e personalità.

Il Denaro ed altri Tesori

Avete trovato molte monete d'oro e d'argento quando avete ucciso il serpente gigante, e solo poche monete di rame quando avete ucciso il goblin. Ne avete portate a casa ben poche, perché Bargle ve ne ha sottratte la maggior parte.

In questa sezione della scheda prenderete nota dei tesori in vostro possesso, aggiungendo alla lista ogni nuovo tesoro di cui riuscite ad impadronirvi. Per i vari tipi di monete userete le seguenti abbreviazioni (qui elencate in ordine decrescente di valore):

Monete di platino = mp
 Monete d'oro = mo
 Monete di electrum = me
 Monete d'argento = ma
 Monete di rame = mr

Memorizzate bene queste abbreviazioni, perché verranno impiegate spesso. Per registrare il tesoro che avete trovato finora, copiate il seguente schema nella casella **Denaro** della scheda:

mp: 7 1 gemma: 100 mo
 mo: 50
 me: 20
 ma: 40
 mr: 100

Valore totale: 200 mo

Per calcolare il valore totale, dovete saperne un po' di più sul sistema monetario impiegato in D & D. Studiatevi quindi la **Tabella di Conversione Monetaria** in questa pagina:

TABELLA DI CONVERSIONE MONETARIA

100 mr = 1 mo 2 me = 1 mo
 10 ma = 1 mo 5 mo = 1 mp
 1 mp = 5 mo = 10 me = 50 ma = 500 mr

Quando nel corso di un'avventura trovate un tesoro, prendetene nota su un foglietto a parte. Al termine dell'avventura, aggiungete quel tesoro

Il vostro personaggio

alla vostra lista, e calcolate il valore totale dei vostri preziosi.

Nelle vostre avventure, tenete sempre d'occhio il tesoro di maggior valore. Se vi caricate addosso tutto ciò che trovate, potreste, in seguito, essere obbligati ad abbandonare qualche moneta per prenderne altre di maggior valore; logicamente scartate per prime le monete di rame!

Esperienza

Durante il corso del gioco, ogni volta che riuscirà a portare a termine un'avventura, il vostro personaggio diventerà più "potente". Il modo per misurare questo potere è un altro indice numerico, detto **Punti-Esperienza** (abbreviazione: **PX**).

Quando avete iniziato a giocare, il vostro personaggio non possedeva punti-esperienza. Ma nella vostra prima avventura avete ucciso un serpente gigante, un goblin, e trovato alcuni tesori. Ognuna di queste imprese vi frutterà punti-esperienza. Per i tesori che avete trovato, ottenete 200 PX (1 PX per ogni moneta d'oro, o equivalente). Per aver ucciso i mostri, ne ottenete altri 30. Per un totale di 230 punti-esperienza; ma questo non è ancora il vostro totale definitivo. Infatti avete un bonus, perché

siete un guerriero con Forza superiore alla media. Quel bonus è uguale al 10 % dei PX. Dal momento che ne avete guadagnati 230, ne otterrete altri 23 (il bonus); per un totale di 253 punti-esperienza. Nella casella **Esperienza** in fondo alla pagina dovete dunque scrivere "253".

Vi siete accorti che avete ottenuto molta più esperienza grazie ai tesori rinvenuti, rispetto a quanta ne avete conseguita uccidendo i mostri? E' meglio dunque evitare di uccidere, se potete, superando i mostri con l'inganno o adoperando la magia per acquietarli. Talvolta sarà meglio evitare i rischi di un combattimento; ma spesso vi troverete lo stesso a lottare con molti mostri per potervi impadronire dei loro tesori.

Ricordate il vostro "livello" in cima alla pagina frontale della scheda? E' relativo ai punti-esperienza; ciò significa che se guadagnerete abbastanza punti-esperienza, il vostro livello aumenterà. E quando aumenta il livello di un personaggio, il personaggio diventa più potente. Se ciò accade, anzitutto otterrete altri punti-esperienza. Talvolta (ma non sempre) all'aumentare del livello, il vostro personaggio potrà effettuare con maggiore facilità i tiri-salvezza, e riuscirà meglio a colpire gli avversari. Più alto è il livello raggiunto, maggiori saranno le vostre probabilità di sopravvivenza e più alto il numero di

tesori che sarete in grado di conquistare. Sulla riga in fondo al riquadro dell'**Esperienza** scrivete il numero "2.000". Questo è il vostro obiettivo! Quando, sommando i punti-esperienza che avrete ottenuti in ogni vostra avventura, raggiungerete i 2.000 PX, il vostro personaggio non apparirà più al 1.° livello, ma il suo potere aumenterà e vi porterà fino al 2.°. Ciò non vorrà dire perdere i punti-esperienza acquisiti fino ad allora; infatti li conserverete ed a questi si aggiungeranno quelli che guadagnerete in futuro.

Probabilmente la vostra crescita continuerà fino ai livelli 3.°, 4.°, 5.°, ecc., rendendovi ogni volta sempre più potenti. Un personaggio umano può raggiungere il 36° livello, ma è un obiettivo che richiede centinaia di partite. I punti-esperienza da accumulare per raggiungere il livello successivo sono sempre il doppio di quelli richiesti per il precedente: 4.000 PX per il 3.° livello, 8.000 PX per il 4.°, e così via.

Ora dovreste sapere come usare ogni parte della scheda del personaggio. Se non avete capito qualcosa, **FERMATEVI!** Tornate indietro e rileggete con più attenzione.

Avrete una scheda per ogni personaggio che partecipa al gioco; e ognuna di esse vi fornirà tutti i dati necessari per "manovrare" accuratamente ogni personaggio.



DADO A 4 FACCE



DADO A 6 FACCE



DADO A 8 FACCE



DADO A 12 FACCE



DADO A 20 FACCE

I Dadi

Questo è un capitolo importantissimo; leggetelo con estrema attenzione.

Ciascuna delle superfici di un dado viene definita "faccia". I vari tipi di dado sono individuati dal numero di facce che possiedono. I dadi, e le relative abbreviazioni, sono usati in ogni avventura, quindi dovete imparare a conoscerli molto bene.

Siate sicuri di avere tutti i dadi di cui c'è bisogno.

Il dado a 4 facce sembra una piramide. Quando lo tirate, imprimegli un movimento rotatorio. Quando si ferma, il vero numero indicato dal tiro è quello segnato sulla base parallela al piano di gioco. Tutti gli altri dadi, invece, vanno lanciati normalmente sul tavolo o su altre superfici piane, e il numero *tracciato* sulla faccia superiore è il risultato del tiro.

Il dado a 10 facce porta impresso su una di esse uno 0; questo "0" deve essere letto come "10".

Il dado a 10 facce può essere anche utilizzato per trovare la percentuale di successo di un'azione (un numero da 1 a 100), in questo modo: tirate il dado una prima volta e conside-

rate il risultato come indicante le "decine" (considerando lo "0" uguale a "nessuna decina"). Tiratelo poi una seconda volta per stabilire le "unità".

Se realizzate "0" con entrambi i lanci, il risultato vale "100".

ESEMPLI: Un tiro il cui risultato è 5, seguito da un tiro il cui risultato è 3, dà come risultato finale 53. Se aveste tirato prima il 3 e poi il 5, il risultato sarebbe stato 35. Un tiro di 0, seguito da un 6, dà per risultato 06, o, più semplicemente, 6.

Ora fermatevi e colorate i numeri di tutti i dadi, passandovi sopra il pastello colorato incluso nella scatola e ripulendo con uno straccio il colore in eccesso.

Per indicare i dadi usiamo spesso delle abbreviazioni: una "d", seguita dal numero delle facce — Per es. "d8" indica "1 dado a 8 facce".

Il doppio tiro del dado a 10 facce, per trovare una percentuale, è abbreviato come "d%", e talvolta viene chiamato "tiro percentuale".

Ogni volta che un numero appare davanti alla "d", sta ad indicare quante volte dovete tirare quel dado. Quindi "2d4" significa "tirare 2 volte il dado a 4 facce e sommarne i risultati"

(per un totale che può variare da 2 a 8). Oppure, se avete molti dadi, potete più semplicemente tirare 2 dadi a 4 facce, addizionando sempre i risultati. Alcuni esempi:

- d% Tirate il dado a 10 facce per trovare le "decine" e quindi di nuovo per trovare le unità.
- 4d8 Tirate 4 volte il dado a 8 facce.
- 9d12 Tirate 9 volte il dado a 12 facce.
- 1d20 Tirate 1 volta il dado a 20 facce.

Talvolta potrete trovare, dopo la "d", un numero cui non corrisponde un dado; per es. 1d3. Ciò significa che si richiede un risultato di 1, 2 o 3.

Per realizzare il tiro "1d3", tirate d6 e dividete il risultato per 2 arrotondando per eccesso; in questo modo otterrete uno dei 3 numeri richiesti. Usando lo stesso principio, potete trovare il risultato di 1d2 (1d4 diviso 2) e 1d5 (1d10 diviso 2).

Se ci avete seguito fin qui...

SIETE PRONTI PER LA VOSTRA PROSSIMA AVVENTURA!

Per iniziare non dovete far altro che girare la pagina!

Nella seguente avventura per un giocatore, esplorerete una "segreta" (Dungeon), alla ricerca di mostri e tesori. La **prima parte** è un viaggio in città per compiere alcuni acquisti. Nella **seconda parte** imparerete qualcosa di più sui combattimenti. E nella **terza parte** visiterete il Dungeon! Vi saranno spesso offerte delle alternative e quindi vi sarà chiesto di fare una scelta. Ogni scelta è indicata da un numero; cercate il paragrafo che reca quel numero per verificarne gli effetti. La vostra avventura continuerà da quel punto.

Prima parte: Affari in Città

Trascorrete alcuni giorni in città, per permettere alle vostre ferite di rimarginarsi del tutto. Dal momento che, durante la prima avventura, avete trovato un discreto tesoro, andate in giro per acquistare un'armatura migliore.

Baldwich, il Fabbro, vi conosce bene. E' un tipo simpatico ed i suoi capelli vanno chiazze di grigio. Vi ricordate di quando, giovane e scapestrato, andavate a rubar mele sul grande albero del suo giardino.

"Bene, bene" esclama mentre entrate nel suo negozio "Dove sei stato in tutto questo tempo? Sei proprio cresciuto, vedo!"

Chiacchierate per pochi minuti, rammentando i vecchi tempi, e poi gli chiedete se abbia un'armatura che faccia al caso vostro.

"Oh, certo! Lasciami vedere, lasciami vedere un attimo..." Si apre la strada tra mucchi di armature di ogni tipo, mentre voi gli andate dietro. Vi sono dozzine di armature complete, di tutte le taglie, ma la maggior parte di esse avrebbe bisogno di essere riparata.

"AHA!" esclama, prendendone una: "Provatela questa!" L'armatura che avete indossato è fatta di anelli di metallo, abilmente intrecciati in modo da offrire protezione alla maggior parte del corpo. Quella che vi offre Baldwich è diversa. Larghe fasce di metallo ben rifinite sono fissate su un corpetto di cuoio in modo da poter essere facilmente indossate.

"Una corazza di piastre, naturalmente; l'ho finita appena una o due settimane fa. Vuoi provarla? Penso che ti vada bene."

Andate nel retrobottega, vi togliete la vecchia armatura e provate ad indossare la nuova. E' proprio della vostra misura; vi calza alla perfezione, quasi fosse stata fatta apposta per voi. Le placche di metallo tenute insieme da striscie di cuoio ed anelli di maglia, forniscono una protezione molto efficiente. Ma è molto pesante, quasi il doppio della vostra vecchia corazza di maglia. Uscite per farvi vedere e Baldwich si affaccia intorno a voi, con un pezzo di carbone in mano, e segna l'armatura qua e là, per alcuni necessari adattamenti.

"Sembra che vada proprio bene" esclama "Solo un ritocco qui e un ritocco là... E, per il

pagamento, vuoi darmi in acconto la tua corazza di maglia? Mi sembra che sia in buono stato..."

"Aspetta un attimo!" replicate "Non hai niente di più leggero di questa roba? Non potrò certo trasportare molto denaro e gioielli se mi porto in giro tutto questo metallo!"

"Mah..." dice lui, con pazienza "Se vuoi una protezione devi indossare questa. A meno che, naturalmente, tu non riesca a trovare, in qualche modo, un'armatura magica."

La corazza di piastre migliorerebbe la vostra classe di armatura, portandola dall'attuale livello CA = 4 fino al nuovo CA = 2; quindi sarebbe utile averla. "Bene, quanto costa?" chiedete. "Ehm... 75 monete d'oro, così com'è. Vuoi darmi la tua vecchia armatura a parziale pagamento?" "Oh, penso di sì" replicate "Quanto vuoi allora?"

"Proprio perchè sei tu, ehm... perchè sei appena all'inizio... e poi ti conosco da tanto tempo... 50 monete d'oro più la tua vecchia armatura; un vero prezzo di favore." Parlate ancora un po' con lui, facendo ricorso al vostro carisma e, mercanteggiando, ottenete un prezzo migliore.

"E va bene, va bene!" dice lui, alla fine "Solo 30 monete d'oro più la tua vecchia armatura; però promettimi di venire da me quanto ti capiterà

di nuovo di cercare un'armatura migliore o altre armi. D'accordo?" Si gira, brontolando, poi si ferma e si volta ancora "Sarà pronta per martedì. Paga al mio apprendista quando esci dal negozio."

Sottraete un valore di 30 monete d'oro dal vostro "Denaro" sulla scheda. Potete sottrarlo direttamente dal numero di monete d'oro, oppure usare tagli di minor valore, se avete capito come funziona la "tabella di conversione monetaria". Correggete i numeri sulla scheda ad indicare l'attuale ammontare delle vostre ricchezze e modificate la lista dell'equipaggiamento. Poi voltate la scheda e cambiate la vostra Classe d'Armatura da CA 4 a CA 2. Dopo alcuni giorni tornate al negozio a prendere la vostra nuova pesante corazza di piastre. Ovviamente non è ancora pronta, ma avete tutto il tempo di aspettare. Per passare il tempo, vi guardate intorno alla ricerca di altri avventurieri —ogni aiuto sarebbe ben accetto— ma i pochi che riuscite a trovare vogliono riposarsi, divertirsi, o curarsi dopo le loro ultime imprese.

Una mattina, quindi, ben equipaggiato, ma ancora una volta solo, vi avviate verso le caverne vicine alla città, e riflettendo mentre marciate, vi ripromettete di stare particolarmente attenti alle insidie dei ghoul!



L'avventura in solitario

Seconda parte: Combattimenti

Siete ormai quasi pronti a entrare nel Dungeon. Ma prima dovete imparare qualcosa di più sui combattimenti. Sapete già come sferrare un colpo ad un mostro:

Tirate 1d20 (un dado a 20 facce) e confrontate il risultato ottenuto col "tiro per colpire" indicato nella descrizione del mostro. Se il risultato del dado è maggiore o uguale a quel numero, riuscite a colpire il nemico, e potrete quindi tirare un altro dado per scoprire i danni (la gravità delle ferite) inferti al nemico.

Più ferite per ogni colpo!

Nella prima avventura, ogni volta che colpivate un mostro, gli procuravate un solo punto-ferita. Invece, d'ora in poi, tirerete 1d6 (un dado a 6 facce) per stabilire l'ammontare dei danni inflitti alla creatura contro la quale state combattendo.

Registrerete le ferite nello stesso modo, scrivendo il numero iniziale di punti-ferita e sottraendo i danni ulteriori ad ogni successivo colpo andato a segno. Semplicemente, fate una croce sul vecchio numero di punti-ferita e scrivete il nuovo numero.

I Mostri

Anche i mostri potranno infliggere più danni. Nelle vostre partite in solitario registrate le ferite subite da loro sul foglio di carta, insieme alle vostre. Nel gioco di gruppo è invece il Dungeon Master a tenere le registrazioni di tutti i dati riguardanti i mostri.

Alcuni mostri provocano danni da 1 a 6 PF, proprio come voi. Ma in certi casi ne provocano più o meno di 1d6. Ogni volta che incontrerete un mostro, i dati di cui avrete bisogno vi verranno forniti in un riquadro, simile al seguente:

GOBLIN: 17	F: 1d6
VOI: 11	pf: 4

Il numero accanto al nome del mostro è il risultato di cui ha bisogno per colpirvi; "F" è il dado da tirare dopo che vi ha colpito, per stabilire il numero di ferite che vi ha inflitto. Sono indicati anche i punti-ferita del mostro.

Nell'esempio, se tirate 11 o più riuscite a colpire il goblin. Lanciate poi 1d6, per determinare l'ammontare normale dei danni, e aggiungete 2 (per il vostro bonus di forza). Sottraete il totale dai 4 punti-ferita del goblin (segnati nel ri-

quadro). Se il nuovo totale del goblin è 0 o meno, la creatura è morta. Se al goblin, al contrario, restano ancora punti-ferita, cercherà a sua volta di colpirvi.

Se il goblin attaccando realizza un 17 o più, vi colpisce infliggendovi 1d6 di ferite, come mostra la tabella. Tirate quindi 1d6 e sottraete il risultato ottenuto dai vostri 8 PF.

La procedura di combattimento

La procedura di combattimento, sintetizzata, vi verrà fornita nella stessa pagina della descrizione del mostro da combattere (il riquadro appena esaminato); essa vi indicherà ciò che dovete fare per combatterlo. Usate questa procedura per ogni scontro, in modo da essere sicuri di condurli tutti in modo corretto.

Registrazione degli eventi

Adoperate un foglio di carta per registrare i combattimenti. Ogni volta che trovate un tesoro, scrivete sullo stesso foglio, il tipo e l'ammontare delle ricchezze da cui è costituito. I punti-esperienza vi verranno attribuiti al termine dell'avventura, ma allora avrete appunto bisogno di una lista completa delle creature che il vostro guerriero sarà riuscito a sconfiggere. Tutti i punti-esperienza saranno totalizzati solo alla fine dell'avventura.

Essere uccisi

Se il vostro personaggio viene ucciso dai mostri, l'avventura è finita. Ma non è la fine del gioco! Potrete infatti iniziare di nuovo a giocare con lo stesso guerriero, fingendo che sia un nuovo personaggio.

Se però giocate quest'avventura una seconda volta, non potrete conservare nessuno dei tesori conquistati in precedenza! Dovrete dar vita ad un nuovo personaggio, partendo da zero.

Ricordatevi che possedete una *Pozione Guaritrice*. Se verrete feriti, potrete berla, e curerà tutte le vostre ferite; potrete allora riportare a 8 i vostri PF. Ma non ce n'è molta e la si può usare una sola volta! Potete berla in qualsiasi momento ma, se possibile, attendete fin quando vi siano rimasti solo 2 o 3 PF. Se la bevete durante un combattimento dovete rinunciare al vostro attacco (state infatti bevendo, non cercando di colpire) e, per quel round di combattimento, lancerete il dado solo per il tentativo di attacco del mostro.

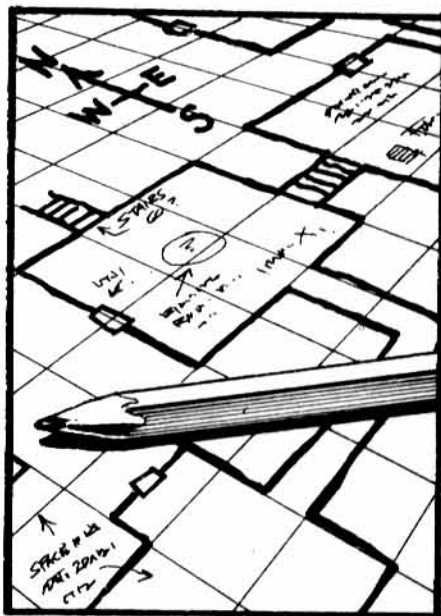
COSE DA RICORDARE

1. Utilizzate un foglio di carta, per registrare tutti i mostri uccisi ed i tesori raccolti.
2. Quando dovete combattere, usate la procedura corretta.
3. Tirate 1d6, ogni volta che il vostro colpo va a segno, per verificare l'ammontare delle ferite inflitte.
4. Bevete la pozione solo quando siete seriamente feriti.

Disegnare la mappa

Stavolta non volete smarrirvi, perciò disegnerete una mappa delle "segrete" (il Dungeon). Una mappa vi servirà inoltre per ricordare dove si trovano i mostri più pericolosi — come i ghouls — in modo da poterli evitare fin quando non vi sentirete pronto a combatterli.

Disegnerete la mappa su un foglio di carta millimetrata. ogni quadretto equivale a 3 metri di distanza reale nelle segrete. Copiate ogni mappa con attenzione. Tracciate una freccia in cima al foglio per indicare il nord; poi incrociatela con un'altra freccia ed indicate il sud, il est e l'ovest. Questo vi aiuterà ad orientarvi! Disegnando la mappa, annotate su essa l'ubicazione degli oggetti abbandonati alle vostre spalle ed i punti più pericolosi. Vi sarà facile smarrirvi se vi addenterete nelle segrete senza registrare sulla mappa il vostro cammino.



Terza parte: Nelle caverne

Poiché avete già esplorato in precedenza alcune delle caverne cercate ora un altro ingresso, per introdurvi al loro interno. Trovata una caverna percorribile, vi fermate un attimo per essere certi di esser ben pronti.

La caverna sono buie e desolate; quindi prendete, come l'altra volta, la lanterna ed accendete lo stoppino, col vostro acciarino. Poi, con circospezione, vi addentrate nella prima "stanza".

Staccate il foglio di carta millimetrata dal centro di questo volume; poi, iniziando dal fondo del foglio, copiate la **mappa n.º 1**.

1 La stanza in cui vi trovate misura 15 metri per lato, ed ha uscite larghe 3 metri al centro delle pareti nord, sud, est ed ovest. Il soffitto è alto 5 metri, ma i corridoi sono alti solo 3 metri. Le pareti, il pavimento e il soffitto sono di ruvida roccia. Nella roccia delle pareti ci sono crepe e fenditure, tutte molto piccole. Nell'esatto centro della stanza scorgete una statua di pietra, che rappresenta una donna in armatura. La esaminate con attenzione, e infine, persino, osate toccarla — ma è una semplice statua, non è magica né ha altre peculiarità.

Avete fatto ingresso in questa stanza di 15 metri quadrati dal corridoio sud, che dunque conduce all'aria aperta e alla luce del sole. Gli altri corridoi sono immersi nel buio — la luce della lampada vi aiuta a vedere meglio. Gli angoli di questo vasto locale sono avvolti da ampie zone d'ombra.

Cosa volete fare?:

Vi fermate ad ascoltare? Andate al n. 42
Ispezionate la stanza? Andate al n. 57
Vi inoltrate in uno dei corridoi? Andate al n. 58

2 Siete usciti dalle caverne! Se desiderate tornarvi, leggete il n. 1. Se volete abbandonare il campo, smettete di leggere qui; il vostro guerriero torna indietro verso la città. Se avete ucciso dei mostri o trovato dei tesori, leggete il n. 88 per stabilire quanti punti-esperienza siete riusciti a guadagnare. Se volete andare ad acquistare rifornimenti, leggete il n. 89.

3 Andate verso sud e lasciate le caverne. Potete andare verso casa e porre termine a questa avventura, oppure tornare indietro alla prima stanza. Per ulteriori istruzioni, leggete il n. 2.

4 Andate a sud, lasciando la stanza "strana". Se avete già ucciso dei mostri e preso dei tesori in questa sezione del Dungeon, leggete il n. 23. Altrimenti, leggete il n. 44.

5 Decidete di tornare indietro fino alla stanza della statua. Ritornate al n. 1.

6 Tornate indietro, alla stanza della statua. Leggete il n. 58.

7 Girate l'angolo e seguite il passaggio fino ad arrivare ad una stanza. Leggete il n. 9.

8 Dopo la svolta, il corridoio prosegue per 15 metri e sbocca in una stanza. Leggete il n. 54 dopo aver aggiunto alla vostra la **mappa n. 8**.

9 Potete scegliere 3 direzioni. Cosa volete fare?:

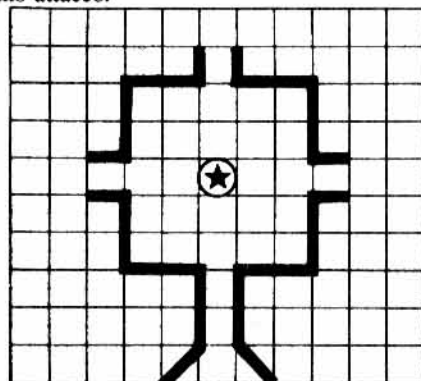
Andare al nord? Leggete il n. 21
Andare ad est? Leggete il n. 53
Ritornare alla stanza della statua? Leggete il n. 36

10 Se avete già ucciso dei mostri e preso dei tesori in questa sezione del "Dungeon" leggete il n. 9. Altrimenti proseguite la lettura.

Il corridoio prosegue per 6 metri a nord della stanza, poi piega a destra. Sbiriate dall'angolo e vedete che il corridoio prosegue per altri 6 metri e sbocca in un'altra stanza. Legg. il n. 54.

11 Vi avvicinate in silenzio alla stanza, e non vi pare di notare niente di insolito. Ma, appena entrate, alcuni Topi Giganti sbucano dall'angolo alla vostra destra e sono su di voi! Due di essi vi colpiscono, per un totale di 3 punti-ferita. Siete improvvisamente coinvolto nel combattimento e non potete scappare. Legg. 83.

12 Parlare con la creatura è inutile. Essa vi attacca per prima mentre state ancora parlando! Legg. 86, e conducete il combattimento normalmente, dopo aver concesso al mostro il primo attacco.



Mappa n.º 1

13 Avete ucciso i due scheletri! Quando, uno dopo l'altro, "muoiono", le loro ossa si dissolvono cadendo a terra e formano un mucchietto di polvere, mentre le loro spade arrugginite rimbalzano al suolo con un rumore sordo. Perquisite la zona, ma non trovate tesori. Comunque, c'è una porta alla parete est della stanza. Cosa volete fare?

Andare al sud? Legg. 62
Aprire la porta? Legg. 27

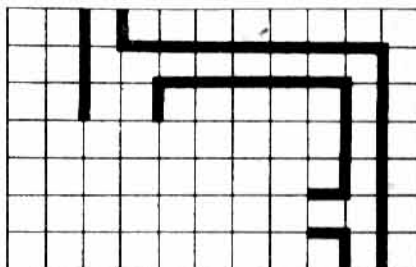
14 Andate verso ovest ed arrivate ad un'altra stanza. Ha un'uscita verso sud, che conduce all'esterno ed un altro corridoio che porta ad ovest. Non volete dirigerli ad ovest: i ghoul sono in quella direzione. D'improvviso riconoscete questa stanza: è il luogo da cui siete entrati nelle segrete nella prima avventura! Qui è dove avete colpito il goblin che scappò via. Cosa volete fare?

Tornare indietro ad Est? Legg. 62
Andare a Sud? Legg. 3

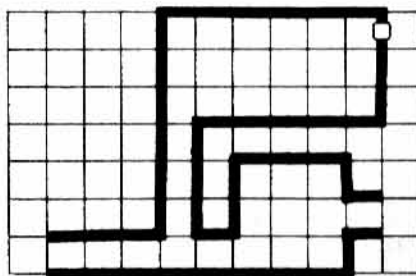
15 Se avete già ucciso tutti i mostri di questa sezione delle segrete, legg. 61. Altrimenti, continuate a leggere:

Il corridoio prosegue verso nord e si apre in una stanza. Essa è rappresentata nella **mappa n. 15** (aggiungetela alla vostra mappa).

Mentre fate capolino nella stanza, due scheletri armati di spade arrugginite compaiono a circa 3 metri da voi. Senza il minimo suono, si avvicinano, con un ghigno orribile, e tentano di colpirvi. Uno di loro vi riesce, perdete 2 punti-ferita. Legg. 26.



Mappa n.º 8



Mappa n.º 15

L'avventura in solitario

16 State lasciando la stanza del rugginofago, andando ad ovest. Avete già disegnato la mappa di questa zona delle segrete?:

No	Legg. 28
Si	Legg. 62

17 Il corridoio prosegue verso nord per 9 metri e a questo punto notate un passaggio laterale, sulla sinistra (ovest). Il corridoio principale prosegue per altri 9 metri e poi svolta a sinistra. Quando prendete il passaggio laterale, vi rendete conto che prosegue ad ovest per 3 metri e termina in una strana stanza. Legg. 49.

18 Entrate nella stanza con ogni precauzione e vedete 2 goblin nell'angolo più lontano. Ciascuno di essi è armato di spada e sembra proprio che vi stiano aspettando. Attaccano prima ancora che possiate reagire e quindi hanno entrambi il vantaggio del primo colpo. Leggete 85 e svolgete lo scontro nel modo consueto, ma date ad ognuno dei goblin il vantaggio di attaccare per primo.

19 Ritenete possibile che qui vi siano dei goblin quindi schermate la lanterna e vi avvicinate furtivamente per sbirciare nella stanza. Sentite morbide voci bisbigliare in un linguaggio a voi ignoto. Buttando lo sguardo oltre l'angolo, vedete 2 goblin alla vostra destra, in fondo alla stanza, a sud. Sembrano intenti a parlare di qualcosa e non vi notano. Cosa volete fare?:

Tornate indietro?	Legg. 32
Parlate con loro?	Legg. 50
Attaccate?	Legg. 63

20 Decidete di non ingaggiare battaglia con i goblin. Ma quando iniziate ad allontanarvi, il goblin col quale stavate parlando estrae la spada e vi attacca! L'altro se ne va verso nord, svoltando a sinistra. Cosa volete fare?:

Combattere col goblin?	Legg. 64
Scappare via?	Legg. 73
Cercare di parlare?	Legg. 51

21 Se avete già esplorato quest'area, legg. 52. Altrimenti, continuate a leggere.

Iniziando dalla parete nord di questa stanza, il corridoio prosegue per 3 metri a nord, svolta a sinistra (ovest) e si inoltra per altri 3 metri, terminando nella parete est di un altro locale. C'è un numero notevole di goblin! Ma, appena vi vedono, strillano e scappano attraverso una robusta porta sulla parete nord, chiudendosi alle spalle.

La stanza è raffigurata sulla mappa n. 21 (aggiungetela alla vostra mappa).

Perquisite attentamente la stanza e trovate una piccola borsa vicino alla porta, apparentemente caduta ad uno dei goblin. La borsa contiene 10 ma e 5 mo ed una chiave! Ed ora, che volete fare?

Aprire la porta?	Legg. 66
Tornare indietro?	Legg. 37

22 Se siete già stati in questa stanza, legg. 39. Altrimenti, continuate la lettura:

Entrate nella stanza "strana" per ispezionarla. La stanza è vuota e pulita e l'unica cosa presente è la bocca arancione, sulla parete opposta, lunga circa 3 metri. La stanza è rappresentata nella **mappa n. 22** (aggiungetela alla vostra mappa).

Ispezionate la stanza, attenti ad ogni più piccolo rumore cercando con cura, ma non trovate niente. D'improvviso, mentre eravate in procinto di andarsene, le labbra della gigantesca bocca si dischiudono e in un tono basso e rimbombante sentite la bocca parlare così: "Sorpresa! Sei qui per un «lascia o raddoppia»? Pronto o no, cominciamo lo stesso. U-D-T-Q-C-S-S-. Qual'è la lettera successiva in questa serie? Se risolverai questo indovinello il tuo tesoro si raddoppierà. Se sbaglierai sparirà. Ora dimmi, qual'è la risposta?" Se tentate di scappare vi accorgete di essere bloccati da una forza invisibile. "Mi devi rispondere per forza, sai?" prosegue la bocca. Pensateci su, e decidete qual'è la risposta. Poi legg. 82.

23 Tornate indietro fino alla stanza dove si trovano i topi giganti e continuate ancora, ritornando fino alla prima stanza. Legg. 58.

24 Improvvisamente vi sentite un po' diverso (più pesante o più leggero, a seconda della vostra risposta). Qualunque sia la risposta che avete dato, la bocca ride e dice: "Torna a trovarmi

qualche altra volta!" La barriera invisibile ora è sparita e potete abbandonare la stanza. In essa non potreste trovare nient'altro, e la bocca non vi parlerà di nuovo. Legg. 40.

25 Decidete che i topi hanno un aspetto molto pericoloso, e tornate indietro, per la via che avevate percorso prima. Legg. 58.

26 Vi trovate di fronte a 2 scheletri. Che intendete fare?

Parlare loro?	Legg. 30
Scacciarli con un incantesimo?	Legg. 47
Scappare via?	Legg. 72
Combattere?	Legg. 84

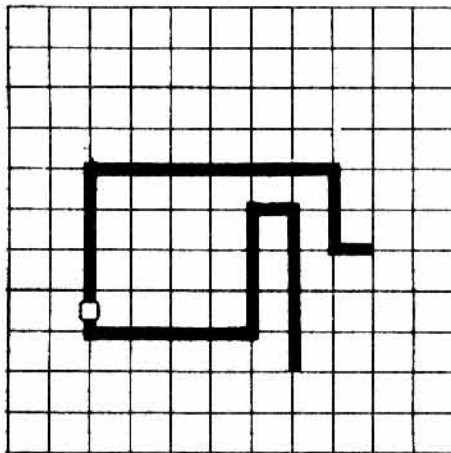
27 E sminate con grande scrupolo la porta e non vi trovate nulla di strano. C'è solo il buco della serratura. Avete per caso trovato una chiave?

Si	Legg. 80
No	Legg. 46

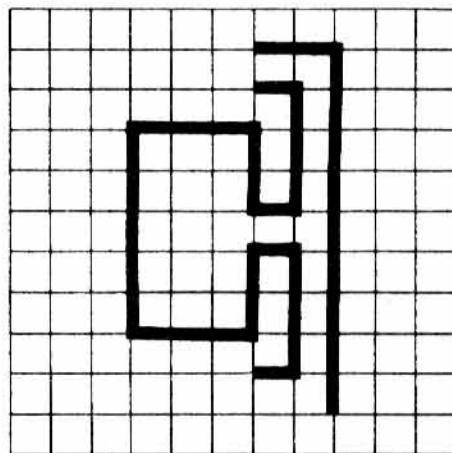
28 Il corridoio prosegue per soli 3 metri verso ovest prima di incrociare un altro corridoio, che porta a nord; il corridoio principale continua invece verso ovest, sprofondando nelle tenebre. Il corridoio che va a nord, invece, prosegue per 9 metri e termina quindi in una stanza. Che volete fare?

Andare a nord?	Legg. 15
Continuare ad ovest?	Legg. 14

29 Tornate indietro alla stanza della statua. Legg. 58.



Mappa n. 21



Mappa n. 22

30 Gli scheletri ignorano le vostre parole e cercano nuovamente di colpirvi. Uno di loro vi riesce, infliggendovi 2 punti-ferita. Ritornate al n. 26.

31 Andate a nord lasciando la stanza "strana". Se avete già attraversato questa parte delle segrete, legg. 7. Altrimenti legg. 8.

32 Decidete di tornare indietro. I goblin fortunatamente non si accorgono di voi, e rientrate nella stanza della statua. Legg. 58.

33 Decidete di attaccare i goblin prima che facciano in tempo a chiamare rinforzi. Balzate nella stanza e chiudete la via di fuga al primo goblin; entrambi i vostri avversari estraggono le spade e vi assalgono. Legg. 85 e seguite la procedura normale per il combattimento.

34 Mentre continuate a parlare al goblin, ne vedete altri 3 giungere da nord. Sembrano furiosi. Che volete fare?

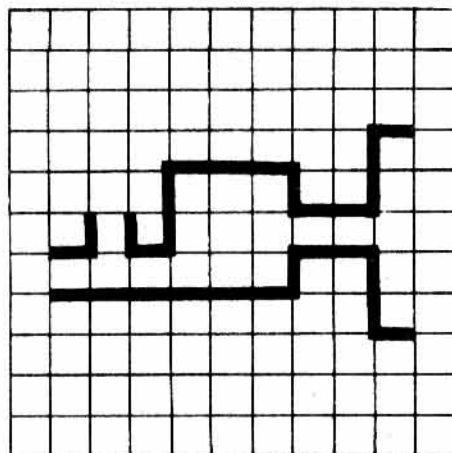
Fuggire?	Legg. 73
Combattere?	Legg. 87

35 Anche se avete provato a parlare con loro, i goblin sono inferociti e pronti a combattere. Uno di loro tenta di colpirvi e vi riesce, infliggendovi 2 punti-ferita. Che volete fare?

Fuggire?	Legg. 73
Combattere?	Legg. 87

36 Decidete di tornare alla partenza. Il corridoio prosegue verso ovest dal punto in cui siete e quindi piega verso sud. Lo seguite fino alla stanza della statua. Legg. 58.

37 Tornate sui vostri passi fino alla stanza dove avete trovato i goblin per la prima volta. Legg. 9.



Mapa n.º 43

38 Seguite verso est per il lungo corridoio, svoltate l'angolo che porta a sud, e giungete al passaggio laterale che conduce alla "strana" stanza. Legg. 49.

39 La bocca ringhia "Di nuovo tu! Va via, noioso!" Non riuscite comunque a trovare niente di valore. Legg. 40.

40 Da qui volete andare:

Verso nord?	Legg. 31
Verso sud?	Legg. 4

41 La creatura sta divorando la ruggine e vi ignora. La aggirate correndo attraverso la stanza e tornate di nuovo alla stanza della statua. Legg. 58.



42 Vi fermate ad ascoltare, e sentite distintamente uno squittio provenire da est. Tornate al n. 1.

43 Il corridoio prosegue ad ovest per 6 metri e conduce in una stanza, raffigurata nella mappa n. 43 (aggiungetela alla vostra mappa). La stanza è vuota, se si escludono pochi mucchietti di polvere rossastra. Che volete fare?

Tornare indietro?	Legg. 5
Continuare?	Legg. 45

44 Mentre vi avvicinate ad una stanza, un topo gigante sbuca all'improvviso dalle ombre e vi azzanna. Vi rendete conto che nella stanza ci sono altri 2 topi giganti. Subite la perdita di 2 punti-ferita e legg. 83.

45 Entrate nella stanza e vi guardate attorno. Oltre alla polvere rossastra, non c'è altro qui. Poi girando qua e là vi avvicinate a guardare più da vicino la polvere: capite che è ruggine! Sentite uno sbuffo e, quando alzate lo sguardo, vedete una creatura dall'aspetto singolare fare ingresso nella stanza, dal corridoio occidentale. Sembra un gigantesco armadillo, con una lunga coda, e ha 2 appendici piumate sulla fronte. Ehi, vi carica! Che volete fare?

Parlargli?	Legg. 12
Scappare?	Legg. 56
Combattere?	Legg. 86

46 Tentate di forzare la porta senza usare una chiave, ma è inutile. La solida porta resta fermamente chiusa. Alla fine desistete e vi avviate, calpestando i mucchietti di ossa degli scheletri, verso il corridoio principale. Legg. 62.

47 Tentate di scacciare gli scheletri nello stesso modo in cui Aleena "scacciò" i ghoul, ma non accade nulla. Si tratta di un talento speciale posseduto solo dai chierici, non dai guerrieri. Gli scheletri tentano allora di colpirvi, ma entrambi sbagliano. Tornate al n. 26.

48 Ritornate alla stanza del Rugginofago. In precedenza l'avete ucciso?

Si	Legg. 55
No	Legg. 67

49 Potete entrare nella stanza "strana" per ispezionarla, oppure proseguire a nord o a sud. Che fate?

Andate a nord?	Legg. 31
Andate a sud?	Legg. 4
Investigare?	Legg. 22

50 Salutate i goblin nella vostra lingua, il linguaggio Comune. Quelli vi osservano, sbottati, e uno di loro borbotta qualcosa nella sua lingua. L'altro vi sorride e dice: "Salve, perché sei qui? Cosa possiamo fare per te?" Il goblin che aveva borbottato, invece, si dirige a nord, apparentemente lasciando la stanza. Che volete fare?

Continuare a parlare?	Legg. 69
Attaccare?	Legg. 33
Tornare indietro?	Legg. 20

L'avventura in solitario

51 Tentate di continuare a parlare, ma il goblin vi attacca, e vi sbaglia. Improvvisamente avvertite il rumore di molti goblin arrivare da nord, e vedete piombare nella stanza altri 2 goblin, con le spade sguainate ed un'espressione infuriata. Che volete fare?

Scappare?
Combattere?

Legg. 73
Legg. 87

52 Svoltate l'angolo e guardate nella stanza, ma non c'è nessuno. Non c'è niente da trovare quindi tornate sui vostri passi, risvoltate l'angolo e vi avviate verso l'ultima stanza in cui siete stati. Legg. 9.

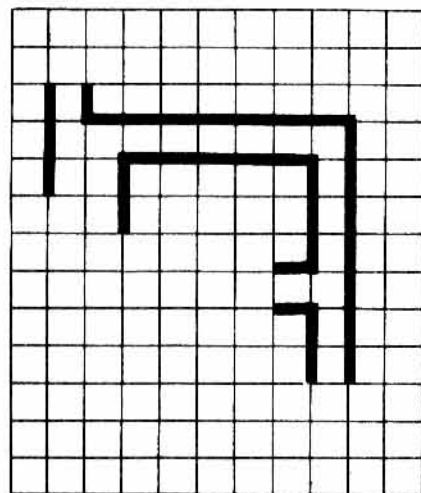
53 Se avete già disegnato la mappa di questa parte delle segrete, legg. 38. Altrimenti, continuate a leggere:

Il corridoio prosegue per circa 15 metri oltre la stanza, verso est e poi svolta a destra, verso sud. Sbirciando oltre l'angolo, vi rendete conto che il corridoio avanza per 9 metri a sud, e che al suo interno si apre un passaggio laterale verso ovest. Arrivati a quel punto, vi accorgete che il passaggio laterale va per 3 metri ad ovest, e si apre in un'altra stanza, con le pareti blu e con un'enorme bocca arancione sulla parete di fronte a voi.

Aggiungete alla vostra la **mappa n. 53** e legg. 49.

54 La stanza è raffigurata nella **mappa n. 54** (aggiungetela alla vostra mappa):

Cosa pensate di trovare qui? Se pensate di non aver trovato tracce o udito rumori, legg. 18. Invece, se credete di essere venuti in possesso di informazioni sulle creature che si aggirano in queste stanze, legg. 19.



Mappa n. 53

55 A traversate la stanza del rugginofago e vi trovate nella stanza della statua. Legg. 58.

56 Mentre vi girate per fuggire. Il mostro vi attacca bloccando vi la via di fuga. Non potete scappare. Leggi il n. 86.

57 Ispezionate la stanza con cura, e trovate un piccolo frammento di carta all'interno di una nicchia in una parete. Aprendolo, scoprite un'annotazione, scritta nella lingua Comune:

TOPI AD EST
GOBLIN A NORD
STATE ATTENTI ALL'OVEST!

Riuscite anche a scorgere parte dei corridoi che conducono fuori della stanza; sono raffigurati nella **mappa n. 57**. Nella stanza non trovate nient'altro. Ritornate al n. 1.

58 Da questa stanza potete dirigervi in varie direzioni. Da che parte andate?

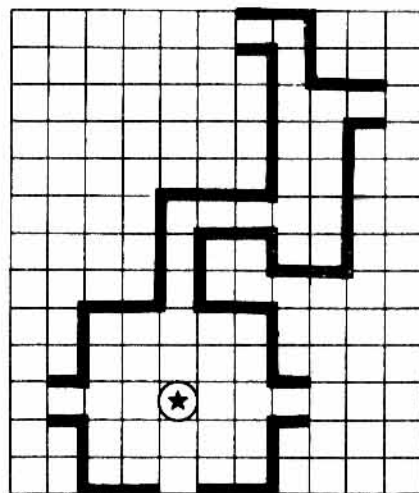
Ad est?
Ad ovest?
A nord?
A sud?

Legg. 79
Legg. 43
Legg. 10
Legg. 2

59 Mentre vi avvicinate alla stanza, udite molti squittii. Saggiamente, affievolite la fiamma della lanterna, riducendola ad una piccola incandescenza rossastra, e lanciate uno sguardo furtivo nella stanza. Vedete tre topi giganti correre qua e là ed alcuni preziosi sparsi sul pavimento. Che volete fare?

Tornare indietro?
Parlare loro?
Tentare di spaventarli?
Attaccare?

Legg. 25
Legg. 74
Legg. 77
Legg. 68



Mappa n. 54

60 La vostra armatura, il vostro scudo, la spada e il pugnale sono stati trasformati in polvere rugginosa dal terribile Rugginofago. Ma ora, che non indossate più metallo, la creatura si allontana; non è più interessata a voi. Vi accorgete, che non ha né denti né artigli, e che non può ferirvi in alcun modo!

La vedete avvicinarsi lentamente ad uno dei mucchietti di ruggine ed iniziare a mangiarla, ignorandovi completamente.

Tenendo attentamente d'occhio la creatura, vi date uno sguardo intorno. Qua e là vi sono delle gemme, alcune coperte di polvere rugginosa; ne raccogliete 6. Il loro valore complessivo è pari a 300 mo.

Disarmati e senza armatura, andate ad est, verso la prima stanza, e quindi uscite, avviandovi verso la città.

Per sapere quanti punti-esperienza avete guadagnato, leggete il n. 88. Dovrete inoltre andare a comprare nuove armi e una nuova armatura. La lista dei prezzi è al n. 89.

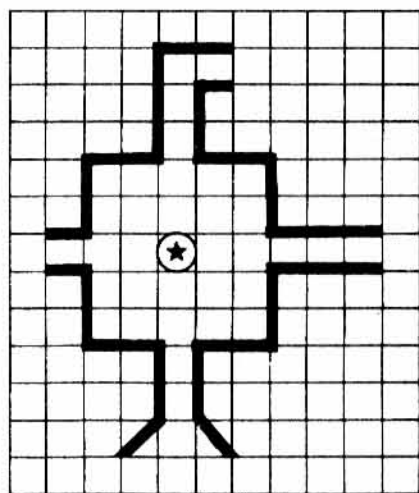
61 Scrutate nella stanza degli scheletri, e vedete che nulla è cambiato. Se avete già esaminato la porta, non vi resta nulla da fare qui. Leggete il n. 62.

Se, al contrario, volete esaminare la porta che si trova in questa stanza, legg. 27.

62 Vi trovate all'intersezione del corridoio che va verso nord con quello che va da est ad ovest. Da che parte volete andare?

Verso nord?
Verso est?
Verso ovest?

Legg. 15
Legg. 48
Legg. 14



Mappa n. 57

63 Balzate fuori ed assalite i goblin. Potete effettuare due tentativi per colpire prima che riescano ad estrarre le spade. Legg. 85 e, dopo aver portato i vostri 2 attacchi liberi, conducete il combattimento secondo la procedura normale.

64 Attaccate il goblin. Il vostro primo colpo lo manca, ma anche il goblin fallisce il suo. Però altri 2 goblin, stanno arrivando dal corridoio nord con le spade sguainate e l'aria feroce. Che fate?

Continuate a combattere?	Legg. 87
Scappate?	Legg. 73

65 Avete vinto il grande scontro con i goblin. Congratulazioni! Era una battaglia decisamente difficile per un guerriero solitario. Non dimenticatevi di aver iniziato l'avventura con la *Pozione Guaritrice*, che può curare tutte le vostre ferite, ammesso che non la abbiate già adoperata.

Perlustrando la zona, trovate 100 ma e 50 mo nei piccoli sacchetti che portavano i goblin. Le loro spade sembrano rugginose e non hanno alcun valore. Che volete fare?

Andare ad ovest?	Legg. 36
Andare a nord?	Legg. 21
Andare ad est?	Legg. 53

66 Cercate di aprire la porta, ma senza successo. La vostra chiave non sembra funzionare. Sentite la voce di un goblin, proveniente dall'altra parte della porta, gridare nel linguaggio comune: "Va via! Non vogliamo nessuno!" Potete continuare a provare, se volete, ma pare proprio che i goblin abbiano barricato la porta.

Alla fine, dovete andarvene; quindi leggete il n. 37.

67 Dal momento che non lo avete ucciso, il rugginofago è ancora intento al suo pasto. State trasportando un grosso scrigno pieno di monete?

Sì	Legg. 81
No	Legg. 41

68 Balzate fuori e cercate di colpire i topi. Legg. 83, ma disponete di 2 attacchi liberi prima che i topi possano in qualche modo reagire! Quindi, conducete normalmente il resto del combattimento.

69 Continuate a parlare mentre uno dei goblin se ne va, verso nord, svoltando a sinistra. L'altro cerca di apparire amichevole, ma voi capite subito di non essergli simpatico. Improvvisamente udite un frastuono, senz'altro pro-

dotto da molti goblin, provenire da nord. Che fate?

Attaccate?	Legg. 64
Scappate?	Legg. 73
Continuate a parlare?	Legg. 34

70 Avete ucciso l'orribile rugginofago! Perlustrando con cura la stanza, trovate 10 gemme sparse qua e là, alcune nelle fenditure e crepe delle pareti, altre sui piccoli mucchi di ruggine. Il valore totale delle gemme è di 600 mo! Ed ora, cosa volete fare?

Andare ad ovest?	Legg. 28
Tornare indietro, verso est?	Legg. 6

71 Vi avvicinate alla stanza con precauzione, ascoltando lo squittio. Ma, improvvisamente, 3 topi giganti sbucano dalle tenebre e vi assalgono! Uno di loro vi morde, infliggendovi 1 punto-ferita. Legg. 83.

72 Per scappare, ma uno scheletro vi colpisce di nuovo, infliggendovi un'altra ferita. Se siete ancora vivi, correte a sud, fino ad un corridoio dove potete svoltare a est o ad ovest. Guardandovi indietro, vedete che gli scheletri non vi inseguono. Vi fermate un istante per riprendere fiato. Legg. 62.

73 Decidete di fuggire. Mentre vi voltate per scappare, siete trafitti dalla spada di un goblin, subendo la perdita di 2 punti-ferita (Se i vostri punti-ferita arrivano a 0 siete morti, a meno che non possiate bere la pozione; altrimenti, proseguite la lettura). Correte via verso la prima stanza, e continuate a correre attraverso questa, poi attraverso il passaggio a sud, verso la luce del sole. Un gruppo di goblin vi sta inseguendo; cercano di colpervi e brandiscono bellicosamente le spade. Quindi si fermano all'entrata della caverna, e continuano a strillare ed agitare le spade; ma questa volta sono davvero troppi! Decidete di tornare a casa.

Siamo alla fine dell'avventura. Legg. 88 per calcolare i vostri tesori ed i punti-esperienza guadagnati. Se volete acquistare qualcosa, la lista dei prezzi è al n. 89.

74 Provate a parlare con i topi, ma parlare non serve a niente. L'unico effetto ottenuto è quello di tradire la vostra presenza; ed infatti vi attaccano! Uno riesce a mordervi e vi infligge una ferita. Legg. 83 per portare a termine il resto del combattimento.

75 Avete sconfitto i due goblin! Ma prima ancora che possiate mettervi a perlustrare con calma la stanza, sentite rumori sospetti provenire dal corridoio nord. Altri 3 goblin stanno arrivando da quella direzione. Hanno le spade

sguainate e sembrano minacciosi e feroci. Che fate?

Scappate?	Legg. 73
Parlate?	Legg. 35
Combattetevi?	Legg. 87

76 Arrivate alla stanza dei topi; è vuota. Che volete fare?

Andare a nord?	Legg. 17
Andare a ovest?	Legg. 6

77 Decidete di spaventare i topi. Balzate loro incontro all'improvviso urlando, brandendo la spada e agitando la lanterna. Uno dei topi scappa via verso nord, ma gli altri vi attaccano ugualmente! Legg. 83.

78 Siete riusciti a vincere lo scontro con i topi giganti! Setacciando la stanza, trovate 100 mr e 100 ma sparse sul pavimento, e le infilare nei vostri sacchetti. Ed ora, da che parte volete andare?

A nord?	Legg. 17
Ad ovest?	Legg. 6

79 Se siete già stati in questa zona del "dungeon" legg. 76. Altrimenti continuate a leggere:

Il corridoio prosegue per 15 metri ad est e conduce ad un'altra stanza. Che cosa vi aspettereste di trovare qui, e perché? Pensateci, lungo il vostro cammino dovrete aver già trovato un paio di indizi utili.

Se non ne avete trovato alcuno o se non avete sentito nessun rumore, legg. 11.



L'avventura in solitario

Se avete trovato solo un'annotazione che parla di esseri pericolosi, legg. 44.

Se avete solo sentito rumori, legg. 71.

Se siete coscienti di entrambi gli indizi (l'annotazione e i rumori), legg. 59.

80 Infilate la chiave nella toppa e la girate fino a sentire uno scatto: "click". Riponendo la chiave, aprite la porta.

Dietro la porta, si apre una piccola stanzetta. La zona è quella indicata nella **mappa 80A** (aggiungetela alla vostra mappa):

La stanza è vuota, se si accetta una grossa cassa accostata ad una parete. Vi avvicinate e capite che è fatta di legno molto resistente, con bande di rinforzo in metallo. Non è chiusa (fortunatamente), quindi potete aprirla, naturalmente con circospezione. Me ahimè... è una trappola!

Effettuate un tiro-salvezza contro le Bacchette Magiche (avete bisogno di ottenere 13 o più, tirando 1d20). Il tiro-salvezza ha un vasto impiego. In genere, indica se riuscite o no a mettervi fuori pericolo, allontanandovi dal raggio d'azione di una bacchetta magica o di un altro pericolo simile. In questo caso la minaccia è una lama, montata sul bordo della cassa e collegata ad una molla di metallo. Quando sollevate il coperchio, la lama scatta verso di voi.

Se il vostro tiro-salvezza ha successo riuscite a far sì che la lama non vi colpisca, con un salto all'indietro. Invece, se fallite il tiro-salvezza, subite la perdita di 4 punti-ferita!

Se il vostro totale di punti-ferita è ridotto a zero o meno, siete ancora in grado di prendere la vostra pozione — se l'avete ancora — e berla prima di morire. Riuscirà a curarvi, ma rigenererà solo 4 punti-ferita. Se non avete più la pozione — spiacenti, ma la vostra vita e la vostra avventura sono terminate (*Nota speciale*: nelle partite di gruppo non vi sarà permesso comportarvi in questo modo! Se vi ridurrete a zero punti-ferita, morrete immediatamente né avrete tempo per fare alcunché.)

Se la trappola vi uccide, legg. 90. Se, al contrario, sopravvivete, continuate la lettura.

Frugate febbrilmente nella cassa e trovate

centinaia di monete (500 mr, 200 ma e 200 me). Cominciate a chiuderla, per trascinarla dietro. Ma, mentre abbassate il coperchio, vi cade l'occhio su uno spioncino, dal diametro di circa un pollice, posto sulla parete nord. Era nascosto dalla porta, quando siete entrati.

Guardate attraverso lo spioncino, e vedete un piccolo corridoio, che prosegue per 6 metri a nord, poi gira a sinistra. Ad est, vicino alla svolta, c'è una grossa porta chiusa con due robuste spranghe. In piedi vicino alla porta c'è un goblin, apparentemente di guardia. La zona è raffigurata nella **mappa 80B**.

C'è una fenditura nella parete, vicino allo spioncino. Capite all'improvviso che la fessura non è altro che lo spiraglio di un passaggio segreto. La cassa piena di monete che avete trovato deve essere dei goblin! Comunque, non potete aprire il passaggio segreto, quindi vi trascinate dietro la cassa, oltre i resti polverizzati degli scheletri morti, verso il corridoio principale a sud; legg. 62.

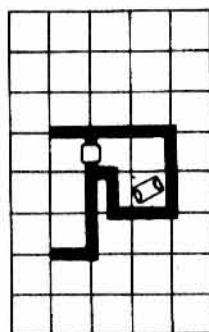
81 Opps! Quando entrate nella stanza, il rugginofago solleva gli occhi dal pasto, grugnisce, e ondeggiando sgraziatamente corre verso di voi. Raggiunge la cassa che trascinate e, prima che possiate allontanarvi, dissolve le bande di metallo che la tengono insieme. La cassa si sfascia, le monete si sparpagliano per ogni dove e la creatura le tramuta tutte in ruggine, una dopo l'altra. Che volete fare?

Andare ad est?	Legg. 29
Andare ad ovest?	Legg. 16
Attaccare la creatura?	Legg. 86

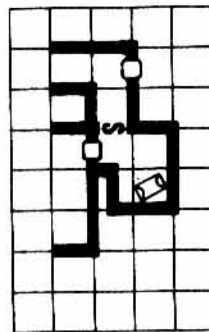
82 Se rispondete esattamente alla domanda, potrete raddoppiare l'ammontare dei tesori che portate con voi. Altrimenti, spariscono tutti, e al vostro personaggio non resta nulla. La risposta è "O".

Le lettere, infatti, sono le iniziali di uno, due, tre, quattro, cinque, sei, sette. Il termine successivo della serie è quindi "Otto".

Ora legg. 24.



Mappa n. 80A



Mappa n. 80B

83 State per combattere con un gruppo di topi giganti. Ce ne sono 3, a meno che non siate riusciti a farne scappare uno spaventandolo. L'area è uguale a quella disegnata nella **mappa n. 83**.

TOPI GIGANTI: 17	F: 1d3
Voi: 10	PF: 2 ognuno

Effettuate la battaglia normalmente, ricorrendo alla "Tabella della procedura di combattimento, per essere sicuri di condurla in modo appropriato. Se non ricordate cosa significa "1d3", rileggetevi la sezione "I dadi" (pag. 12).

Tutti i topi combattono fino alla morte. Se decidete di scappare, uno dei topi vi morde mentre vi voltate per fuggire (lanciate il dado per i P.F. riportati).

Se siete sopravvissuti, potete ritornare alla stanza della statua.

Se fate così, leggete 78.

Se i topi vi uccidono, legg. 90.

84 Combattetevi con 2 scheletri!

SCHELETRI: 16	F: 1d6
Voi: 10	PF: 4 ognuno

INSERT MAPS PAGE 20*

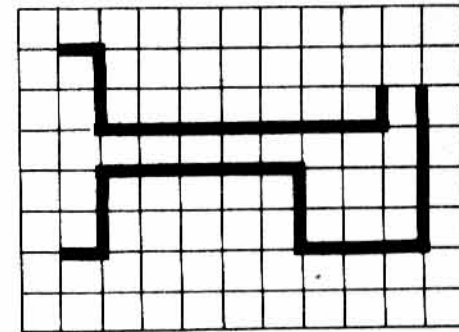
Utilizzate la "Tabella della procedura di combattimento" per condurre lo scontro. Gli scheletri combattono fino alla morte. Se decidete di scappare, legg. 72.

Se uccidete gli scheletri, legg. 13.

Se gli scheletri uccidono voi, legg. 90.

85 Combattetevi con 2 goblin!

GOBLIN: 17	F: 1d6
Voi: 11	PF: 5 ognuno



Mappa n. 83

Ricordate di eseguire 2 tiri per i mostri; ciascuno di essi può eseguire un attacco, dopo che voi avete effettuato il vostro.

Fate ricorso alla "Tabella" per essere sicuri di svolgere correttamente il combattimento.

Se decidete di scappare, legg. 73.

Se uccidete i goblin, legg. 75.

Se i goblin vi uccidono, legg. 90.

TABELLA DELLA PROCEDURA DI COMBATTIMENTO

Azioni del giocatore:

1. Effettuate un tiro per colpire.
2. Se colpite, tirate 1d6 per stabilire i danni inflitti al mostro, aggiungendo un bonus di 2 PF derivante dalla vostra forza; poi:
3. Sottraete tali danni dai punti-ferita del mostro. Quando i suoi punti-ferita sono ridotti a "0", il mostro muore.

Azioni del mostro:

4. Effettuate i tiri per colpire, uno per ogni mostro (più di un mostro può attaccare nello stesso momento).
5. Per ogni attacco che vi colpisce, tirate per stabilire i danni subiti, usando sempre i dadi indicati; poi:
6. Sottraete tali danni dai vostri punti-ferita. Se i vostri punti-ferita vengono ridotti a "0", siete morti.

86 State per combattere contro il rugginofago.

RUGGINOFAGO: 13	F: ruggine
Voi: 15	PF: 15

Fate riferimento alla "Tabella" per essere sicuri di condurre il combattimento in modo regolare. Se il rugginofago vi colpisce, non vi procura ferite. Invece ha il potere di trasformare il metallo in ruggine! Mentre eseguite lo scontro, usate le seguenti indicazioni per stabilire gli effetti di ogni colpo.

Se decidete di scappare, il mostro può effettuare un attacco libero e gli basta ottenere 9 o più (sul tiro per colpire). Potete scappare soltanto dopo tale attacco, ma potete correre unicamente verso est (fino alla stanza della statua) o verso ovest. Se correte ad est, legg. 1; se andate ad ovest, legg. 28.

Se uccidete il rugginofago, legg. 70.

Se siete già stati qui prima, potreste non avere alcuni degli oggetti menzionati sotto. Quindi riprendete lo scontro al punto in cui l'avete lasciato, e ricordate di prendere nota dell'equipaggiamento perduto.

Primo colpo: il vostro scudo si dissolve in

ruggine. Ora, al rugginofago basta solo un 11 o più per colpirvi. Leggete la "Nota Speciale" qui sotto.

Secondo colpo: stavolta è la vostra armatura a trasformarsi in polvere. Ora, la creatura ha bisogno solo di un 6 o più per colpirvi.

Terzo colpo: si trasforma in ruggine anche la vostra spada! Se volete continuare a combattere dovrete estrarre il pugnale.

Quarto colpo: anche il vostro pugnale non ha miglior sorte e vi si sbriciola tra le mani. Ormai non avete più armi. Legg. 60.

Nota Speciale: Quando perdetevi l'armatura o lo scudo, diventa più facile colpirvi. Tutti i mostri che incontrerete in seguito otterranno un bonus ai loro tiri per colpire. Se perdetevi il vostro scudo aggiungete ai loro tiri per colpire il bonus +1. Se perdetevi anche l'armatura, date ai loro tiri per colpire un bonus complessivo di +7.

Registrate questo bonus speciale sul vostro foglio di carta ed applicatelo a tutti i combattimenti, fin quando non entrerete in possesso di una nuova armatura o di un nuovo scudo.

87 State per combattere contro 3 goblin.

GOBLIN: 17	F: 1d6
Voi: 11	pf: 5 ognuno

Ricordate di effettuare 3 tiri per i mostri; ognuno di essi infatti può effettuare un attacco, dopo che voi abbiate fatto il vostro.

Usate la "Tabella" per essere sicuri di svolgere correttamente il combattimento.

Se decidete di scappare, legg. 73.

Se uccidete i goblin, legg. 65.

Se i goblin vi uccidono, legg. 90.

88 Una volta completata quest'avventura, potete guadagnare punti-esperienza (PX). Per prima cosa, sommate tutte le ricchezze che siete riusciti a portar fuori dalle segrete (non calcolando, naturalmente, tutto ciò che avete perduto), e controllate qual'è il loro valore in mo. (La spiegazione del sistema monetario è a pag. 11.) Guadagnate 1 punto-esperienza per ogni mo (o valore equivalente) che avete accumulata —oltre, logicamente, a tenere per voi le ricchezze conquistate.

Dopo aver sommato le ricchezze, stabilite ora quanti punti-esperienza vi spettano per aver ucciso i mostri, secondo la seguente Tabella:

Topi Giganti	5 ognuno
Goblin	5 ognuno
Scheletri	10 ognuno
Rugginofago	300

Aggiungete questo numero ai punti-esperienza ricavati grazie ai tesori ed otterrete il totale di PX guadagnati con questa avventura. Per de-

terminare il bonus del 10 %, togliete l'ultimo numero dalla cifra totale dei punti-esperienza, e aggiungetelo a detto totale (es. punti-esperienza = 51 + 10 % = 51 + 5 = PX 56). Poi sommate i punti-esperienza totali ricevuti grazie a questa avventura a quelli precedentemente registrati sul retro della scheda del vostro personaggio, ed ecco il vostro nuovo totale generale.

Per finire, aggiungete il tesoro trovato nell'avventura al denaro già in vostro possesso.

ESEMPIO: Immaginate di aver ucciso il rugginofago ed aver trovato le 6 gemme, per un valore di 600 mo. Avete anche ucciso 3 topi giganti, procurandovi 100 mr e 100 ma. Supponete di non aver registrato nient'altro di notevole.

Cercando sulla Tabella di conversione monetaria, venite a sapere che 100 mr = 1 mo; 100 ma = 10 mo. Aggiungendoli al valore delle gemme, l'ammontare del tesoro che avete trovato è pari a 611 mo.

Per quanto riguarda i mostri, ottenete 300 PX per il rugginofago, più 15 PX per i topi giganti (5 per ognuno). Il totale è 315. Aggiungendolo ai 611 per il tesoro, il vostro totale sarà di 926 PX. Per trovare il vostro bonus del 10 %, togliete il 6. Aggiungete il bonus di 92 ai 926 PX ricavati, per giungere ad un totale complessivo di 1018 PX. Poi sommateli ai vostri attuali 523 PX; il nuovo totale è di 1541 punti-esperienza; vi mancano meno di 500 PX al 2.° livello! Aggiungete poi le 6 gemme (600 mo di valore), le 100 mr e le 100 ma alla lista delle vostre ricchezze.

Con ciò finisce quest'avventura. Potete iniziare subito una nuova avventura, oppure recarvi a comprare del nuovo equipaggiamento. Se volete acquistare qualcosa ora, leggete il n. 89.

L'avventura in solitario

89 Avete deciso di far compere. Invece di dedicare a ciò un'avventura apposita (come avete fatto all'inizio di questo viaggio), potete semplicemente immaginare di star visitando i vari negozi della città, comprando ogni cosa della quale possiate aver bisogno. Gli oggetti che potete comprare (armature, armi, ed altro equipaggiamento) sono nella lista qui sotto, con accanto i relativi prezzi.

Per fare un giro di compere, prima di tutto scrivete su un foglio di carta gli oggetti che desiderate acquistare ed i loro prezzi. Poi calcolate il costo totale. Se vi potete permettere tutto ciò che volete, sottraete il costo totale al vostro tesoro. Trascrivete poi gli oggetti nella sezione "Oggetti comuni", sul retro della scheda del personaggio. Assicuratevi quindi di scrivere il nuovo totale nel riquadro del "Denaro".

ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

Oggetto	Costo (in mo)
Armi	
Pugnale	3
Spada	10
Armature	
Armatura di cuoio	20
Corazza di maglia	40
Corazza di piastre	60
Scudo	10
Altro equipaggiamento	
Zaino di cuoio	5
Fiaschetta d'olio per lanterna	2
Lanterna	10
Specchio (formato tascabile) d'acciaio	5
Pertica (di legno) lunga 3 metri	1
Razioni:	
Razioni speciali (cibo conservato sufficiente ad 1 persona, basta per 1 settimana)	15
Razioni standard (cibo non conservato sufficiente ad 1 persona; basta per 1 settimana)	5
Corda (Lunga 15 metri)	1
Sacchi:	
Piccolo	1
Grande	2
Scatola dell'acciarino (pietra focaia, acciarino ed esca, costituita da trucioli di legno e pagliuzze disseccate)	3
Torce (6)	1
Borraccia (o Otre)	1
Vino (1 quartino)	1

(Nota: Ci sono altre armi e diversi tipi di equipaggiamento disponibili nelle avventure di gruppo. Potrete trovarne la lista completa al centro di questo volume.)

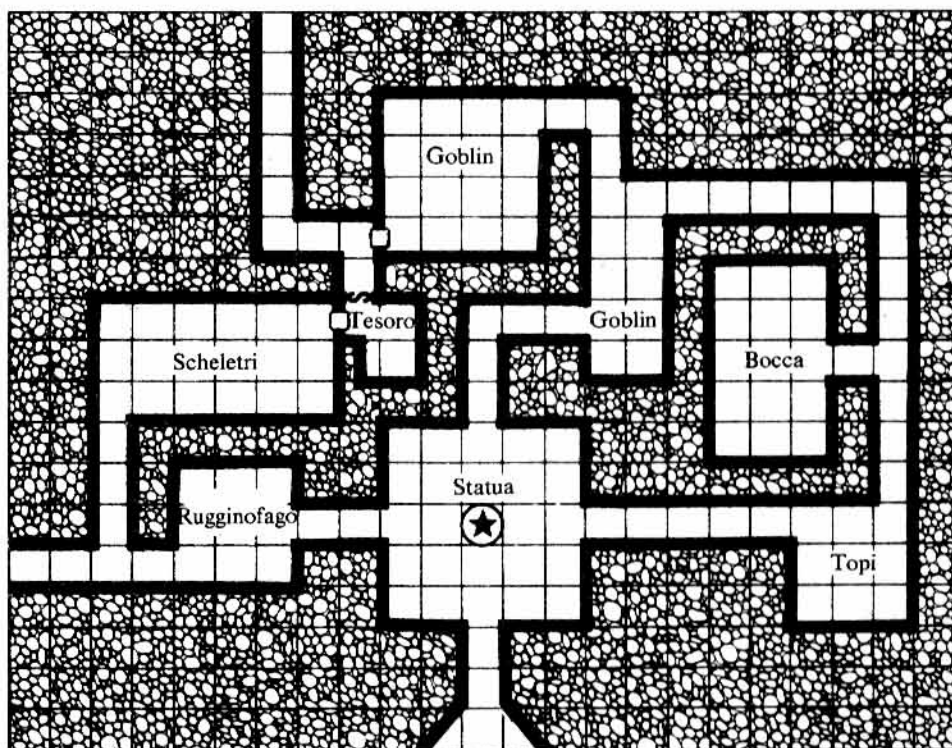
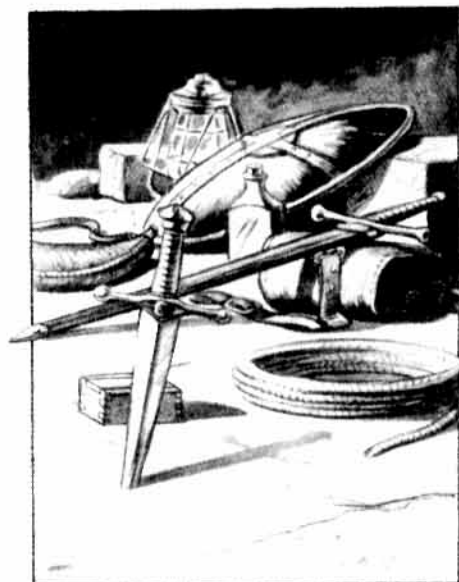
90 Il vostro personaggio è morto nelle segrete. Non vi disperate: può succedere in ogni partita di D&D e spesso, accade anche se non si è commesso alcun errore.

E' la fine di quest'avventura. Potete ricominciare, se volete. Per farlo, però, non dovete conservare nessuna delle ricchezze accumulate prima di morire! Il personaggio dovrà avere lo stesso esatto ammontare di ricchezze, di puntiferita e di equipaggiamento, che possedeva all'inizio di questa avventura. In altre parole, dovete ricominciare da capo quest'avventura. Se volete farlo, leggete il n. 1.

Dopo l'avventura...

In questa stessa pagina è raffigurata una mappa completa delle segrete. Confrontatela con la vostra per controllare se avete per caso commesso degli errori.

Se avete avuto dei problemi con uno o più settori delle segrete, tornate indietro e rileggete le sezioni che non avete ben capito. Ora, avendo imparato gli elementi basilari del gioco, sarete in grado di scoprire dove avevate sbagliato.



Mappa dell'avventura in solitario

DUNGEONS & DRAGONS® personaggi

Cosa viene ora?

Avete ormai imparato la maggior parte dei dettagli necessari per interpretare il ruolo di un personaggio in una partita di DUNGEONS & DRAGONS. Ora siete in grado di giocare altre avventure in solitario, se ne avete voglia. Molte di esse possono essere acquistate separatamente: sono i moduli **M1, Il Passo delle Tormente** e **M2, Il Labirinto del Minotauro degli Enigmi**.

Comunque, il vero divertimento di una partita di DUNGEONS & DRAGONS lo si può gustare solo giocando in gruppo. Per giocare in gruppo, un persona deve svolgere la funzione di Dungeon Master (DM). Il DM interpreta il ruolo dei mostri e dirige la partita. Un novello DM deve, prima di iniziare il gioco, leggere la sezione iniziale del secondo volume incluso in questa confezione, il **MANUALE DEL DUNGEON MASTER**. Li vengono illustrate tutte le informazioni necessarie ed inoltre in esso è

compresa una partita analizzata passo dopo passo, in modo tale da permettere a chiunque di divertirsi, anche mentre impara. Quindi un Dungeon Master alle prime armi non dovrà cercare di dirigere una partita senza aver letto prima quel volume. Una partita di gruppo ha una dimensione ottimale quando vi prendono parte da 3 a 6 giocatori. Ogni partecipante dovrà sapere come si gioca. Avendo il tempo necessario, ognuno dovrebbe leggere questo volume, come avete fatto voi! D'altro canto, potrete anche insegnargli voi a giocare: spiegando loro tutto quello che avete appreso, dando loro uno dei personaggi-tipo contenuti in questo volume (il guerriero o il nano, per esempio) ed infine aiutandoli durante la partita.

Quando fate una partita di gruppo potete o giocare nei panni del vostro guerriero oppure scegliere uno degli altri 6 personaggi inclusi al centro di questo volume.

Prima di giocare, leggete lo stesso la descrizione dell' "Classi dei Personaggi" (pag. 37,

48, anche se avete intenzione di utilizzare di nuovo il vostro guerriero. Diversi giocatori possono avere lo stesso personaggio (es. due o più guerrieri possono coesistere nello stesso gruppo, basta che ognuno di loro scelga un nome diverso. C'è sempre un gran bisogno di guerrieri. Se del gruppo fanno parte da 4 a 6 persone, cercate però di assegnare anche gli altri personaggi da noi forniti.

Se avete tempo leggete anche il resto del volume, per rendervi conto di quante altre possibilità di gioco possa fornire D & D. Troverete ulteriori indicazioni sul gioco di gruppo alle pagg. 51-58. Alcune regole addizionali, che aggiungerete quando vi sarete familiarizzati col gioco di gruppo, vengono descritte alle pagine 59-62. Non cercate di memorizzare ogni cosa! Tentate piuttosto di ricordare il genere di cose e situazioni spiegate. Durante la partita, fate ricorso all'indice, per individuare velocemente le informazioni di cui potreste aver bisogno.

Le classi dei personaggi

La maggior parte dei personaggi che incontrerete in D & D sono umani. Gli umani possono appartenere alle classi dei Chierici, dei Guerrieri, dei Maghi o dei Ladri. Gli umani sono i più numerosi tra gli esseri intelligenti.

Ma potrete anche trovare personaggi non umani: Nani, Elfi ed Halfling. Ognuna di queste ultime classi corrisponde ad una diversa razza di esseri. Sono comunemente noti col nome di "semi-umani", poiché hanno un aspetto solo parzialmente umano. Tutte le razze semi-umane risultano comunque legate da una lontana parentela a quella umana. Nell'inserto che troverete al centro di questo volume è compreso un personaggio-tipo per ognuna delle 7 classi. Potrete usare quei personaggi nelle partite di gruppo; ma prima di farlo, siate certi di aver letto l'intera descrizione delle relative classi.

Oppure potrete creare un nuovo personaggio, invece di usare quelli (pre-costruiti) di questo volume. Se lo farete, dovrete tirare i dadi per determinare i punteggi delle abilità. Se i punteggi saranno abbastanza elevati, il personaggio potrà essere un semi-umano; altrimenti (il personaggio) dovrà essere umano. Le regole necessarie per creare nuovi personaggi sono illustrate de pag. 48 a pag. 52.

Il requisito primario

Ogni classe di personaggi ha una sua specialità particolare. Per esempio, ciò che contraddistingue un guerriero è la sua forza; un chierico, invece, è rinomato per la sua saggezza. Questa specialità viene chiamata "requisito primario" (abbreviato: RP).



Se il RP di un personaggio è superiore alla media, il personaggio ottiene un bonus ogniqualvolta guadagni punti-esperienza. Controllate sulla "Tabella dei bonus e penalità derivanti dal Requisito Primario".

Se, invece, il RP è inferiore alla media, il personaggio subisce una penalità.

Il RP di ogni classe è spiegato più dettagliatamente nelle descrizioni delle varie classi. Trovare questo bonus (o questa penalità) rientra nella procedura di creazione di nuovi personaggi. Non ne avrete bisogno fino ad allora.

TABELLA DEI BONUS E PENALITÀ DERIVANTI DAL REQUISITO PRIMARIO (RP)

Punteggio del RP	Bonus o penalità all'esperienza
3-5	- 20 %
6-8	- 10 %
9-12	Nessuna variazione
13-15	+ 5 %
16-18	+ 10 %

I tiri-salvezza

Ogni classe di personaggi avrà una propria tabella di tiri-salvezza. Copiate i numeri sulla scheda del vostro personaggio. Sarà il vostro Dungeon Master a dirvi quando ne avrete bisogno. Per effettuare un tiro-salvezza, tirate 1d20. Se il risultato è maggiore o uguale al numero dato, il vostro tiro-salvezza ha avuto successo.

DUNGEONS & DRAGONS® personaggi

I Chierici

Descrizione

Useremo il termine "Chierico" per i personaggi maschili, e quello di "Sacerdotessa" per i femminili.

Il Chierico è un personaggio umano che ha dedicato la sua vita al servizio di una causa grande e nobile. Questa causa è, di solito, rappresentata dalla realizzazione più piena e completa del proprio allineamento morale; un Chierico, di solito, vota la sua esistenza a predicare la legge e l'ordine. I Chierici hanno buone capacità di combattimento, e possono imparare a lanciare incantesimi, appena hanno raggiunto il 2.º livello di esperienza. N. B.: i Chierici del 1.º livello **non possono** lanciare incantesimi!

Nelle partite di D & D, come accade nella vita reale, ogni persona ha le proprie credenze etiche e teologiche. Questo gioco *non* mette in discussione queste credenze, ma presume che tutti i personaggi ne abbiano qualcuna. Vengono presupposte, così come il mangiare, il riposare, ed altre attività, ma non influenzano direttamente il gioco. La capacità dei Chierici di lanciare incantesimi trae la sua origine dalla forza delle loro credenze. Il Chierico si siede e medita, e, grazie ad una comunione mistica, apprende gli incantesimi. Questi incantesimi possono poi essere usati nel corso delle varie avventure. La maggior parte degli incantesimi "clericali" servono per proteggere, per curare, per ottenere informazioni. Sono quindi diversi da quelli dei maghi. I Chierici possono usare *solo* gli incantesimi del proprio tipo, e non quelli dei Maghi.

Il vostro Chierico può anche combattere contro i mostri; può indossare ogni tipo di armatura, come un guerriero, e deve, in ogni momento, essere pronto a combattere. A differenza dei Maghi, i cui incantesimi vengono spesso impiegati durante i combattimenti, gli incantesimi dei Chierici sono di solito utilizzati *dopo* i combattimenti (per curare) o per l'esplorazione in generale (per la ricerca di cose).

Se del vostro gruppo fanno parte parecchi Guerrieri, il vostro Chierico non avrà bisogno di combattere. Ma in ogni caso, sarà equipaggiato a dovere e, se ce ne sarà bisogno, dimostrerà le proprie capacità in battaglia. Prestate particolare attenzione ai modi in cui i vostri incantesimi possono venirvi in aiuto, sia prima che durante o dopo i combattimenti.

TABELLA DEI TIRI-SALVEZZA DEI CHIERICI

Raggio della morte o veleno	11
Bacchette magiche	12
Paralisi o pietrificazione	14
Soffio del drago	16
Incantesimo, verga o bastone magico	15



Spiegazione della tabella dell'esperienza dei Chierici

Punti-esperienza: Quando si raggiunge questo ammontare di punti-esperienza, il Chierico viene automaticamente promosso al livello di esperienza successivo.

Titolo: Il vostro Chierico potrà usare questo "titolo" quando parla con altri personaggi. Invece di dire "Sono Clarion, un Chierico del 2.º livello", potrebbe dire "Sono Clarion, l'adepto".

Incantesimi: Qui si indica il numero di incantesimi che il Chierico può lanciare, e il loro livello di potere. Gli incantesimi verranno spiegati più dettagliatamente in seguito, nel paragrafo "abilità speciali".

TABELLA DELL'ESPERIENZA DEI CHIERICI

Punti-esperienza	Livello	Titolo	n. di incantesimi e loro livello di potere
0	1	Accolito	Nessuno
1500	2	Adepto	1 del primo liv.
3000	3	Sacerdote	2 del primo liv. (o Pretessa)

Altri dettagli:

Requisito primario: Il requisito primario dei Chierici è la Saggezza. Se un Chierico ha un punteggio di Saggezza uguale o maggiore a 13, allora il personaggio otterrà un bonus sui punti-esperienza in ogni avventura (vedi pag. 21).

I Dadi-Vita: Usate il dado a sei facce (1d6) per determinare i punti-ferita del Chierico. Ogni Chierico inizia il gioco con un numero di punti-ferita variabile da 1 a 6 (più il bonus derivante dalla Costituzione, se c'è!) e poi guadagna 1d6 ulteriore (più il predetto bonus) per ogni livello di esperienza acquisito.

Armature: I Chierici possono indossare qualsiasi tipo di armatura ed usare lo scudo.

Armi: Ai Chierici non è consentito usare armi da taglio; glielo vietano le loro credenze.

Possono adoperare solo mazze, clave, martelli da guerra, o fionde.

Abilità Speciali

I Chierici hanno 2 abilità speciali: "scacciare" i non-morti, e pronunciare incantesimi clericali.

1. "Scacciare" i non-morti

I Chierici hanno il potere di mettere in fuga una certa specie di mostri, quelli che vengono detti "non-morti" (Scheletri, Zombi, Ghoul, Spettri, ecc.) Nessun'altra classe di personaggi ha alcun effetto particolare sui non-morti. Questa abilità speciale viene chiamata "scacciare i non-morti".

Quando un Chierico incontra un "non-morto", può o attaccarlo normalmente (con un'arma o un incantesimo), oppure tentare di scacciarlo. Il Chierico non può però attaccare e contemporaneamente tentare di scacciare nello stesso round di combattimento.

Quando desiderate che il vostro Chierico tenti di scacciare un "non-morto", dite esattamente al vostro Dungeon Master: "Scaccerò il non-morto".

I mostri non-morti non vengono scacciati automaticamente dal Chierico. Quando avviene l'incontro, il giocatore dovrà controllare gli esiti del tentativo sulla apposita **Tabella dei Chierici per scacciare i non-morti**.

Come usare la Tabella dei Chierici per scacciare i non-morti

Quando il Chierico incontra un non-morto, cercate il livello di esperienza del Chierico sulla prima colonna a sinistra della tabella; poi cercate la colonna corrispondente al tipo di mostro non-morto incontrato; al loro incrocio troverete l'esito del tentativo; applicate il risultato immediatamente. Se il tentativo ha successo, uno o più dei non-morti fuggirà via; ma attenti, potrà tornare presto.

TABELLA DEI CHIERICI PER SCACCIARE I NON-MORTI

Livello del Chierico	Scheletro	Mostro non-morto		Spettro
		Zombi	Ghoul	
1	7	9	11	N
2	T	7	9	11
3	T	T	7	9

Spiegazione dei risultati

7, 9 o 11: Quando trovate uno di questi numeri il Chierico ha qualche probabilità di scacciare i non-morti. Il giocatore tira 2d6 (2 dadi a 6 facce). Se il totale è maggiore o uguale al numero presente sulla tabella, il tentativo (di scacciare i non-morti) ha successo. Le probabilità di successo aumentano con la crescita del livello di esperienza.

T: Il tentativo di scacciare i non-morti ha automaticamente successo.

N: Nessun effetto. Il Chierico non è in grado di scacciare quel tipo di non-morti.

Successo: Se il tentativo di scacciare i non-morti ha successo, il Dungeon Master tirerà 2d6 per determinare il numero di Dadi-Vita di mostri non-morti messi in fuga. Probabilmente non tutti i mostri incontrati saranno scacciati, ma se il tentativo riesce, almeno uno sarà costretto a fuggire. Un mostro scacciato non toccherà il Chierico e scapperà subito il più lontano possibile da lui (per maggiori informazioni vedi: Manuale del DM, pag. 23).

2. Gli incantesimi dei Chierici

Quando un Chierico raggiunge il 2.º livello di esperienza (per aver guadagnato 1500 punti-esperienza, o più), può adoperare gli incantesimi.

Come imparare gli incantesimi

Per imparare un incantesimo, il Chierico medita. Il ricordo ed anche i minimi particolari dell'incantesimo appaiono nella sua mente. Dopo di che esso può essere pronunciato in qualsiasi momento. Il Chierico ricorderà ogni incantesimo fin quando lo avrà pronunciato, anche se passeranno giorni o settimane prima che venga usato.

Come giocatori, tutto ciò che dovete fare è scegliere *quali* incantesimi volete che conosca il vostro Chierico. Questo lo si può fare solo all'inizio di ogni avventura. Potete scegliere uno qualunque tra gli incantesimi che descriveremo tra poco. Non potete però scegliere nessun incantesimo dei Maghi; sono di tipo diverso.

Ogni Chierico del 2.º livello può lanciare 1

incantesimo per avventura; mentre quelli del 3.º livello possono lanciarne 2 per avventura.

Nelle partite più complesse, le avventure possono durare più di un giorno. In questi casi, il Chierico ricorderà di nuovo gli incantesimi usati il giorno precedente, se si riposa normalmente. Se si vuole, in questo periodo, è possibile cambiare gli incantesimi a propria disposizione.

Lanciare gli incantesimi

Durante la partita, quando volete che il personaggio pronunci un incantesimo, semplicemente ditelo al Dungeon Master. Egli può chiedervi ulteriori dettagli; per esempio: alcuni incantesimi si lanciano solo ad uno specifico bersaglio, e quindi voi dovete dire al Dungeon Master quale sarà il vostro bersaglio. Non è necessario che il giocatore impari una frase o parola particolare. Basta dire, per esempio: "Effettuo un *Cura Ferite Leggere* all'indirizzo di Ruggin, il Nano."

Quando il Chierico pronuncia un incantesimo, questo si cancella dalla sua memoria. Immaginate che la memoria del vostro Chierico sia come una lavagna. Su essa appare la conoscenza degli incantesimi, ma è una conoscenza che scompare ogni volta che vengono lanciati. Se il vostro personaggio apprende 2 volte lo stesso incantesimo e lo lancia una sola volta, potrà usarlo una seconda volta.

Per lanciare un incantesimo, il personaggio deve essere in grado di gestire e parlare normalmente. Per lanciare l'incantesimo, il Chierico deve rimanere immobile e concentrarsi. Gli incantesimi dunque non possono essere pronunciati se il personaggio sta camminando o correndo. Se il Chierico viene disturbato mentre sta ancora recitando la formula magica, l'incantesimo s'interrompe, ma sarà "cancellato" dalla sua memoria, come se fosse stato pronunciato per intero.

Gli incantesimi devono essere pronunciati uno per volta. Se il personaggio vuole lanciarne più di uno (per esempio, due incantesimi *Cura Ferite Leggere*, subito dopo una battaglia), il ritmo più veloce al quale può pronunciarli è di uno per round.

Tipi di incantesimi

Alcuni incantesimi hanno un effetto istantaneo. Per esempio, quello *Cura Ferite Leggere* gua-

I personaggi di DUNGEONS & DRAGONS® (le classi dei personaggi: gli umani)

risce le ferite immediatamente. Altri hanno un funzionamento diverso: infatti, il Chierico può pronunciare un incantesimo per ottenere delle abilità speciali per un breve periodo, o per farle ottenere ad un amico. Per esempio, un incantesimo *Scacciapaura* aiuta il ricevente (la creatura all'indirizzo della quale è stato lanciato) a resistere alla paura generata da oggetti magici o da altri incantesimi.

Tiri-salvezza contro gli incantesimi

Alcuni incantesimi hanno piena efficacia solo se la vittima fallisce il tiro-salvezza contro l'incantesimo. Nella descrizione dei singoli incantesimi si indica espressamente se è consentito il tiro-salvezza.

Spiegazioni degli incantesimi clericali

Ogni incantesimo ha un Raggio d'Azione, una Durata e un'Efficacia.

Raggio d'Azione: Il personaggio deve essere sicuro che il suo bersaglio sia entro il raggio d'azione, prima di pronunciare l'incantesimo. Se la descrizione indica: "Raggio d'Azione = 0", l'incantesimo può essere adoperato dal Chierico solo su sé stesso, non su altri. Se dice, invece, "Raggio d'Azione a Contatto", l'incantesimo può essere lanciato all'indirizzo di creature che il Chierico può toccare — compreso lui stesso (o lei stessa, se è il caso).

La Durata è indicata in round (ogni round du-

ra circa 10 secondi) oppure in turni (che durano circa 10 minuti ciascuno). Se la descrizione dice: "Durata: Permanente", l'incantesimo ha efficacia istantanea e permanente, e non svanisce dopo un tempo prestabilito.

L'Efficacia dell'incantesimo indica il numero di creature o oggetti incantati, oppure un'area o un volume di spazio, soggetti alla magia. Se viene indicata un'area, la si misura in metri quadrati (è un'area piatta); se invece viene incantato un volume tridimensionale esso sarà indicato come una "sfera" di un determinato diametro, oppure una "scatola" quadrata o rettangolare delle dimensioni indicate; entrambe sono misurate in metri.

Potere degli incantesimi

Quando un Chierico raggiunge il 4.º livello, può pronunciare incantesimi di potenza superiore. Questi vengono descritti nel D & D EXPERT Set. Il livello di potere di un incantesimo può essere valutato in modo analogo al livello di potere dei personaggi. Infatti, gli incantesimi del livello di potere più basso prendono il nome di incantesimi del "Primo Livello". Il D & D EXPERT Set descrive incantesimi del 2.º, 3.º, 4.º e 5.º livello. Gli incantesimi del 6.º e 7.º livello sono invece analizzati nel D & D COMPANION Set.

Descrizione degli incantesimi dei Chierici

INCANTESIMI DEI CHIERICI DEL PRIMO LIVELLO

1. Cura Ferite Leggere *
2. Individuazione del Magico
3. Individuazione del Male *
4. Luce Magica *
5. Protezione dal Male
6. Purificazione dei cibi e dell'acqua
7. Resistenza al Freddo
8. Scacciapaura *

* Questi incantesimi possono essere "invertiti" (cioè appresi e lanciati con un effetto esattamente opposto all'originale), come vedrete nel regolamento D & D EXPERT Set. Un Chierico deve però raggiungere il 4.º livello di esperienza prima di imparare ad invertire gli effetti di un incantesimo.

Cura Ferite Leggere *

Raggio d'Azione: A contatto
Durata: Permanente
Efficacia: Un qualsiasi essere vivente

Questo incantesimo può sia guarire le ferite che rimuovere la paralisi. Se usato per guarire, cu-

rerà 2-7 punti-ferita (1d6 + 1). Naturalmente non guarirà nessuna ferita se verrà usato per curare la paralisi. Il Chierico può anche usarlo su di sé, se lo desidera.

Questo incantesimo non potrà mai alzare il totale dei "punti-ferita" al di sopra dell'ammontare originale.

ESEMPIO: Il tuo primo guerriero aveva iniziato con 8 punti-ferita. Poi è stato ferito nella battaglia con il serpente, scendendo a 4 P.F. Aleena lancia un incantesimo *Cura Ferite Leggere* e ti tocca. Tira un 6, guadagnando un totale di 7 punti-ferita, ma i tuoi punti possono tornare solo a 8, cioè all'ammontare con cui eri partito all'inizio dell'avventura. I tre punti extra non contano.

Individuazione del Magico

Raggio d'Azione: 0
Durata: 2 turni
Efficacia: Tutto, nel raggio di 18 metri

Quando questo incantesimo viene lanciato, il Chierico vedrà risplendere, nel suo raggio d'azione, tutti gli oggetti, persone e luoghi incantati dalla magia. L'incantesimo dura poco, perciò dovrà essere conservato fino a che il Chierico non voglia accertarsi se qualche particolare oggetto trovato durante un'avventura sia, in effetti, magico. Per esempio, una porta può essere tenuta chiusa magicamente, o un tesoro essere incantato; in ogni caso l'oggetto, la persona o gli effetti magici splenderanno se si trovano nel raggio d'azione di questo incantesimo.

Individuazione del Male *

Raggio d'Azione: 36 metri
Durata: 6 turni
Efficacia: Tutto, nel raggio di 36 metri

Quando questo incantesimo viene utilizzato, il Chierico vedrà risplendere tutti gli oggetti stretti dal Male entro il raggio di 40 metri. Farà anche risplendere ogni creatura che voglia fargli del male e che si trovi nel raggio d'azione dell'incantesimo. I pensieri della creatura non possono, tuttavia, essere percepiti.

Ricordate che "Caotico" non significa automaticamente malvagio, sebbene molti mostri caotici abbiano intenzioni malvage. Trappole e veleni non sono né buoni né malvagi: sono semplicemente pericolosi.

Luce Magica *

Raggio d'Azione: 36 metri
Durata: 12 turni
Efficacia: Un volume di 9 metri di diametro

Questo incantesimo crea una grossa palla di



I personaggi di DUNGEONS & DRAGONS® (le classi dei personaggi: gli umani)

fuoco, come se si accendesse un'immensa torcia luminosa. Se l'incantesimo viene lanciato su un determinato oggetto (es: l'arma del Chierico), la luce si muoverà con quell'oggetto. Se, invece, viene scagliato sugli occhi di qualcuno, questi sarà obbligato ad effettuare un tiro-salvezza contro gli incantesimi. Nel caso in cui il tiro-salvezza fallisca, la vittima rimarrà accecata dalla luce fino al termine della durata dell'incantesimo. Una creatura accecata non può attaccare.

Protezione dal Male

Raggio d'Azione: 0
Durata: 12 turni
Efficacia: Solo il Chierico

Questo incantesimo crea una barriera magica invisibile tutto intorno al corpo del Chierico (a meno di 2 centimetri di distanza). Tutti gli attacchi contro il Chierico avranno così una penalità di -1 sul loro tiro per colpire, mentre il Chierico potrà valersi di un bonus di +1 su tutti i tiri-salvezza, fino all'esaurimento dell'incantesimo. Inoltre, tutte le creature "stregate" non possono neppure toccare il Chierico! Un essere si definisce "stregato" quando può essere colpito esclusivamente da armi magiche.

Tuttavia, una creatura che possa essere colpita solo da un'arma di argento (un licantropo, per esempio) non verrà ritenuta "stregata". Ogni creatura evocata o controllata magicamente, si considera "stregata".

La barriera quindi previene completamente tutti gli attacchi da parte di questo genere di esseri, a meno che questi non usino armi da lancio.

Questo incantesimo non impedisce, però, l'attacco di un *Dardo Incantato* (incantesimo dei Maghi). Se il Chierico decide di attaccare qualcuno mentre l'incantesimo è in funzione, il suo effetto muta leggermente. Le creature "stregate" sono allora in grado di toccare il Chierico, ma le modifiche al tiro per colpire e al tiro-salvezza, si applicano lo stesso, fino al termine dell'azione dell'incantesimo.

Purificazione dei Cibi e dell'Acqua

Raggio d'Azione: 3 metri
Durata: permanente
Efficacia: vedi sotto

Questo incantesimo renderà commestibili e

sicuri i cibi (o l'acqua) guasti o avvelenati. Purificherà una razione di cibo (sia razioni speciali che standard), o 6 borracce d'acqua, o cibo normale per nutrire una dozzina di persone.

Se lanciato su della fanghiglia, l'incantesimo farà depositare la terra, offrendo una polla d'acqua pura e chiara. L'incantesimo non influenza gli esseri viventi.

Resistenza al Freddo

Raggio d'Azione: 0
Durata: 6 turni
Efficacia: Tutti gli esseri entro 9 metri

Il lancio di quest'incantesimo permetterà a tutti gli esseri entro 9 metri dal Chierico di sopportare temperature congelanti senza danno. Inoltre, tutti i beneficiati riceveranno un bonus di +2 su tutti i tiri-salvezza contro attacchi a base di freddo. Infine, ogni ferita provocata dal freddo sarà ridotta di -1 per ogni dado di ferite (ma con un minimo di 1 punto-ferita per dado). La zona di efficacia si sposterà con il Chierico.

ESEMPIO: Il gruppo vede avvicinarsi un drago bianco (il cui soffio è un raggio esplo-

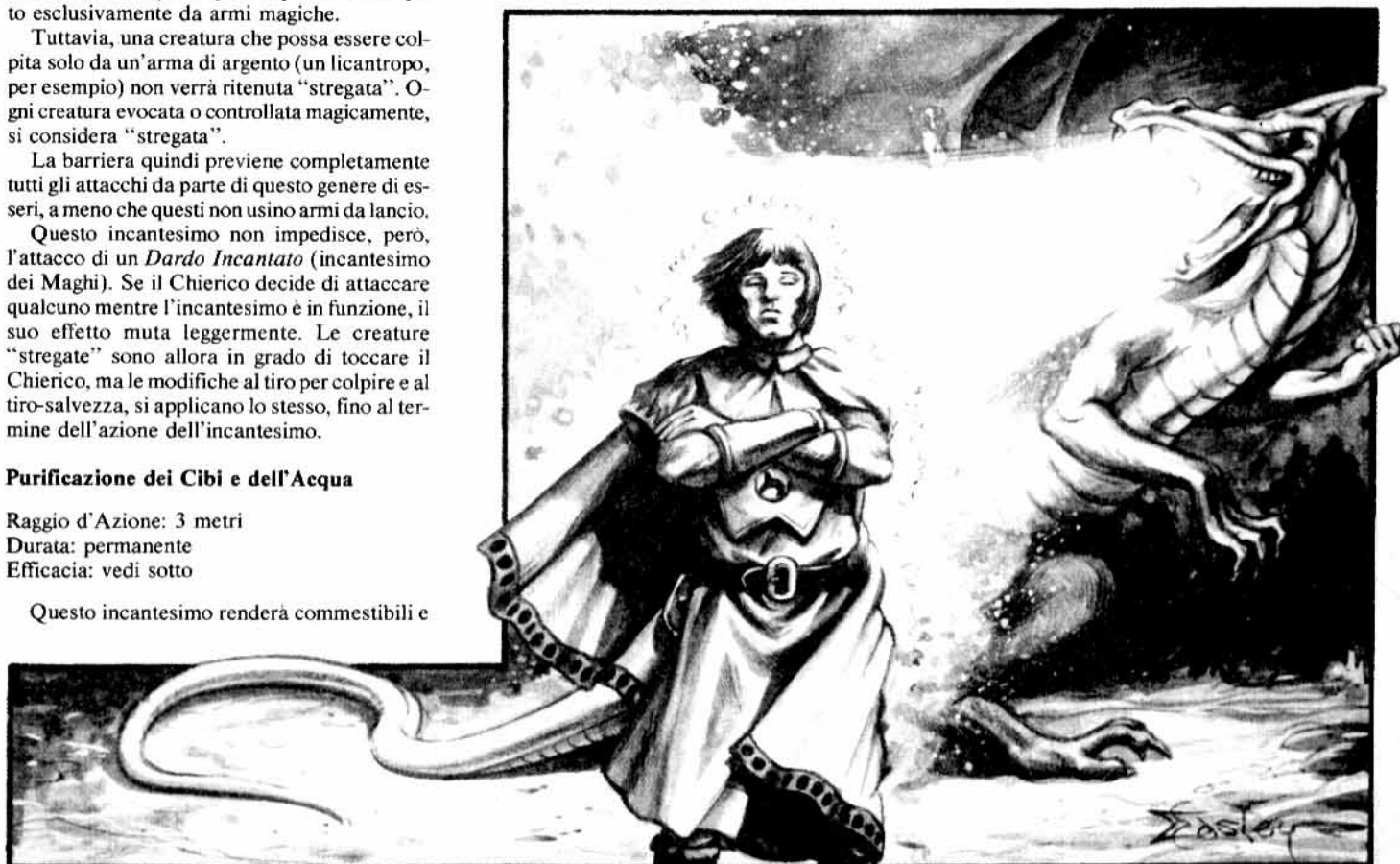
sivo di gelo), allora il Chierico avvisa tutti gli altri di stargli vicino e lancia l'incantesimo. Tutti i personaggi che rimangono entro 9 metri dal Chierico riceveranno un bonus di +2 per i loro tiri-salvezza contro il soffio del drago.

Scacciapaura *

Raggio d'Azione: A contatto
Durata: 2 turni
Efficacia: Un qualsiasi essere vivente

Quando il Chierico lancia questo incantesimo e poi tocca una qualsiasi creatura vivente, la sua azione riuscirà a calmare l'essere e rimuoverà completamente ogni sua paura.

Se la creatura in questione sta scappando a causa di un terrore indotto magicamente, dovrà tentare un tiro-salvezza contro gli incantesimi, aggiungendo però un bonus al tiro del dado uguale al livello di esperienza del Chierico, fino ad arrivare ad un bonus massimo di +6. Se il tiro-salvezza avrà successo, la creatura potrà smettere di scappare. Un risultato di 1 determina invece automaticamente il fallimento. Il tiro-salvezza (più il bonus), può essere tentato an-



I personaggi di DUNGEONS & DRAGONS® (le classi dei personaggi: gli umani)

che nel caso in cui all'inizio la paura fosse così potente da non permettere nessun tiro-salvezza!

ESEMPIO: Un Chierico del 3.º livello lanciando questo incantesimo darà un bonus di +3 al tiro-salvezza della creatura che ha ricevuto il suo tocco.

I Guerrieri

Descrizione

I "Guerrieri" sono umani che si sono dedicati alla pratica delle armi. I Guerrieri possiedono di solito una forza maggiore di quella delle altre classi di personaggi. Sono in grado di colpire i mostri con precisione (quindi, più spesso) ed infliggono loro maggiori danni.

Nelle partite di D & D, i Guerrieri proteggono i personaggi più deboli. Un gruppo composto di soli Guerrieri probabilmente sopravviverebbe alla maggior parte delle avventure nei "Dungeon". Perfino in quelle situazioni dove la magia sembrerebbe a prima vista indispensabile. Ogni gruppo di esploratori deve dunque contenere almeno uno o due Guerrieri.

In molte situazioni di gioco è necessaria la forza fisica. Per esempio, una porta può essere bloccata o un grosso macigno può ostacolare il cammino del gruppo; un forte Guerriero è spesso in grado di risolvere questi problemi. Indubbiamente anche la magia può servire ma, in D & D, l'uso della magia è limitato, mentre un Guerriero può ricorrere alla forza quante volte desidera.

Il vostro Guerriero sarebbe probabilmente capace di sopravvivere anche esplorando un "Dungeon" da solo. Ecco perché la vostra Avventura in solitario è stata progettata per un Guerriero. Le altre classi di personaggi non sono così autosufficienti come quella dei Guerrieri. I Maghi e i Ladri, infatti, sono molto deboli, e, sebbene possano indossare qualunque tipo di armatura, anche i Chierici, per altri versi, sono limitati.

Nelle avventure di gruppo, il vostro Guerriero starà sempre in prima fila. Se ci sono 3 o 4 Guerrieri, uno dovrà mettersi in retroguardia, nel caso che un mostro tentasse di coglierli alle spalle. Quando vi capita un combattimento non siate timorosi di gettarvi nella mischia: il vostro Guerriero è più adatto (cioè "meglio equipaggiato") ad affrontarla di qualsiasi altro personaggio.

Se un gruppo viene colto di sorpresa, i mostri possono ferire i personaggi ancor prima che essi abbiano la possibilità di reagire. I Guerrieri hanno maggiori probabilità di sopravvivere a questi attacchi improvvisi, poiché possiedono un maggior numero di punti-ferita.

Inoltre il Guerriero sarà il più esperto dei personaggi nel maneggio delle armi. Assicuratevi di leggere la Sezione sul Combattimento,

a pag. 58, per imparare ad usare correttamente sia le armi da taglio (per il corpo a corpo) che quelle da lancio. Imparate anche le forme di Movimento Difensivo descritte nella stessa sezione, in modo da poter interpretare il ruolo del vostro Guerriero con maggiore efficacia, quando, in seguito, quelle regole saranno aggiunte al gioco.

I Guerrieri, spesso, vanno alla ricerca di pozioni magiche guaritrici, dal momento che di solito restano feriti negli scontri. Anche le armi magiche sono molto apprezzate da essi, perché aggiungono un bonus ai tiri per colpire e per infliggere ferite agli avversari.



TABELLA DEI TIRI-SALVEZZA DEI GUERRIERI

Raggio della morte o veleno	12
Bacchette magiche	13
Paralisi o pietrificazione	14
Soffio del drago	15
Incantesimo, verga o bastone magico	16

TABELLA DELL'ESPERIENZA DEI GUERRIERI

Punti-esperienza	Livello	Titolo
0	1	Veterano
2000	2	Combattente
4000	3	Maestro di spada

Spiegazione della Tabella dell'esperienza dei Guerrieri

Punti-esperienza: Quando è stato raggiunto questo ammontare di punti-esperienza (PX), il guerriero viene automaticamente promosso al livello di esperienza successivo.

Titolo: Il vostro guerriero potrà usare questo titolo parlando con gli altri personaggi. Invece di dire: "Sono Fleetwood, un guerriero del 2.º livello", potrebbe dire: "Sono Fleetwood, il combattente".

Altri dettagli:

Requisito primario: Il requisito primario dei guerrieri è la forza. Se il guerriero ha un punteggio-forza uguale o maggiore di 13, il personaggio riceve un bonus sui punti-esperienza acquisiti in ogni avventura (vedi pag. 21).

I Dadi-Vita: Usate il dato a 8 facce (1d8) per stabilire i punti-ferita dei guerrieri. Ogni guerriero inizia con un numero di punti-ferita oscillante da 1 a 8 (più il bonus derivantegli dalla Costituzione) e guadagna 1 d8 di ulteriori punti-ferita (più il detto bonus) per ogni incremento di livello di esperienza.

Armature: I guerrieri possono indossare qualsiasi tipo di armatura ed usare lo scudo.

Armi: I guerrieri possono usare qualsiasi genere di arma.

Abilità speciali:

I guerrieri non hanno bisogno di abilità speciali per sopravvivere. La loro grande forza, il numero elevato di punti-ferita, le robuste armature e le molte armi, li rendono una classe di personaggi molto potente!

Creare un nuovo personaggio

1. Tirate per i punteggi delle abilità.

2. Scegliete una classe.

3. Modificate i punteggi delle abilità (interscambiando i punti).

Il vostro requisito primario (e solo quello) aumenta di 1 punto per ogni 2 punti di cui diminuite un altro punteggio di abilità.

I punti-Costituzione e i punti-Carisma non possono essere scambiati con altri.

La Destrezza non può essere diminuita (ma può essere aumentata se il vostro personaggio è un Ladro o un Halfling). Nessun punteggio può essere diminuito sotto i 9 punti. Quindi, se il punteggio di un'abilità è già 10 o meno, non può essere in alcun modo ridotto.

4. Tirate per stabilire i punti-ferita (vedi "Classi dei Personaggi").

5. Tirate per il "Denaro" (Monete d'oro = $3d6 \times 10$).

6. Acquistate l'equipaggiamento (vedi "Liste complete di Armi ed Equipaggiamento").

7. Calcolate i vostri:

a. Classe di Armatura (CA).

b. Tabella dei Tiri per colpire del Personaggio ($T \times C$).

c. Tiri-salvezza (TS; vedi "Combattimento").

8. Annotate le modificazioni dovute ai punteggi delle Abilità.

9. Date al vostro personaggio un nome ed un Allineamento Morale.

10. Siete pronti per giocare!

UMANI		
Classe		Requisito primario
Guerriero		Forza
Mago		Intelligenza
Chierico		Saggezza
Ladro		Destrezza

(Non esistono punteggi minimi per gli umani)

SEMI-UMANI		
Classe	Punteggi Minimi	Requisito primario
Nano	Costituzione 9	Forza
Elfo	Intelligenza 9	Forza + Intelligenza
Halfling	Costituzione 9 Destrezza 9	Forza + Destrezza

Liste complete di Armi ed Equipaggiamento

ARMI	
Oggetto	Costo (in mo)
Asce:	
Accetta	4
Ascia da battaglia (a 2 mani)	7
Archii:	
Arco Lungo	40
Arco normale	25
Balestra leggera (spara dardi)	30
Contentitore con 30 dardi	10
Faretra con 20 frecce	5
1 freccia (o 1 dardo) con la punta d'argento	5
Pugnali:	
Pugnale d'argento	30
Pugnale normale	3
Spade:	
Spada normale	10
Spadino	7
Spadone a 2 mani	15
Altre armi:	
* Clava	3
* Fionda (con 30 proietti da fionda)	2
Lancia	3
* Martello da guerra	5
* Mazza	5
Arma lunga (picca, alabarda, ecc.)	7

* Queste armi possono essere usate dai Chierici.

EQUIPAGGIAMENTO	
Oggetto	Costo (in mo)
Acqua santa (1 boccetta)	25
Attrezzi da scasso	25
Borraccia (o Otre)	1
Chiodi (12, di ferro) e piccolo martello	3
Corda (lunga 15 metri)	1
Erbe anti-licantropi (1 mazzetto)	10
Fiaschetta d'olio per lanterna	2
Lanterna	10
Pertica (di legno, lunga 3 metri)	1
Razioni:	
Razioni speciali (cibo conservato sufficiente ad 1 persona per 1 settimana)	15
Razioni standard (cibo non conservato per 1 persona per 1 settimana)	5
Sacchi:	
Grande	2
Piccolo	1
Scatola dell'acciarino (contenente pietra focaia, acciarino ed esca, costituita da trucioli di legno e pagliuzze dissecate)	3
Simbolo sacro	25
Specchio (d'acciaio, formato tascabile)	5
Torce (6)	1
Vino (1 quartino)	1
Zaino	5

(Note: A questa lista verranno aggiunti altri oggetti nel D & D EXPERT Set.)

ARMATURE	
Oggetto	Costo (in mo)
Armatura di cuoio	20
Corazza di maglia	40
Corazza di piastre	60
Scudo	10

Le classi dei personaggi

CHIERICO

Numero di Dadi-Vita (DV) a disposizione (dadi da tirare per determinare i punti-ferita): 1d6 per livello

Punti-esperienza	Livello	Titolo	N. di incantesimi e loro livello di potere
0	1	Accolito	Nessuno
1500	2	Adepto	1 del Primo Livello
3000	3	Sacerdote (o Pretessa)	2 del Primo Livello

TABELLA DEI CHIERICI PER SCACCIARE I NON-MORTI

Livello del Chierico	Mostri "non-morti"			
	Scheletro	Zombi	Ghoul	Spettro
1	7	9	11	N
2	T	7	9	11
3	T	T	7	9

GUERRIERO

Dadi-Vita: 1d8 per livello

Punti-esperienza	Livello	Titolo
0	1	Veterano
2000	2	Combattente
4000	3	Maestro di spada

MAGO

Dadi-Vita: 1d4 per livello

Punti-esperienza	Livello	Titolo	N. di incantesimi e loro livello di potere
0	1	Medium	1 del Primo livello
2500	2	Veggente	2 per Primo livello
5000	3	Evocatore	2 del Primo + 1 del Secondo

LADRO

Dadi-Vita: 1d4 per livello

Punti-esperienza	Livello	Titolo
0	1	Apprendista
1200	2	Grassatore
2400	3	Rapinatore

TABELLA DELLE ABILITÀ SPECIALI DEI LADRI

Abilità Speciali		Livello di esperienza		
		1	2	3
Scassinare serrature	(d%)	15	20	25
Scoprire trappole	(d%)	10	15	20
Rimuovere trappole	(d%)	10	15	20
Scalare pareti	(d%)	87	88	89
Muoversi silenziosamente	(d%)	20	25	30
Nascondersi nelle ombre	(d%)	10	15	20
Borseggiare	(d%)	20	25	30
Sentire rumori	(1d6)	1-2	1-2	1-3

Eccetto che per "Sentire rumori", ogni numero indica la probabilità percentuale che il ladro riesca ad usare con successo quell'abilità speciale. "Sentire rumori" lo si determina in modo simile, però usando 1d6.

NANO

Dadi-Vita: 1d8 per livello

Punti-esperienza	Livello	Titolo
0	1	Nano Veterano
2200	2	Nano Guerriero
4400	3	Nano Maestro di spada

I Nani sono capaci di scoprire trappole, pareti mobili, corridoi in pendenza e nuove costruzioni: 2/6.
"Infravisione": 18 metri.

ELFO

Dadi-Vita: 1d6 per livello

Punti-esperienza	Livello	Titolo	N. di incantesimi e loro livello di potere
0	1	Veterano-Medium	1 del Primo
4000	2	Guerriero-Veggente	2 del Primo
8000	3	Maestro di spada-Evocatore	2 del Primo e 1 del Secondo

Gli Elfi sono capaci di scoprire passaggi segreti o nascosti: 2/6
Inoltre sono immuni alla paralisi provocata dai Ghoul.
"Infravisione": 18 metri.

HALFLING

Dadi-Vita: 1d6 per livello

Punti-esperienza	Livello	Titolo
0	1	Halfling Veterano
2000	2	Halfling-Guerriero
4000	3	Halfling Maestro di spada

Bonus di Combattimento:

Bonus di -2 alla Classe di Armatura quando vengono attaccati da creature di dimensioni maggiori a quelle umane.

Bonus di +1 sui "Tiri per Colpire" quando usano armi da lancio (vedi "Regole Addizionali").

Bonus di +1 all'«Iniziativa Individuale».

Nascondersi nei boschi: probabilità di successo = 90 %.

Nascondersi nelle segrete (nell'ombra) = 1/3.

TABELLA DEL MOVIMENTO RALLENTATO DA CARICHI

Carico	Velocità normale (metri per turno)	Velocità in combattimento (metri per round)	Velocità in corsa (metri per round)
fino a 400 Monete (Mon.)	36	12	36
da 401 a 800 Mon.	27	9	27
da 801 a 1200 Mon.	18	6	18
da 1201 a 1600 Mon.	9	3	9
da 1601 a 2400 Mon.	5	1	5
2401 e più Mon.	0	0	0

Carico di base: Senza armatura = 300 Mon.; Con l'armatura = 700 Mon.

Ogni gemma conta per una Moneta, e gli altri tesori (pozioni, gioielli, e così via) pesano 10 monete ciascuno.

CAPACITÀ DEI CONTENITORI

Piccolo Sacco	200 Mon.
Zaino	400 Mon.
Sacco Grande	600 Mon.
Bisaccia	1000 Mon.

MOVIMENTO E CAPACITÀ DI TRASPORTO DEI MULI

Capacità di trasporto	Ritmo di movimento
fino a 3000 Mon.	40 metri/turno
da 3001 a 6000 Mon	20 metri/turno
6001 Mon. a più	0

Nome del giocatore _____

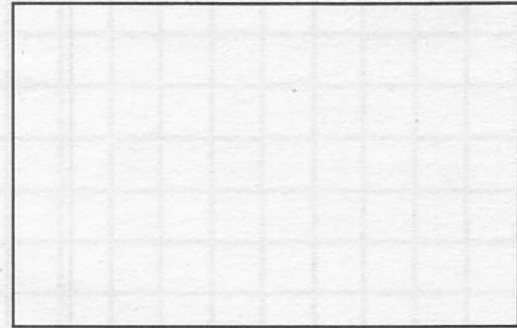
Dungeon Master _____

Nome del personaggio _____

Allineamento _____

Classe _____

Livello _____



Profilo o simbolo del personaggio

ABILITA':

TIRI-SALVEZZA

		Modifiche
16	FORZA	_____
7	INTELLIGENZA	_____
9	SAGGEZZA	_____
13	DESTREZZA	_____
14	COSTITUZIONE	_____
8	CARISMA	_____

12	VELENO O RAGGIO DELLA MORTE
13	BACCHETTA MAGICA
14	PIETRIFICAZIONE O PARALISI
15	SOFFIO DEL DRAGO
16	INCANTESIMI, VERGA O BASTONE MAGICO

LINGUE: _____

ABILITA' SPECIALI: Incantesimi, Abilità dei ladri e dei Chierici, ecc.

**CLASSE DELL'ARMATURA
DEL BERSAGLIO:**

**TIRO DI DADO
PER COLPIRE**

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

EQUIPAGGIAMENTO TRASPORTATO

OGGETTI MAGICI

OGGETTI COMUNI

ALTRE NOTE: Luoghi visitati, Persone e Mostri incontrati, ecc.

DENARO ed ALTRI TESORI

MP: _____
 MO: _____
 ME: _____
 MA: _____
 MR: _____

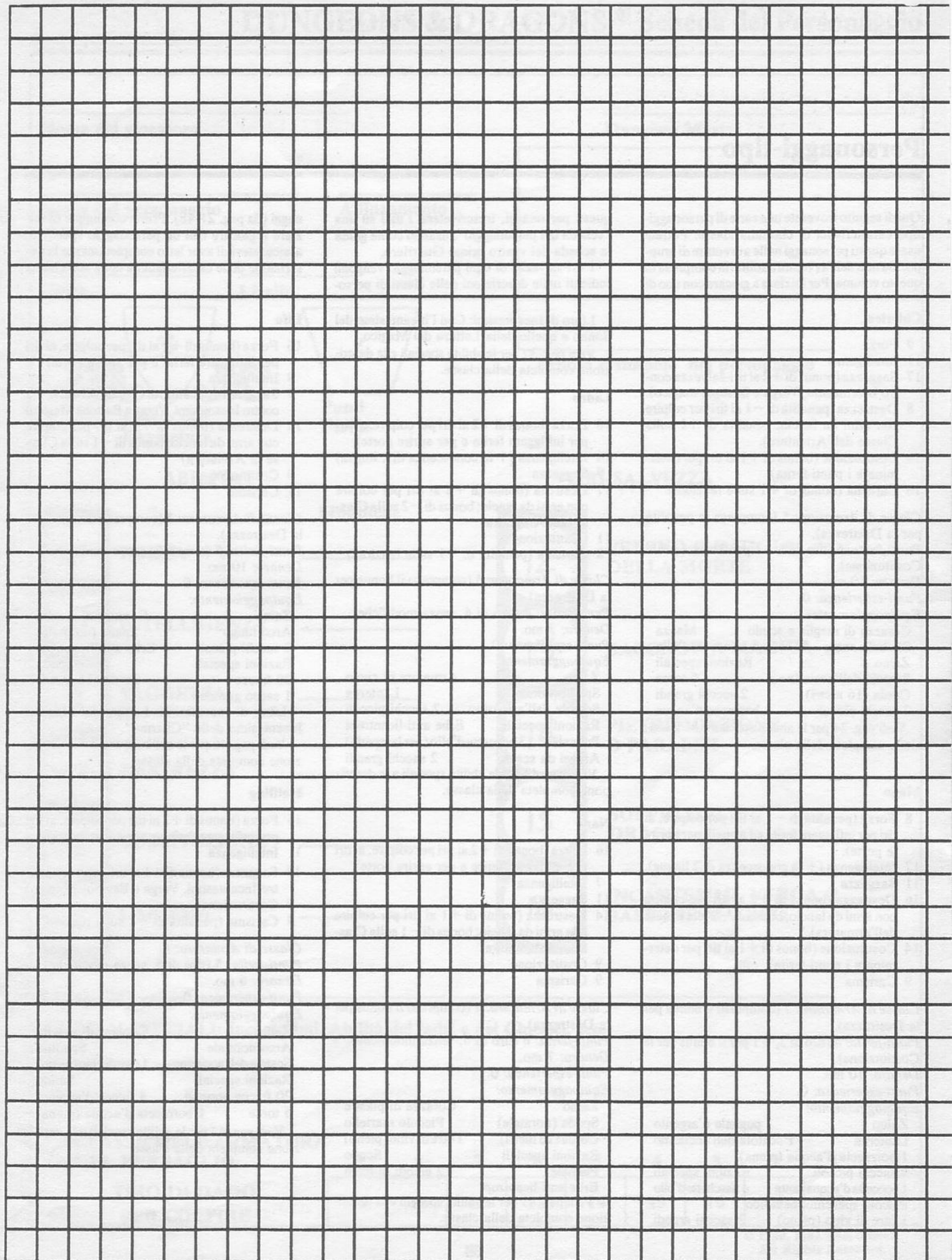
GEMME: _____

VALORE TOTALE

ESPERIENZA ACCUMULATA

BONUS/PENALITÀ: _____

PX necessari per il livello successivo: _____



Personaggi-tipo

Qui di seguito troverete una serie di personaggi-tipo caratteristici di ciascuna classe. Potrete usare questi personaggi nelle avventure di gruppo, ma non nell'avventura solitaria compresa in questo volume. Per iniziare a giocare con uno di

Chierico

- 9 Forza
- 11 Intelligenza
- 17 Saggezza (bonus di +2 ai tiri-salvezza contro Incantesimi, Verga e Bastone magico).
- 8 Destrezza (penalità di -1 ai tiri per colpire con armi da lancio; penalità di +1 sulla Classe dell'Armatura).
- 14 Costituzione (bonus di +1 ai tiri per determinare i punti-ferita).
- 16 Carisma (bonus di +1 sulle reazioni).

Classe di Armatura: 5 (compresa la penalità per la Destrezza).

Punti-ferita: 6 (tiro di 5, +1 per il bonus per la Costituzione).

Denaro: 10 mo.

Punti-esperienza: 0.

Equipaggiamento:

Corazza di maglia e scudo	Mazza
Simbolo sacro	1 boccetta d'olio
Zaino	Razioni speciali
Scatola dell'acciarino	6 torce
Corda (16 metri)	2 sacchi grandi
2 sacchi piccoli	2 borracce d'acqua

Vedi pag. 24 per le abilità speciali e la descrizione completa della classe.

Mago

- 8 Forza (penalità di -1 ai tiri per colpire, ai tiri per infliggere ferite ed a quelli per aprire le porte).
- 17 Intelligenza (+ la conoscenza di 2 lingue).
- 11 Saggezza
- 16 Destrezza (bonus di +2 ai tiri per colpire con armi da lancio; bonus di -2 alla Classe dell'armatura).
- 14 Costituzione (bonus di +1 ai tiri per determinare i punti-ferita).
- 9 Carisma

Classe di Armatura: 7 (compreso il bonus per la Destrezza).

Punti-ferita: 4 (tiro di 3, +1 per il bonus per la Costituzione).

Denaro: 10 mo.

Punti-esperienza: 0.

Equipaggiamento:

Zaino	1 pugnale d'argento
Lanterna	1 scatola dell'acciarino
1 borraccia d'acqua (piena)	
2 sacchi piccoli	Razioni speciali
1 boccetta d'acqua santa	4 fiaschette d'olio
Piccolo specchio metallico	
1 otre di vino (pieno)	2 sacchi grandi

questi personaggi, trascrivetene i dati su una "scheda del personaggio", usando come guida la scheda del vostro primo Guerriero.

I tiri-salvezza di ogni personaggio vengono indicati nelle descrizioni delle classi di perso-

Libro di Incantesimi: Con l'incantesimo del Sonno e quello della Lettura del Magico.

Vedi pag. 37 per le abilità speciali e la descrizione completa della classe.

Ladro

- 16 Forza (bonus di +2 ai tiri per colpire, ai tiri per infliggere ferite e per aprire porte)
- 14 Intelligenza (+ la conoscenza di 1 lingua)
- 9 Saggezza
- 17 Destrezza (bonus di +2 ai tiri per colpire con armi da lancio; bonus di -2 sulla Classe dell'Armatura)
- 11 Costituzione
- 8 Carisma (penalità di -1 sulle reazioni)

Classe di Armatura: 5 (compreso il bonus per la Destrezza).

Punti-ferita: 4 (tiro di 4, senza modifiche).

Denaro: 3 mo.

Punti-esperienza: 0.

Equipaggiamento:

Zaino	Armatura di cuoio
Spada (normale)	Lanterna
Scatola dell'acciarino	2 sacchi piccoli
Razioni speciali	Erbe anti-licantropi
Pugnale	3 boccette d'olio (per lampada)
Arnesi da scasso	2 sacchi grandi

Vedi pag. 43 per le abilità speciali e la descrizione completa della classe.

Nano

- 16 Forza (bonus di +2 ai tiri per colpire, ai tiri per infliggere ferite e per aprire porte).
- 7 Intelligenza
- 11 Saggezza
- 14 Destrezza (bonus di +1 ai tiri per colpire con armi da lancio; bonus di -1 sulla Classe dell'Armatura)
- 9 Costituzione
- 9 Carisma

Classe di Armatura: 1 (compreso il bonus per la Destrezza).

Punti-ferita: 6 (tiro di 6, senza modifiche).

Denaro: 7 mo.

Punti-esperienza: 0.

Equipaggiamento:

Zaino	Corazza di piastre
Spada (normale)	Piccolo martello
Corda (16 metri)	1 otre di vino (pieno)
Razioni speciali	Scudo
Pugnale	12 chiodi di ferro
Erbe anti-licantropi	

Vedi pag. 45 per le abilità speciali e la descrizione completa della classe.

naggi (da pag. 21-48). Prima comunque di iniziare a giocare con un personaggio specifico, assicuratevi di aver letto completamente la descrizione delle caratteristiche della sua classe.

Elfo

- 16 Forza (bonus di +2 ai tiri per colpire, ai tiri per infliggere ferite e per aprire porte)
- 9 Intelligenza
- 7 Saggezza (penalità di -1 ai tiri-salvezza contro Incantesimi, Verga e Bastone Magico)
- 14 Destrezza (bonus di +1 ai tiri per colpire con armi da lancio; bonus di -1 sulla Classe di Armatura)
- 9 Costituzione
- 11 Carisma

Classe di Armatura: 3 (compreso il bonus per la Destrezza).

Punti-ferita: 5 (tiro di 5, senza modifiche).

Denaro: 10 mo.

Punti-esperienza: 0.

Equipaggiamento:

Zaino	Corazza di maglia
Arco lungo	Spada (normale)
2 sacchi piccoli	Erbe anti-licantropi
Razioni speciali	Scudo
20 frecce	Corda (16 metri)
1 sacco grande	

Libro di Incantesimi: Lettura del Magico, Incantesimo dello "Charme".

Vedi pag. 46 per le abilità speciali e la descrizione completa della classe.

Halfling

- 16 Forza (bonus di +2 ai tiri per colpire, ai tiri per infliggere ferite e per aprire porte)
- 11 Intelligenza
- 14 Saggezza (bonus di +1 ai tiri-salvezza contro Incantesimi, Verga e Bastone Magico)
- 9 Costituzione
- 7 Carisma (penalità di -1 sulle reazioni)

Classe di Armatura: 4.

Punti-ferita: 5 (tiro di 5, senza modifiche).

Denaro: 6 mo.

Punti-esperienza: 0.

Equipaggiamento:

Zaino	Corazza di maglia
Arco normale	Spadino
Scatola dell'acciarino	1 otre di vino (pieno)
Razioni speciali	Scudo
20 frecce normali	4 frecce d'argento
6 torce	1 borraccia d'acqua (piena)

Vedi pag. 47 per le abilità speciali e la descrizione completa della classe.

Incantesimi dei Chierici: Primo Livello

Cura ferite leggere *

Raggio d'azione: A contatto
Durata: Permanente
Efficacia: Un qualsiasi essere vivente

Individuazione del magico

Raggio d'azione: 0
Durata: 2 turni
Efficacia: Tutto nel raggio di 18 metri

Individuazione del male

Raggio d'azione: 36 metri
Durata: 6 turni
Efficacia: Tutto nel raggio di 36 metri

Luce Magica *

Raggio d'azione: 36 metri
Durata: 12 turni
Efficacia: Un volume di 9 metri di diametro

Protezione dal male

Raggio d'azione: 0
Durata: 12 turni
Efficacia: solo sul Chierico

Purificazione di cibi e dell'acqua

Raggio d'azione: 3 metri
Durata: Permanente
Efficacia: 1 razione o 6 borracce

Resistenza al freddo

Raggio d'azione: 0
Durata: 6 turni
Efficacia: Tutti gli esseri viventi entro 9 metri

Scacciapaura *

Raggio d'azione: A contatto
Durata: 2 turni
Efficacia: Un qualsiasi essere vivente

* Nel manuale Expert di D & D imparerete a lanciare l'incantesimo con effetti esattamente opposti.

Incantesimi dei Maghi: Primo Livello

Blocca porta

Raggio d'azione: 3 metri
Durata: Da 2 a 12 (2d6) turni
Efficacia: Una porta, un cancello, o un simile portale

Dardo incantato

Raggio d'azione: 45 metri
Durata: 1 turno
Efficacia: Crea 1 o più frecce

Disco levitante

Raggio d'azione: 0
Durata: 6 turni
Efficacia: Il disco segue il Mago a 2 metri di distanza

Lettura dei linguaggi

Raggio d'azione: 0
Durata: 2 turni
Efficacia: Solo sul Mago

Lettura del magico

Raggio d'azione: 0
Durata: 1 turno
Efficacia: Solo sul Mago

Luce magica *

Raggio d'azione: 36 metri
Durata: 6 turni + 1 turno per ogni livello del Mago
Efficacia: Un volume di 9 metri di diametro

Incantesimo dello "charme"

Raggio d'azione: 36 metri
Durata: Vedi la descrizione dell'incantesimo
Efficacia: Una "persona" vivente

Incantesimo del sonno

Raggio d'azione: 72 metri
Durata: Da 4 a 16 (4d4) turni
Efficacia: Da 2 a 16 Dadi-Vita di esseri viventi in una area di 12 x 12 metri

Individuazione del magico

Raggio d'azione: 0
Durata: 2 turni
Efficacia: Tutto nel raggio di 18 metri

Protezione dal male

Raggio d'azione: 0
Durata: 6 turni
Efficacia: Solo sul Mago

Scudo magico

Raggio d'azione: 0
Durata: 2 turni
Efficacia: Solo sul Mago

Ventriloquo

Raggio d'azione: 18 metri
Durata: 2 turni
Efficacia: Un oggetto o un luogo

Incantesimi dei Maghi: Secondo Livello

Chiavistello magico

Raggio d'azione: 3 metri
Durata: Permanente
Efficacia: Una porta o una serratura

Creazione spettrale

Raggio d'azione: 72 metri
Durata: Dipende dalla capacità di concentrazione del Mago
Efficacia: Un volume di 6 x 6 x 6 metri

E.S.P.

Raggio d'azione: 18 metri
Durata: 12 turni
Efficacia: Tutti i pensieri concepiti in una direzione

Levitazione

Raggio d'azione: 0
Durata: 6 turni + 1 turno per ogni livello del Mago
Efficacia: Solo sul Mago

Luce perenne

Raggio d'azione: 36 metri
Durata: Permanente
Efficacia: Un volume di 18 metri di diametro

Individuazione del male

Raggio d'azione: 18 metri
Durata: 2 turni
Efficacia: Tutto entro 18 metri

Immagini illusorie

Raggio d'azione: 0
Durata: 6 turni
Efficacia: Solo sul Mago

Individuazione dell'invisibile

Raggio d'azione: 3 metri per livello del Mago
Durata: 6 turni
Efficacia: Solo sul Mago

Individuazione di un oggetto

Raggio d'azione: 18 metri + 3 metri per ogni livello del Mago
Durata: 2 turni
Efficacia: Un qualsiasi oggetto entro il raggio indicato

Invisibilità

Raggio d'azione: 72 metri
Durata: Permanente (a meno che l'incantesimo non sia spezzato)
Efficacia: Un essere vivente o un oggetto

Ragnatela

Raggio d'azione: 3 metri
Durata: 48 turni
Efficacia: Un volume di 3 x 3 x 3 metri

Scassinare

Raggio d'azione: 18 metri
Durata: Vedi la descrizione dell'incantesimo
Efficacia: Una serratura o un chiavistello

Le modifiche ai tiri del dado nel combattimento e nella creazione del personaggio

TABELLA DELLA SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

- A. I due gruppi tirano per l'iniziativa, usando 1d6.
- B. Il gruppo che realizza il tiro più alto per l'iniziativa, agisce per primo:
 1. Controllo del morale (solo per i mostri ed i Personaggi non giocanti).
 2. Movimento (usando la prescritta velocità per round), comprese le manovre difensive).
 3. Combattimento con le armi da lancio (opzionale).
 - a. Scegliere il bersaglio
 - b. Tirare per colpire
 - c. Avendo colpito, tirare per le ferite inflitte
 4. Incantesimi
 - a. Scegliere il bersaglio
 - b. Effettuare, se necessari, i tiri-salvezza
 - c. Applicare il risultato immediatamente
 5. Combattimento corpo a corpo.
 - a. Scegliere il bersaglio
 - b. Tirare per colpire
 - c. Avendo colpito, tirare per le ferite inflitte
- C. Il gruppo che ha perso il tiro per l'iniziativa ripete tutte le operazioni sopra elencate.
- D. Il DM si occupa di tutte le ritirate, dei personaggi che si arrendono, e di ogni altro imprevisto.

TABELLA DEI TIRI PER COLPIRE DEL PERSONAGGIO

CA del bersaglio	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1
Tiro del dado	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

CLASSE DI ARMATURA

Tipo di armatura	Classe dell'armatura
Nessuna armatura	9
Cuoio	7
Corazza di maglia	5
Corazza di piastre	3
Scudo	bonus di 1 *

* Se acquistate uno scudo sottraete 1 dal numero della vostra classe di armatura. Per esempio, la corazza di maglia da sola ha CA = 5, ma con uno scudo scende a CA = 4.

DANNI VARIABILI DELLE ARMI

1d4 (da 1 a 4 punti di danno):	1d6 (da 1 a 6 punti di danno):
Clava	mazza
Pietra lanciata con la fionda	lancia
Pugnale	spada corta (daga, spadino, ecc.)
Torcia	1d8 (da 1 a 8 punti di danno):
1d6 (da 1 a 6 punti di danno):	* ascia (a due mani)
accetta	spada (normale)
* dardo (lanciato con la balestra)	1d10 (da 1 a 10 punti di danno):
* freccia (lanciata con arco lungo o normale)	* arma lunga (picca, alabarda, ecc.)
martello da guerra	* spadone a due mani

* Queste armi richiedono 2 mani per essere usate. L'attaccante dunque non può usare lo scudo e perde sempre l'iniziativa.

TABELLA DELLE ARMI DA LANCIO

Gittata massima (in metri)

Arma	Corta (+1) *	Media (0) *	Lunga (-1) *
Accetta o pugnale	3	6	9
Arco lungo	21	42	63
Arco normale	15	30	45
Balestra leggera	18	36	54
Fionda	12	24	48
Lancia	6	12	18
Olio o acqua santa	3	9	15

* Modifiche al tiro del dado per colpire.

Usando questo tipo di armi, ricordatevi di fare le modifiche dovute a:

1. Destrezza
2. Distanza dal bersaglio
3. Eventuali ripari del bersaglio
4. Magia

TIRI-SALVEZZA (T.S.)

a. Raggio della morte o veleno	d. Soffio del drago				
b. Bacchette magiche	e. Incantesimi, verghe o bastoni magici				
c. Paralisi o pietrificazione	a	b	c	d	e
Chierico	11	12	14	16	15
Guerriero	12	13	14	15	16
Mago	13	14	13	16	15
Ladro	13	14	13	16	15
Nano	8	9	10	13	12
Elfo	12	13	13	15	15
Halfling	8	9	10	13	12
Uomo normale	14	15	16	17	17

MODIFICHE ALL'ESPERIENZA PROVOCATE DAL VALORE DEL REQUISITO PRIMARIO

Requisito primario	Modifiche all'esperienza
3-5	-20 %
6-8	-10 %
9-12	Nessuna modifica
13-15	+5 %
16-18	+10 %

BONUS E PENALITÀ AI PUNTEGGI DELLE ABILITÀ

Punteggio delle abilità	Modifica
3	Penalità di -3
4-5	Penalità di -2
6-8	Penalità di -1
9-12	Nessuna modifica
13-15	Bonus di +1
16-17	Bonus di +2
18	Bonus di +3

MODIFICHE DOVUTE AL PUNTEGGIO DELL'INTELLIGENZA

Punteggio dell'intelligenza	Effetti
3	Ha dei problemi a parlare; non sa né leggere né scrivere
4-5	Non sa leggere e scrivere la lingua comune
6-8	Sa scrivere semplici parole nella lingua comune
9-12	Nessuna modifica; sa leggere e scrivere sia il comune che la lingua del suo Allineamento Morale
13-15	+1 lingua
16-17	+2 lingue
18	+3 lingue

MODIFICHE DOVUTE AL CARISMA

Punteggio del Carisma	Modifica alle reazioni	Seguaci assoldati	
		Numero massimo	Morale
3	-2	1	4
4-5	-1	2	5
6-8	-1	3	6
9-12	Nessuna modifica	4	7
13-15	+1	5	8
16-17	+1	6	9
18	+2	7	10

Assunzione dei seguaci assoldati:

1. Trovare un P.N.G.
2. Spiegare l'impiego ed effettuare un'offerta.
3. Assumere ed acquistare l'equipaggiamento.
4. Compilare la scheda del personaggio.

ASSUNZIONE DEI SEGUACI ASSOLDATI

1. Trovare un P.N.G.
2. Spiegare l'impiego ed effettuare un'offerta
3. Assumere ed acquistare l'equipaggiamento
4. Compilare la scheda del personaggio

I personaggi di DUNGEONS & DRAGONS® (le classi dei personaggi: gli umani)

I Maghi

Descrizione

Un mago è un personaggio umano completamente votato allo studio dei poteri di quelle arti arcane che vanno sotto il nome di "magia". I maghi ricercano gli incantesimi, li trascrivono nei loro libri e li studiano a fondo per poterli ricordare. Gli incantesimi propri dei maghi hanno una natura completamente differente da quelli dei chierici. I maghi, inoltre, non hanno grandi capacità di combattimento e cercheranno, quindi, di evitare gli scontri corpo a corpo.

Nelle partite di D & D, la magia è semplicemente una parte dell'azione del gioco. Il giocatore può tentare di immaginare come gli incantesimi dovrebbero essere realmente pronunciati, con il ricorso a vari e misteriosi ingredienti, ma non ha certo bisogno di possederli per poter giocare! Dopo che il giocatore avrà imparato il funzionamento di ogni incantesimo nel gioco, interpretare il ruolo di un mago sarà facile come per qualsiasi altro ruolo.

Il mago adopera tutta la sua intelligenza e concentrazione per imparare a lanciare gli incantesimi. Quindi ha bisogno di un alto livello di intelligenza e, conseguentemente, di solito, i punteggi delle altre sue abilità sono bassi.

Comunque, una buona Costituzione aiuterà il vostro mago a sopravvivere più a lungo, poiché aggiungerà un bonus ai punti-ferita a sua disposizione.

I maghi temono moltissimo le ferite. I personaggi di tutte le altre classi possono usare diversi tipi di armature, ma ai maghi è consentito solo indossare le loro tuniche o abiti normali. Quindi è facile colpirli. Inoltre, hanno pochi punti-ferita. I maghi, all'inizio, sono i personaggi più deboli, ma col tempo possono diventare i più potenti! I loro incantesimi servono per gli scopi più diversi — da quelli più semplici, come aprire porte o forzare serrature, fino ad attacchi magici pericolosi ed impressionanti, come i "fulmini magici", descritti nell'"D & D EXPERT Set".

Il vostro mago non dovrebbe mai esplorare i Dungeon da solo; un attacco di sorpresa potrebbe ucciderlo. Quando vi trovate in gruppo, dovrete stare sempre al centro di esso, in modo da essere protetto contro gli attacchi. Cercate la maniera più adatta per aiutare i vostri compagni nei combattimenti, ma non tentate mai di ingaggiare un mostro in corpo a corpo. Portate sempre un pugnale con voi, per essere pronti a combattere, se siete costretti a farlo. Chiedete "aiuto" se venite coinvolti in combattimento; altri personaggi possono combattere contro lo stesso mostro, distraendolo e (sperabilmente) distogliendolo dall'attaccarvi. Guardatevi dagli altri maghi!

Alcuni incantesimi sono congegnati appositamente per proteggervi dagli attacchi, anche da quelli magici. Quando incontrerete un altro mago, tenetelo d'occhio. Se il nemico inizierà a pronunciare un incantesimo, avvertite subito i vostri amici.

Come giocatore, dovrete studiarvi le descrizioni degli incantesimi, nelle prossime pagine. Il vostro scopo primario sarà quello di tenere in vita il vostro personaggio, per raggiungere i livelli di esperienza più elevati.

Spiegazione della tabella dell'esperienza dei maghi

Punti-esperienza: Quando è stato raggiunto questo numero di punti-esperienza, il mago viene automaticamente promosso al livello di esperienza successivo.

Titolo: Il mago potrà far uso di questo titolo quando parla con altri personaggi. Invece di dire: "Sono Felonius, un mago del 2.º livello", potrà dire: "Sono Felonius, il Veggente".

Incantesimi: Qui si indica il numero di incantesimi che il mago può pronunciare ed il loro livello di potere. Gli incantesimi verranno spiegati più analiticamente in seguito, nel paragrafo "Abilità speciali".

Altri dettagli:

Requisito primario: Il requisito primario dei maghi è l'intelligenza. Se un mago ha un punteggio di intelligenza uguale o maggiore a 13, il personaggio ottiene un bonus sui punti-esperienza in ogni avventura.

I punti-ferita: Usate il dado (1d4) a 4 facce per determinare i punti-ferita dei maghi. Ogni mago inizia il gioco con un numero di punti-ferita variabile da 1-4 (più il bonus derivante dalla costituzione, se c'è!) e guadagna ulteriori punti-ferita (1d4, più il detto bonus) per ogni ulteriore livello di esperienza.

Armature: I maghi non possono indossare nessun tipo di armatura, né portare lo scudo.

Armi: Come arma, i maghi possono usare solo il pugnale.

Abilità speciali

I maghi possono lanciare incantesimi, come spiegheremo adesso.

Potere degli incantesimi:

Sono molti gli incantesimi che i maghi possono usare. Il livello di potere di un incantesimo viene descritto in modo simile al potere dei personaggi. Infatti, gli incantesimi del più basso livello di potere vengono chiamati incantesimi del "primo livello".

Incantesimi di livello magico superiore al primo possono essere usati solo da personaggi con più alto Livello di esperienza. Ma state attenti a non confondere il livello di esperienza del vostro personaggio con il livello di potere di un incantesimo!

TABELLA DEI TIRI-SALVEZZA DEI MAGHI

Raggio della morte o veleno	13
Bacchette magiche	14
Paralisi o pietrificazione	13
Soffio del drago	16
Incantesimi, verghe o bastoni magici	15

TABELLA DELL'ESPERIENZA DEI MAGHI

Punti-esperienza	Livello	Titolo	N. di incantesimi e loro livello di potere
0	1	Medium	1 del Primo Livello
2500	2	Veggente	2 del Primo Livello
5000	3	Evocatore	2 del Primo ed 1 del Secondo Livello

I personaggi di DUNGEONS & DRAGONS® (le classi dei personaggi: gli umani)

I libri degli incantesimi:

Il vostro medium (mago del 1.° livello) inizia il gioco con un libro di incantesimi, contenente un incantesimo del primo livello di potere. Sarà il DM a dirvi esattamente con quale incantesimo comincia il gioco il vostro personaggio. Il libro di incantesimi è pesante e voluminoso e non può essere facilmente trasportato; misura circa 60 centimetri di lato ed è spesso dai 5 ai 15 cm.; pesa per lo meno 9 chili. Non può essere contenuto in un normale sacchetto ma può, però, essere trasportato in uno zaino o in una bisaccia.

Quando il vostro personaggio diventa Veggente, potete aggiungere nel libro un altro incantesimo del primo livello; di nuovo, sarà il DM a dirvi di quale incantesimo si tratta. Raggiungendo il 3.° livello di esperienza, guadagnerete anche un incantesimo del 2.° livello di potere; e quando raggiungerete il 4.° livello d'esperienza, potrete aggiungere al vostro libro ancora un altro incantesimo del 2.° livello di potere (Nel "D & D EXPERT Set" troverete descritti i maghi dal 4.° al 14° livello di esperienza).

Fate conto che questi incantesimi addizionali siano insegnati al vostro personaggio da un maestro, un mago più potente di lui, dal 7.° livello d'esperienza in su.

Tutti i maghi di livello inferiore al 7.° devono avere dei maestri. Ma questi maestri non partecipano mai alle avventure coi personaggi. Non hanno dunque alcun effetto nella maggior parte delle partite. I vari maghi spesso hanno, nei loro libri, incantesimi diversi l'uno dall'altro. Per esempio, voi potreste iniziare con gli incantesimi della *Lettura del Magico* e del *Sonno* ed incontrare un altro mago che conosce invece l'incantesimo della *Lettura del Magico* e quello del *Dardo Incantato*. I maghi non possono scambiarsi gli incantesimi, e non permetteranno mai a nessuno (eccetto che ai loro maestri) di leggere il loro libro di incantesimi. Il rischio di perdere il libro o di vederlo distrutto è troppo grande per essere affrontato. Se, infatti, il mago perde il suo libro, non potrà più memorizzare alcun incantesimo.

Un tesoro magico che si può facilmente trovare nel corso di un'avventura è la "pergamena magica". Alcune pergamene contengono incantesimi utilizzabili dai maghi. Se un nuovo incantesimo viene trovato su di una pergamena, lo si può aggiungere al libro degli incantesimi. Ma quest'operazione può essere compiuta solo una volta per incantesimo su pergamena, poiché il procedimento distrugge la pergamena. Se un incantesimo è di livello troppo alto per poter essere lanciato, dal mago che lo ha rinvenuto allora non può essere trascritto nel libro.

ESEMPIO: Un medium trova una pergamena con un incantesimo del 2.° livello. L'incantesimo non può essere messo nel suo libro fino a che il personaggio non divenga un Evocatore (3.° livello) e sia così capace di usare un incantesimo del 2.° livello.

Un incantesimo su pergamena può però essere tenuto da parte, per venire trascritto nel libro degli incantesimi in un secondo tempo. Ma può anche essere portato nelle avventure, in modo da poter essere impiegato al momento opportuno. Qualsiasi mago può lanciare un incantesimo trovato su una pergamena, come se fosse già memorizzato, ed a prescindere dal livello dell'incantesimo stesso. Quando l'incantesimo viene lanciato, contemporaneamente si cancella la pergamena.

Voi dovete soltanto tenere una lista di quali sono, tra i molti incantesimi, quelli scritti nel libro del vostro personaggio. Fatene un elenco nella scheda del personaggio, sotto il titolo "abilità speciali". I manoscritti sono "oggetti magici", e dunque dovrete elencare anche essi, ma sul retro della scheda.

Come imparare gli incantesimi

Per apprendere un incantesimo, il mago deve essere completamente riposato. E' sufficiente una buona notte di sonno. Poi il personaggio tira fuori il libro degli incantesimi e studia le parole magiche da usare, operazione che gli richiede un'ora o meno. Il personaggio è adesso pronto a partire per l'avventura ed è capace di pronunciare l'incantesimo, o gli incantesimi studiati. Un medium può lanciare un solo incantesimo per avventura; un veggente può pronunciare 2 per ogni avventura; un evocatore 3, dei quali 2 del primo livello ed 1 del secondo.

Nelle partite più complesse, le avventure possono durare più di un giorno. In questi casi, il mago può studiare gli incantesimi ogni mattina, se è ben riposato. Nelle avventure più lunghe ci sarà inoltre bisogno di un mulo, per trasportare il libro di incantesimi insieme al normale equipaggiamento. Ma attenzione! Se il libro viene perduto, il personaggio è nei guai più seri. Se ciò accadesse, chiedete al Dungeon Master cosa dovrete fare. Non confondete gli incantesimi "memorizzati" con quelli che si trovano nel libro! Il vostro personaggio potrebbe aver trascritto, molti incantesimi nel suo libro, ma ciò nonostante ne potrà memorizzare solo alcuni contemporaneamente.

Come lanciare gli incantesimi

Durante la partita, quando volete che il vostro personaggio pronunci un incantesimo, ditelo al Dungeon Master.

ESEMPIO: "Pronuncio un incantesimo del Sonno contro i goblin." Il Dungeon Master può in alcuni casi chiedervi ulteriori dettagli; per esempio, alcuni incantesimi devono essere pronunciati all'indirizzo di un bersaglio, e voi dovrete dire al Dungeon Master qual'è il bersaglio. Il giocatore non deve imparare nessuna frase o parola particolare.

Quando il mago pronuncia una parola magica, il ricordo di quell'incantesimo svanisce. Immaginate che la memoria del vostro mago sia come una lavagna. Quando studia, il personaggio "scrive gli incantesimi sulla lavagna", ma questa viene "cancellata" quando li pronuncia. Se il vostro personaggio ha studiato 2 volte un incantesimo e lo pronuncia una sola volta, avrà ancora il diritto di usarlo un'altra volta.

ESEMPIO: Il libro di incantesimi di Felonius il Veggente contiene 2 incantesimi: quello del *Sonno* e lo *Scudo Magico*. Prima di partire per un'avventura, decide di studiare 2 volte quello del *Sonno* (dal momento che può lanciare 2 incantesimi per ogni avventura). Lo lancia una volta durante un combattimento, ma lo ricorda ancora e quindi potrà usarlo di nuovo nel seguito dell'avventura.

Per poter lanciare un incantesimo, il personaggio deve essere in grado di gestire e parlare senza interruzione. Mentre pronuncia l'incantesimo, il mago deve concentrarsi, e non può muoversi. Gli incantesimi non possono essere pronunciati mentre il personaggio sta camminando o correndo. Se il mago viene disturbato mentre sta recitando l'incantesimo, questo è rovinato, e sarà lo stesso "cancellato", proprio come se fosse stato pronunciato.

Tipi di incantesimi:

La maggior parte degli incantesimi hanno un'efficacia limitata per un tempo determinato. Per esempio, un incantesimo *Dardo Incantato* crea una freccia incandescente, che segue il mago fino a quando viene lanciata o fino al termine del turno (10 minuti). Comunque alcuni incantesimi di livello superiore possono anche avere una durata "istantanea". Un incantesimo *Palla di Fuoco*, ad esempio, produce un'esplosione che provoca dei danni. I danni rimangono, ma l'incantesimo in se stesso dura solo parte di un secondo, molto meno di un round.



Tiro-salvezza contro gli incantesimi:

Molti incantesimi esercitano la loro piena efficacia solo se la vittima fallisce il tiro-salvezza contro gli incantesimi. Se il tiro-salvezza è consentito, lo si indica nella descrizione dell'incantesimo.

I personaggi di DUNGEONS & DRAGONS® (le classi dei personaggi: gli umani)

Gli incantesimi dei Maghi:

Ogni incantesimo ha un Raggio d'Azione, una durata ed un'efficacia.

Raggio d'azione: Il personaggio deve essere sicuro, prima di lanciare l'incantesimo, che il suo bersaglio sia nel raggio d'azione. Se la descrizione indica "Raggio d'azione: 0", l'incantesimo potrà essere usato solo dal mago, e non essere lanciato su altri. Se invece si trova scritto "Raggio d'azione: a contatto", l'incantesimo potrà essere effettuato su ogni creatura che subisca il tocco del Mago —compreso il Mago stesso.

La **durata** è espressa o in round (di 10 secondi ognuno) o in turni (di 10 minuti l'uno). Se la descrizione dice "durata: permanente", allora l'incantesimo avrà un effetto istantaneo e permanente dunque non scomparirà dopo una determinata durata.

L'**efficacia** di un incantesimo determina il numero di esseri o oggetti colpiti, oppure un'area o volume di spazio. Se viene indicata un'area, è misurata in metri quadrati. Se viene indicato un volume tridimensionale, questo è, o una sfera con un preciso diametro, o un solido quadrato o rettangolare di determinate dimensioni: entrambi sono misurati in metri.

Descrizione incantesimi magici

INCANTESIMI DEI MAGHI DEL PRIMO LIVELLO

1. Blocca porta
2. Charme
3. Dardo incantato
4. Disco levitante
5. Individuazione del magico
6. Lettura dei linguaggi
7. Lettura del magico
8. Luce magica
9. Protezione dal male
10. Scudo magico
11. Sonno
12. Ventriloquio

Blocca-Porta

Raggio d'azione: 3 metri
Durata: 2-12 turni (2d6)
Efficacia: una porta, cancello o simile portale

Questo incantesimo terrà magicamente chiuso ogni portale, porta o cancello. Un incantesimo "scassinare" può spezzare l'incantesimo **Blocca-Porta**. Esseri molto più vitali e forti (3

o più dadi-vita) del Mago (compresi i personaggi) possono forzare l'apertura di un portale bloccato in un round di tempo; ma il portale si richiuderà (se ciò gli viene permesso) fino al termine dell'azione dell'incantesimo.

ESEMPIO: Ogni personaggio del 5.° livello può spalancare di forza un portale bloccato magicamente da un mago del 2.° livello.

Charme

Raggio d'azione: 36 metri
Durata: vedi sotto
Efficacia: una "persona" vivente (vedi sotto).

Questo incantesimo ha effetto solo su umani, semi-umani e pochi altri esseri. La vittima può tentare un tiro-salvezza contro l'incantesimo. Se il tiro-salvezza ha successo, l'incantesimo non avrà effetto. Se invece fallisce, la vittima crederà che il mago sia il suo "miglior amico", e tenterà di difenderlo da ogni minaccia, sia reale che immaginaria. La vittima è come affascinata, sedotta dal suo incantatore.

Come regola generale, le "persone" colpite da questo incantesimo sono tutti gli esseri simili agli umani. Esso non colpirà animali, creature magiche (come statue animate) o creature simili a umani ma più grosse degli Orchi. Imparerete a prezzo di tentativi ed errori, quali mostri possano essere affascinati e quali no.

Se il mago sa parlare in un linguaggio che la vittima affascinata può comprendere, questi può dare ordini alla vittima. Gli ordini devono apparire suggerimenti, come se avvenissero "solo tra amici". Questi ordini saranno, di solito, obbediti, ma se sono contrari alla natura della vittima (allineamento e abitudini) possono anche essere rifiutati. Una vittima infatti rifiuterà di obbedire all'ordine di uccidersi.

ESEMPIO: Dopo che Bargle ti incantò, ti dette l'ordine di lasciare sul posto il cadavere della sacerdotessa. Tu hai fatto resistenza, perché questo genere di comportamento era contrario alla tua natura. Bargle dovette convincerti a fare quello che voleva. Se ti avesse ordinato di andare via, tu avresti anche in questo caso resistito; tu lo consideravi un amico!

Una fascinazione può durare per mesi. La vittima dovrà effettuare un altro tiro-salvezza ogni giorno, settimana o mese a seconda della sua intelligenza. Se sei stato affascinato, il tuo Dungeon Master ti dirà quando sarà il momento di fare il tuo nuovo tiro-salvezza.

La fascinazione si rompe però automaticamente se il mago attacca la vittima, con incantesimi o armi. La vittima combatterà normalmente anche se attaccata dagli alleati del mago.

Dardo Incantato

Raggio d'azione: 45 metri
Durata: 1 turno
Efficacia: Crea 1 o più frecce.

Un **Dardo Incantato** è una freccia splendente, creata e scagliata magicamente; esso infligge 2-7 (1d6+1) punti-ferita ad ogni essere che riesce a colpire. Dopo che l'incantesimo è stato lanciato, la freccia appare vicino al mago e resta lì sospesa finché il mago non la lascia partire. Una volta tirata, colpirà automaticamente ogni bersaglio visibile. Si muoverà con il mago finché non viene scagliata o fino al termine dell'azione dell'incantesimo. Il **Dardo Incantato** in realtà non ha una forma solida, e non può perciò essere toccato. Un **Dardo Incantato** non sbaglia mai il bersaglio, e il bersaglio non può tentare un tiro-salvezza.

Per ogni 5 livelli di esperienza del Mago, vengono creati due dardi in più dallo stesso incantesimo. Così un mago del 6.° livello può creare tre dardi contemporaneamente che possono essere tirati a differenti bersagli.

Disco Levitante

Raggio d'azione: 0
Durata: 6 turni
Efficacia: Il disco rimane entro 2 m dal mago

Questo incantesimo crea una piattaforma magica orizzontale, invisibile, della forma e dimensioni di un piccolo scudo rotondo, in grado di portare fino a 5000 monete (1250 kg). Non lo si può creare in un luogo già occupato da un essere o da un oggetto. Il disco levitante scomparirà, facendo immediatamente cadere per terra quello che c'era sopra al termine della durata prescritta.

Individuazione del Magico

Raggio d'azione: 0
Durata: 2 turni
Efficacia: Ogni cosa entro 18 metri

Quando l'incantesimo viene lanciato, il mago vedrà risplendere tutti gli oggetti, creature e luoghi magici situati nel raggio d'azione. Questo effetto non durerà a lungo, quindi l'incantesimo non dovrà essere impiegato fino a quando il mago non avrà realmente bisogno di scoprire se qualche oggetto trovato durante un'avventura è, in effetti, magico.

Esempio: Poco dopo aver lanciato questo incantesimo, un mago entra in una stanza nella quale si trovano: una porta sbarrata magicamente, una pozione magica in un angolo e uno scrigno del tesoro contenente una bacchetta magica.

I personaggi di DUNGEONS & DRAGONS® (le classi dei personaggi: gli umani)

Tutte le cose incantate risplenderanno, ma solo la porta e la pozione potranno essere viste: la luce della bacchetta è infatti celata dallo scrigno.

Lettura di Linguaggi

Raggio d'azione: 0
Durata: 2 turni
Efficacia: Solo sul mago

Questo incantesimo permetterà al mago di leggere, ma non di parlare, ogni linguaggio o codice sconosciuto al mago, comprese mappe del tesoro, simboli segreti e così via, fino al termine dell'azione dell'incantesimo.

Lettura del Magico

Raggio d'azione: 0
Durata: 1 turno
Efficacia: Solo sul mago

Questo incantesimo permetterà al mago di leggere, ma non di lanciare, ogni parola o runa magica trovata su pergamene magiche o altri oggetti. Scritture magiche non familiari non possono essere comprese senza il ricorso a questo incantesimo.

Tuttavia, una volta che un Mago abbia letto una pergamena o delle rune grazie a questo incantesimo, queste magiche scritture potranno essere lette o pronunciate più tardi senza dover utilizzare di nuovo l'incantesimo. Tutti i libri degli incantesimi sono scritti utilizzando linguaggi iniziatici, e solo coloro che li conoscono possono leggerli senza usare questo incantesimo.

Luce Magica

Raggio d'azione: 36 metri
Durata: 6 turni + 1 turno per livello del mago
Efficacia: un volume di 9 metri di diametro

Questo incantesimo crea una grossa palla di fuoco, come se si accendesse una torcia luminosa. Se l'incantesimo viene lanciato su di un oggetto (come una moneta), la luce si muoverà con l'oggetto. Se invece viene lanciato sugli occhi di una creatura, questa dovrà tentare un tiro-salvezza. Se fallisce, la vittima rimarrà accecata dalla luce fino al termine della azione dell'incantesimo. Una creatura accecata non è in grado di attaccare. Se il tiro-salvezza ha successo, la luce appare nell'aria alle spalle della vittima designata.

Protezione dal Male

Raggio d'azione: 0
Durata: 6 turni
Efficacia: Solo sul mago

Questo incantesimo crea una barriera magica invisibile tutto intorno al corpo del Mago (a meno di 2 cm). Tutti gli attacchi contro di lui hanno una penalità di -1 al loro tiro per colpire, e il mago ha diritto ad un bonus di +1 per ogni tiro-salvezza, finché l'azione dell'incantesimo non svanisce. Inoltre, le creature "stregate" non possono neppure toccare il mago! Un essere è detto "stregato" se è necessario usare un'arma magica per colpirlo. Tuttavia, una creatura che può essere colpita solo da un'arma d'argento (un licanthropo, per esempio) non viene considerata "stregata".

La barriera quindi protegge completamente da tutti gli attacchi di questo genere di creature, a meno che esse non usino armi da lancio.

Questo incantesimo non influenza un incantesimo "Dardo Incantato".

Se il mago compie degli attacchi durante l'azione dell'incantesimo, il suo effetto cambia leggermente. Le creature stregate sono allora capaci di colpire il mago, ma nel combattimento si applicano ancora le modifiche al tiro per colpire e ai tiro-salvezza fino al termine della durata dell'incantesimo.

Scudo Magico

Raggio d'azione: 0
Durata: 2 turni
Efficacia: Solo sul mago

Questo incantesimo crea una barriera magica tutto intorno al mago (a meno di 2 cm di distanza) che si muove con il mago.

Finché dura, si considera che il mago abbia Classe di Armatura 2 contro armi da lancio e Classe di Armatura 4 contro tutti gli altri tipi d'attacchi.

Se si scaglia un **Dardo Incantato** contro un mago protetto da questo incantesimo, il mago ha il diritto di tentare un tiro-salvezza contro gli incantesimi (un tiro-salvezza per dardo); se questo ha successo, il **Dardo Incantato** non avrà effetto.

Sonno

Raggio d'azione: 72 metri
Durata: 4-16 turni (4d4)
Efficacia: Da 2 a 16 dadi-vita di esseri viventi in un'area quadrata di 12 m.

Questo incantesimo farà addormentare le creature fino a un massimo di 16 turni di seguito. L'incantesimo sarà in grado di colpire solo esseri con un numero di dadi vita variabile da "1" a "4+1" quindi, in generale, creature piccole o di dimensioni umane. Tutti gli esseri che possono essere colpiti devono però trovarsi in un'area di metri 12 x 12. L'incantesimo non funzionerà contro non-morti o creature di grande mole, come i draghi. Ogni essere addormentato

può essere risvegliato con la forza (uno schiaffo od un calcio). Inoltre per uccidere una creatura addormentata basterà un colpo solo di un'arma da taglio, indipendentemente dal numero dei suoi punti-ferita. Il tuo Dungeon Master lancerà i dadi per calcolare il totale di dadi vita di mostri colpiti da questo incantesimo, usando 2d8. Le vittime non hanno la possibilità di tentare un tiro-salvezza.



Ventriloquo

Raggio d'azione: 18 metri
Durata: 2 turni
Efficacia: Un oggetto o luogo

Questo incantesimo consentirà al Mago di far scaturire il suono della propria voce da un posto qualunque, come una statua, animale, un angolo scuro e così via.

INCANTESIMI DEI MAGHI DEL 2.° LIVELLO

1. Chiavistello Magico
2. Creazione Spettrale
3. ESP
4. Immagini Illusorie
5. Individuazione del Male
6. Individuazione dell'Invisibile
7. Individuazione di un Oggetto
8. Invisibilità
9. Levitazione
10. Luce Perenne
11. Ragnatela
12. Scassinare

Chiavistello Magico

Raggio d'azione: 3 metri
Durata: permanente
Efficacia: Un portale o serratura

I personaggi di DUNGEONS & DRAGONS® (le classi dei personaggi: gli umani)

Questo incantesimo è una versione più potente dell'incantesimo blocca porta. Funzionerà su ogni serratura, non solo su quelle delle porte, e durerà per sempre (o fino a che non venga eliminato magicamente). Tuttavia, si può usare un incantesimo "scassinare" per spezzare un "chiavistello magico". Una porta chiusa con questo incantesimo può essere aperta facilmente dal mago che lo ha lanciato, come anche da ogni mago che sia di 3 o più livelli (o dadi vita) superiore a chi lo ha lanciato. Questa temporanea interruzione non cancella però la magia, e il "chiavistello magico" ritornerà operante non appena gli si permetta di farlo (allo stesso modo dell'incantesimo blocca porta).

Creazione Spettrale

Raggio d'azione: 72 metri

Durata: Dipende dalla concentrazione (vedi sotto)

Efficacia: Un volume di $6 \times 6 \times 6$ metri

Questo incantesimo crea o muta le apparenze, all'interno dell'area colpita. Il mago dovrà creare un'illusione simile a qualcosa che già conosce. Se così non avviene, il Dungeon Master darà un bonus ai tiri-salvezza contro gli effetti dell'incantesimo. Se il mago non usa questo incantesimo per attaccare, l'illusione scomparirà appena viene toccata. Se questo incantesimo viene utilizzato per "creare" un mostro, esso avrà Classe di Armatura 9 e scomparirà non appena colpito.

Quando l'incantesimo è invece usato per un attacco (un dardo incantato spettrale, un muro che crolla, etc.) la vittima può tentare un tiro-salvezza contro gli incantesimi; se il tiro ha successo la vittima non è colpita, e capisce che l'attacco è frutto di un'illusione. La creazione spettrale durerà finché il mago resta concentrato. Se il mago si muove, subisce delle ferite o fallisce un tiro-salvezza, allora la concentrazione viene meno e la creazione spettrale scompare.

L'incantesimo non infligge *mai* alcun danno reale! Gli esseri "uccisi" da esso sono semplicemente svenuti, e coloro che si credono "pietrificati" saranno "soltanto" paralizzati, e così via. L'effetto scompare in 1-4 turni (1d4).

ESP

Raggio d'azione: 18 metri

Durata: 12 turni

Efficacia: Tutti i pensieri formulati in una direzione

Questo incantesimo permetterà al mago di "ascoltare" i pensieri altrui.

Il mago deve concentrarsi in una direzione per 6 round (1 minuto) per poter riuscire a percepire in modo extrasensoriale i pensieri di ogni creatura nel suo raggio d'azione (se ce ne so-

no). I pensieri di ogni singolo essere vivente verranno compresi, indipendentemente dal linguaggio della creatura. I pensieri (ammesso che esistano) di creature non morte non possono essere percepiti con questo incantesimo. Se più di un essere si trova nel raggio e nella direzione in cui si è concentrato, il mago udirà un confuso guazzabuglio di pensieri. Il mago potrà districare il guazzabuglio concentrandosi per altri 6 round per focalizzare i pensieri di un essere singolo. L'ESP non viene attutito da legno e liquidi, e penetrerà fino a 60 cm di roccia; ma un sottile strato di piombo bloccherà sempre la penetrazione dell'incantesimo.

Immagini Illusorie

Raggio d'azione: 0

Durata: 6 turni

Efficacia: Solo sul mago

Con questo incantesimo il mago crea 1-4 (1d4) immagini che hanno il suo aspetto a agiscono esattamente come lui. L'immagine appare e rimane vicina al mago, muovendosi se il mago si muove, parlando se il mago parla e così via. Il mago non deve concentrarsi.

Le immagini permangono fino al termine dell'azione dell'incantesimo o fino a che non vengano colpite. Le immagini non sono reali, e non possono compiere alcunché di reale. Ogni attacco riuscito contro il mago colpirà al suo posto un'immagine, facendola scomparire (indipendentemente dal danno reale).



Individuazione del Male

Raggio d'azione: 18 metri

Durata: 2 turni

Efficacia: Ogni cosa entro 18 metri

Quando questo incantesimo viene lanciato, il mago vedrà splendere tutti gli oggetti stregati ad opera del male che si trovino nel raggio di 18 metri. Questo farà sì che tutti gli esseri che vo-

gliono in qualche modo danneggiare il mago splendano anch'essi quando sono entro il raggio dell'incantesimo.

Tuttavia i veri pensieri degli esseri non possono essere percepiti. Ricordate che "caotico" non significa automaticamente malvagio, sebbene molti mostri caotici abbiano intenzioni malvage. Trappole e veleni non sono buoni né cattivi, ma semplicemente pericolosi.

Individuazione dell'Invisibile

Raggio d'azione: 3 metri per livello del mago

Durata: 6 turni

Efficacia: Solo sul mago

Quando viene usato questo incantesimo, il mago può vedere tutte le creature e gli oggetti invisibili entro il raggio d'azione. Il raggio è di 3 metri per ogni livello del mago. Per esempio, un evocatore potrà usare questo incantesimo per individuare cose invisibili entro 9 metri.

Individuazione di un Oggetto

Raggio d'azione: 18 metri + 3 per livello del mago

Durata: 2 turni

Efficacia: Un oggetto entro il raggio d'azione

Perché l'incantesimo sia efficace nel trovare un oggetto, bisogna che il mago sappia esattamente come questo sia fatto. Un tipo comune di oggetto, come una rampa di scale, può essere individuata facilmente da questo incantesimo. L'incantesimo punterà al più vicino oggetto del tipo desiderato che si trovi entro la distanza utile, indicando la direzione ma non la distanza.

Il raggio aumenta mano a mano che il mago acquisisce ulteriori livelli di esperienza. Per esempio, un veggente può individuare degli oggetti distanti fino a 24 metri; un evocatore fino a 27 metri.

I personaggi di DUNGEONS & DRAGONS® (le classi dei personaggi: gli umani)

Invisibilità

Raggio d'azione: 72 metri
Durata: Permanente finché interrotta
Efficacia: Una creatura o un oggetto

Questo incantesimo renderà invisibile una creatura od un oggetto.

Quando una creatura è stata resa invisibile, tutti gli oggetti che trasporta o indossa diventano anche essi invisibili. Ogni oggetto invisibile torna visibile nel momento in cui non è più in possesso di quell'essere (cade, viene messo giù, etc.). Se il mago rende invisibile un oggetto che non è indossato o portato da nessuno, l'oggetto tornerà di nuovo visibile se verrà toccato da un essere vivente.

Un essere invisibile rimarrà tale finché non attacca o lancia un incantesimo.

Una fonte di luce (come una torcia) può essere resa invisibile, ma la luce emanata da essa resterà comunque sempre visibile.

Levitazione

Raggio d'azione: 0
Durata: 6 turni + 1 turno per livello del mago
Efficacia: Solo sul mago

Il lancio di questo incantesimo consentirà al mago di potersi muovere su e giù nell'aria senza bisogno di alcun supporto.

Questo incantesimo tuttavia non permette al mago di muoversi lateralmente.

Per esempio, un mago può levitare fino al soffitto, e poi muoversi di lato spingendo e tirando. Il movimento in alto e in basso avviene alla velocità di 6 metri per round.

L'incantesimo non può essere lanciato su un'altra persona od oggetto.

Il mago mentre levita può portare un normale peso, persino un essere di dimensioni umane, se non è vestito d'armatura di metallo. Ogni creatura di dimensioni inferiori ad un uomo può infatti essere trasportata, a meno che non sia pesantemente caricata.

Luce Perenne

Raggio d'azione: 36 metri
Durata: Permanente
Efficacia: Un volume di 18 metri di diametro

Questo incantesimo crea un globo di luce largo 18 metri, molto più luminoso di una torcia, ma non luminoso come la piena luce del sole. Continuerà a splendere per sempre, o finché non verrà magicamente rimosso. Può essere lanciato su un oggetto preciso, come l'incantesimo della "luce magica" del 1.º livello. Se scagliato invece sugli occhi di una creatura, la vittima sarà costretta a sottoporsi ad un tiro-salvezza contro gli incantesimi. Se fallisce, la vittima resta accecata dalla luce. Se il tiro-salvezza ha successo, il globo apparirà egualmente ma rimarrà sul luogo dove è stato generato, e la vittima designata non subirà nessuna conseguenza.

Ragnatela

Raggio d'azione: 3 metri
Durata: 48 turni
Efficacia: Un volume di $3 \times 3 \times 3$ metri

Questo incantesimo crea una massa di fili appiccicosi difficili da distruggere, tranne che con il fuoco. Di solito blocca l'area colpita. Giganti ed altri esseri dotati di grande forza sono in grado di attraversare una ragnatela in 2 round. Un umano di forza media (un punteggio di 9-12) impiegherà 2-8 (2d4) turni per attraversarla a forza. Le fiamme (di una torcia, per esempio) distruggeranno la ragnatela in 2 round, ma tutti gli esseri al suo interno subiranno ustioni per 1-6 (1d6) punti-ferita. Chiunque indossi un paio di guanti del Potere Orchesco può liberarsi dalla ragnatela in 4 round.

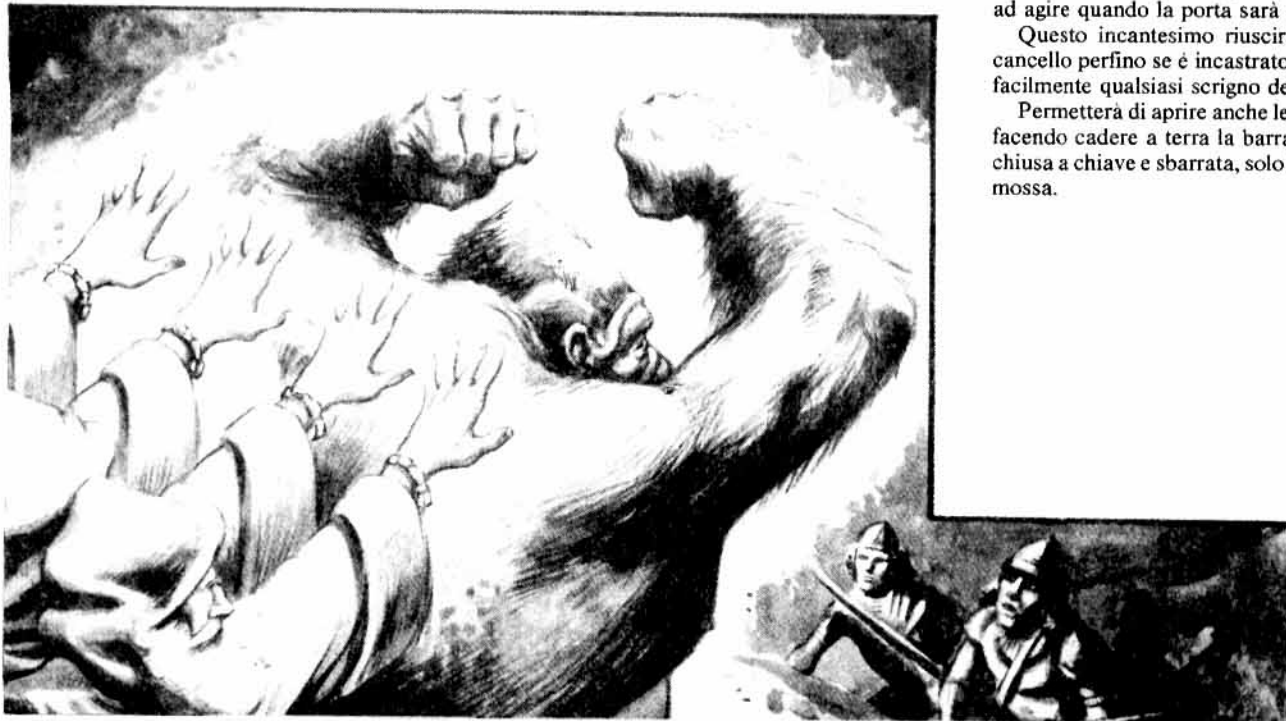
Scassinare

Raggio d'azione: 18 metri
Durata: Vedi sotto
Efficacia: Una serratura o chiavistello

Questo incantesimo aprirà ogni tipo di serratura, ogni porta chiusa a chiave normalmente o magicamente (da un incantesimo **blocca porta o chiavistello magico**), e potrà aprire ogni porta segreta individuata (infatti una porta segreta deve essere individuata prima di poter essere scassinata). Gli incantesimi di chiusura delle porte rimarranno, però, operanti e ritorneranno ad agire quando la porta sarà richiusa.

Questo incantesimo riuscirà ad aprire un cancello perfino se è incastrato, e spalancherà facilmente qualsiasi scrigno del tesoro.

Permetterà di aprire anche le porte sbarrate, facendo cadere a terra la barra. Se la porta è chiusa a chiave e sbarrata, solo la barra sarà rimossa.



I personaggi di DUNGEONS & DRAGONS® (le classi dei personaggi: gli umani)

I ladri

Descrizione

Il ladro è un personaggio specializzato in raggiri e maneggi furtivi, abilissimo nello scassinare serrature e nel rimuovere trappole. I ladri sono i soli personaggi che possano aprire i lucchetti e scoprire le trappole senza l'aiuto della magia. Ed infine, lo come dice il nome stesso, i ladri rubano, anche se accade raramente che le vittime siano i membri del loro stesso gruppo. Infatti, se un ladro ruba ai suoi amici, essi non gli consentiranno più di partecipare ad un'avventura con loro!

Nella partite di D & D, tutti i ladri appartengono ad una organizzazione (talvolta chiamata la "Corporazione"). In ogni città c'è una casa, detta il "Palazzo della Corporazione", dove i ladri possono vivere e mangiare (pagando, logicamente). Ogni ladro apprende "le arti" (e cioè le capacità esclusive dei ladri, vedi più avanti, "Abilità Speciali") dai maestri della Corporazione. I ladri sono una normale componente della società di Dungeons & Dragons, grazie alle loro abilità uniche, ma di solito non sono i benvenuti nelle zone più ricche della città!

Durante le avventure, il vostro ladro cercherà di evitare i pericoli ogni volta che ciò sia possibile. Il compito specifico del ladro è usare le sue Abilità Speciali quando ve ne sia bisogno. Le capacità di un ladro possono essere usate e riusate quante volte si vuole. Per esempio, un mago può adoperare un incantesimo per aprire una serratura, ma l'incantesimo funziona una sola volta; un ladro invece può tentare di aprire serrature ogni volta che lo desidera.

Quando si verifica un incontro con dei mostri, il vostro ladro cercherà attentamente di tenersi in seconda linea. Potrà tentare di aggirare un mostro, per rubargli il tesoro oppure per cercare di colpirlo alle spalle. Non dovrete impegnarvi in corpo a corpo a meno che non ne siate costretti. Un ladro ha pochi punti-ferita, ed anche se può indossare alcuni tipi di armature leggere, non riceve da queste una grande protezione.

La maggior parte dei ladri ha un alto punteggio di Destrezza. Poiché questo è importante nell'uso delle armi da lancio (vedi "Combattimento avanzato", pag. 59), potrete imparare le regole relative e portare tali armi. Della spada o del pugnale ci sarà bisogno nelle situazioni in cui non potrete evitare il combattimento ravvicinato.

Ogni gruppo di avventurieri avrebbe bisogno delle doti di un buon ladro. Il compito di restare vivo, agendo furtivamente e con ogni astuzia, invece che combattendo a viso aperto, può diventare un'eccitante sfida alle vostre abilità.

TABELLA DEI TIRI-SALVEZZA DEI LADRI

Raggio della morte o veleno	13
Bacchette magiche	14
Paralisi o pietrificazione	13
Soffio del drago	16
Incantesimi; verghe o bastoni magici	15

TABELLA DELL'ESPERIENZA DEI LADRI

Punti-esperienza	Livello	Titolo
0	1	Apprendista
1200	2	Grassatore
2400	3	Rapinatore

Spiegazione della Tabella dell'Esperienza dei ladri

Punti-esperienza: Quando è stato raggiunto questo numero di punti-esperienza, il ladro viene automaticamente promosso al livello di esperienza successivo.

Titolo: Il ladro potrà usare questo titolo parlando con altri personaggi. Invece di dire "Sono Greegan, un ladro del 2.° livello", potrebbe presentarsi dicendo: "Sono Greegan, il Grassatore".

Altri dettagli:

Requisito primario: Il requisito primario dei ladri è la destrezza.

Se un ladro ha il punteggio di destrezza uguale o superiore a 13, il personaggio ottiene un bonus sui punti-esperienza acquisiti in ogni avventura (vedi pag. 21).

I dadi-vita: Usate il dado (1d4) a 4 facce per determinare i punti-ferita.

Ogni ladro inizia con un numero di punti-ferita oscillante da 1 a 4 (più il bonus derivante dalla Costituzione, se c'è!) e ottiene 1d4 ulteriori punti-ferita (più il detto bonus) per ogni livello di esperienza successivo.

Armature: I ladri possono indossare solo le armature di cuoio, e non possono usare lo scudo.

Armi: I ladri possono adoperare qualsiasi arma da lancio, ed ogni altra arma che si possa usare con una mano sola (le armi a due mani sono proibite. Per ulteriori informazioni, vedi "Combattimento Avanzato", pag. 59).



I personaggi di DUNGEONS & DRAGONS® (le classi dei personaggi: gli umani)

Abilità speciali

I ladri sanno come scassinare serrature, scoprire e rimuovere trappole, scalare pareti, muoversi silenziosamente, nascondersi nelle ombre, borseggiare e percepire rumori. Apprendono inoltre l'arte del "colpire alle spalle".

Eccetto che per "sentire rumori", ogni numero indica la probabilità percentuale che il ladro riesca ad usare con successo quell'abilità speciale.

Il Dungeon Master tirerà (d%): se il risultato è minore o uguale alla percentuale indicata, il tentativo del ladro avrà avuto successo. "Sentire rumori" è determinato in modo simile, usando però 1d6.

Spiegazione delle abilità speciali dei ladri

SCASSINARE SERRATURE: si può fare un solo tentativo per serratura, e soltanto se sono disponibili gli "arnesi da scasso". Il ladro non può provare di nuovo con quella stessa serratura finché non acquisisce un altro livello di esperienza.

SCOPRIRE TRAPPOLE: si può tentare solo una volta per trappola. Se la trappola viene scoperta, il ladro può cercare di rimuoverla.

RIMUOVERE TRAPPOLE: si può tentare solo quando una trappola è stata scoperta. Inoltre lo si può tentare soltanto una volta per ogni trappola.

SCALARE PARETI: si applica ad ogni superficie ripida, come le rupi perpendicolari, i muri, e così via. Le probabilità di successo sono buone, ma in caso di fallimento il ladro scivolerà a metà della scalata e cadrà. Il Dungeon Master dovrà tirare per verificare il successo del tentativo solo una volta per ogni 33 metri di scalata. Quando fallisce, il ladro subisce da 1 a 6 (1d6) punti-ferita per ogni 3 metri di caduta. Quindi, un fallimento durante un tentativo di scalata di un muro alto, 3 metri infliggerà 1 punto-ferita.

MUOVERSI SILENZIOSAMENTE: al ladro *sembrerà* sempre di esserci riuscito! Comunque il Dungeon Master saprà (basandosi sul tiro dei dadi percentuali) se il movimento del ladro è stato in realtà avvertito dai nemici, che possono reagire con le azioni più appropriate.

NASCONDERSI NELLE OMBRE: il ladro entra e rimane nell'ombra, anche ricorrendo a nascondigli. Mentre *resta* nascosto può muoversi, ma non attaccare. Il ladro sarà sempre convinto di aver avuto successo, ma solo il Dungeon Master lo saprà con certezza.

BORSEGGIARE: può essere rischioso. Se il Dungeon Master tira un numero maggiore del doppio delle probabilità di successo, il ladro non solo è scoperto dai vicini, ma è colto sul fatto dalla sua stessa vittima, che può reagire in modo "deciso" (e spesso lo fa!).

ESEMPIO: Un apprendista tenta di svuotare le tasche di un combattente mercenario (un PNG mosso dal Dungeon Master). Tirando due volte 1d10 (vedi, "I dadi", a pag. 12), il Dungeon Master ottiene come risultato un 41, quindi il ladro viene colto sul fatto. Il Dungeon Master poi lancerà il dado per determinare la reazione del guerriero, che potrebbe attaccare il ladro!

SENTIRE RUMORI (risolto tirando 1d6) comprende sia l'origliare alle porte, che il sentire i passi di mostri che si stanno avvicinando. Comunque, ci sono sempre troppi rumori, durante un combattimento, per sentire qualcosa di insolito.

Come usare le abilità speciali dei ladri

Aspettate il momento opportuno per usare le abilità speciali, e, quando volete che il vostro ladro ne adoperi una, ditelo semplicemente al Dungeon Master. Assicuratevi bene di aver capito come funziona ognuna di esse. Il tentativo fallirà automaticamente se usate l'abilità in modo improprio. Per esempio: Un orco sta caricando il gruppo, e voi dite "Il mio ladro si na-

sconde nelle ombre ed estrae il pugnale". Il Dungeon Master risponde: "l'orco nota il movimento e punta diritto sul vostro ladro!".

Colpire alle spalle: Se un ladro riesce a strisciare alle spalle di una vittima, completamente inosservato, può colpirla alle spalle. Se al contrario la vittima designata lo vede, oppure viene in qualunque altro modo avvertita dell'avvicinarsi del ladro, il colpo alle spalle non può essere effettuato, ma il ladro ha ancora la possibilità di attaccare normalmente.

Quando colpisce alle spalle, il ladro ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire, e se quel bersaglio viene colpito, le ferite inflitte saranno raddoppiate.

ESEMPIO: Un apprendista munito di spada vede un "orco" che si sta avvicinando al gruppo. Il giocatore dice: "Mi nascondo tra le ombre". Il Dungeon Master tira d% ed ottiene 19, quindi l'"orco" non si accorge del movimento del ladro (ma il Dungeon Master non deve comunicare questo fatto). In seguito, durante il combattimento, l'orco si volta girando le spalle al ladro. Il giocatore dice: "Cerco di avvicinarmi per colpirlo alle spalle".

Il Dungeon Master decide che l'orco non si accorge ancora dell'avvicinarsi del ladro (non c'è bisogno di tirare i dadi; dipende dalla situazione e dal giudizio del Dungeon Master) e dice a sua volta: "L'orco non ti ha notato, tira per il «colpo alle spalle»". Il giocatore-ladro quindi effettua un tiro per colpire, aggiungendo 4 al risultato. Se riesce a colpire l'orco, tira per determinare i danni, raddoppiando il risultato.

Quando non è in corso alcun combattimento, un tentativo di colpire alle spalle può richiedere un lancio di dado sulla tabella "muoversi silenziosamente". Sarà il Dungeon Master ad effettuare tutti i tiri necessari.



TABELLA DELLE ABILITÀ SPECIALI DEI LADRI

Abilità speciali		Livello di esperienza		
		1	2	3
Scassinare serrature	(d%)	15	20	25
Scoprire trappole	(d%)	10	15	20
Rimuovere trappole	(d%)	10	15	20
Scalare pareti	(d%)	87	88	89
Muoversi silenziosamente	(d%)	20	25	30
Nascondersi nelle ombre	(d%)	10	15	20
Svuotare tasche	(d%)	20	25	30
Sentire rumori	(1d6)	1-2	1-2	1-3

DUNGEONS & DRAGONS® personaggi (Classi dei personaggi - Semi Umani)

I nani

Descrizione

I nani sono bassi e tarchiati, sono alti circa un metro e venti e pesano sui 75 chili. I nani maschi hanno delle lunghe barbe, mentre le femmine hanno barbe corte! La loro carnagione è color terra ed i loro capelli castani, grigi o neri. Testardi ma in fondo abbastanza alla mano, i nani amano il buon cibo e le buone bevande. Amano le attività artigianali ed adorano l'oro. I nani sono combattenti vigorosi e resistenti alla magia, come dimostrano i loro tiri-salvezza. Un personaggio-nano *deve* avere una Costituzione di 9 o più punti.

Sebbene la classe "nani" sia, da molti punti di vista, diversa da quella dei "guerrieri", i loro compiti sono gli stessi. Entrambi combattono ed entrambi useranno la stessa strategia in combattimento. Leggete la descrizione della classe dei "guerrieri" (a pag. 28) per alcune informazioni sul combattimento.

Spiegazione della Tabella dell'Esperienza dei nani

Punti-esperienza: Quando si raggiunge questo numero di punti-esperienza il nano viene automaticamente promosso al livello di esperienza successivo.

Titolo: Il nano potrà usare questo titolo parlando con altri personaggi. Invece di dire "Sono Rolf, un nano del 2.° livello", il personaggio potrà dire: "Sono Rolf, il Combattente".

Altri dettagli

Requisito primario: Il requisito primario dei nani è la forza. Se un nano ha il punteggio della forza uguale o maggiore a 13, il personaggio ottiene un bonus sui punti-esperienza ottenuti in ogni avventura (vedi pag. 21).

Punteggi minimi: Quando viene creato per la prima volta, un personaggio-nano *deve* avere la Costituzione maggiore o uguale a 9 punti.

I dadi-vita: Usate il dado (1d8) a 8 facce per determinare i punti-ferita.

TABELLA DEI TIRI-SALVEZZA DEI NANI

Raggio della morte o veleno	8
Bacchette magiche	9
Paralisi o pietrificazione	10
Soffio del drago	13
Incantesimi, verghe o bastoni magici	12

Ogni nano inizia il gioco con un numero di punti-ferita oscillante fra 1 e 8 (più il bonus derivantegli dalla Costituzione, se c'è) e guadagna 1d8 punti-ferita (più il detto bonus) per ogni ulteriore livello di esperienza.

Armature: I nani possono indossare qualsiasi tipo di armatura, ed usare lo scudo.

Armi: I nani possono usare ogni arma di dimensioni piccole o normali. Non possono invece usare le spade e due-mani e gli archi lunghi (sono loro consentiti, invece, archi corti e balestre).

Abilità speciali

I nani hanno una particolare acutezza visiva, conoscono molte lingue, e possono individuare alcuni oggetti meglio degli altri personaggi.

Vista: Oltre alla vista normale, i nani sono dotati di "infravisione" e possono vedere nel buio fino a 18 metri di distanza. L'infravisione è propriamente l'abilità di vedere il calore (e la mancanza di calore). La presenza di luci normali o magiche rendono l'infravisione inutilizzabile.

Facendo uso dell'infravisione le cose calde appaiono rosse, quelle fredde appaiono blu. Per esempio, una creatura in avvicinamento sarebbe percepita come una forma rossa, che lascia deboli orme rossastre. Una pozza d'acqua fredda, apparirebbe al contrario di un blu intenso. Perfino gli oggetti o le creature che hanno la stessa temperatura dell'aria che li circonda (come un tavolo o uno scheletro) possono essere individuati per mezzo dell'infravisione anche se solo in modo più confuso.

Lingue: Oltre alle lingue comuni a tutti i personaggi (il comune e la lingua dell'Allineamento, come spiegato a pag. 56) un nano può parlare il "Nanesco" (la lingua dei nani) lo "Gnomesco" il "Goblin" ed il "Coboldo".

Il personaggio tuttavia può non essere esperto nel leggere e scrivere queste lingue.

Capacità di individuazione

Tutti i nani sono esperti minatori. Possono talvolta scovare trappole, pareti mobili, corridoi inclinati e nuove costruzioni. Se il vostro nano



intende cercare cose del genere in una zona particolare, lo direte al Dungeon Master. Avete 1 probabilità su 3 di trovarle. Il Dungeon Master tira 1d6 e un risultato 1 o 2 indicherà che avrete avuto successo nell'individuazione.

Ricordate però d'avere un solo tentativo a vostra disposizione.

ESEMPIO: Voi dite: "Voglio cercare di scoprire se questa parete è mobile". Il Dungeon Master, che sa che la parete è mobile, tira 1d6, ed ottiene come risultato un 2. Ora il Dungeon Master potrà dire: "Sì, sembra che sia mobile".

TABELLA DELL'ESPERIENZA DEI NANI

Punti-esperienza	Livello	Titolo
0	1	Nano Veterano
2200	2	Nano Guerriero
4400	3	Nano Maestro di spada

DUNGEONS & DRAGONS® personaggi (Classi dei personaggi - Semi Umani)

Gli elfi

Descrizione

Gli elfi sono snelli ed aggraziati, con lineamenti delicati ed orecchie a punta. Son alti circa un metro e sessanta e pesano sui 60 chili. Gli elfi sono capaci di usare tutte le armi ed armature, e possono anche lanciare gli incantesimi dei maghi. Sarebbero quindi amici preziosi (o nemici pericolosi), ma di solito preferiscono passare il loro tempo a banchettare e divertirsi nelle radure dei boschi. Visitano raramente le città dell'uomo. Gli elfi sono affascinati dalla magia e non si stancano mai di collezionare incantesimi ed oggetti magici, specialmente se gli oggetti in questione sono ben lavorati. Un personaggio —elfo— deve iniziare il gioco con un punteggio d'Intelligenza maggiore o uguale a 9 punti.

Gli elfi sono simili sia ai guerrieri che ai maghi. Leggete la descrizione dei guerrieri per le informazioni sul modo di impersonare il ruolo dei guerrieri, ma ricordate che il vostro elfo non ha un numero altrettanto alto di punti-ferita. Perciò assicuratevi, prima di lanciaarvi in un combattimento, che il vostro personaggio sia completamente illeso o solo leggermente ferito; altrimenti, tornate indietro, ed aiutare i vostri amici con gli incantesimi, come fanno i maghi.

**TABELLA DEI TIRI-SALVEZZA
DEGLI ELFI**

Raggio della morte o veleno	12
Bacchette magiche	13
Paralisi o pietrificazione	13
Soffio del drago	15
Incantesimi, verghe o bastoni magici	15

Spiegazione della tabella dell'esperienza degli elfi

Punti-esperienza: Quando si raggiunge questo numero di punti-esperienza, l'elfo viene automaticamente promosso al livello di esperienza successivo.

Titolo: L'elfo potrà usare questo titolo scorrendo con gli altri personaggi. Invece di dire

TABELLA DELL'ESPERIENZA DEGLI ELFI

Punti-esperienza	Livello	Titolo	N. di incantesimi e loro livello di potere
0	1	Veterano-Medium	1 del 1.° Livello
4000	2	Guerriero-Veggente	2 del 1.° Livello
8000	3	Maestro di spada-Evocatore	2 del 1.° + 1 del 2.° Livello

“Sono Belrain, un elfo del 2.° livello”, l'elfo potrebbe farsi avanti dicendo: “Sono Belrain, il Guerriero-Veggente”.

N.° di incantesimi e loro livello di potere: Qui viene indicato il numero ed il livello di potere degli incantesimi che l'elfo è in grado di pronunciare. Gli incantesimi verranno spiegati più avanti, nel paragrafo “abilità speciali”.

Altri dettagli:

Requisito primario: Gli elfi hanno 2 requisiti primari: forza e intelligenza. Se entrambe queste qualità hanno un valore maggiore o uguale a 13, il personaggio guadagna un bonus del 5 % sui punti-esperienza ottenuti in ogni avventura. Se poi l'intelligenza è maggiore o uguale a 16 (insieme ad una forza maggiore o uguale a 13), il bonus sui punti-esperienza è del 10 %.

Punteggi minimi: Quando viene creato per la prima volta un personaggio —elfo deve avere l'intelligenza maggiore o uguale a 9 punti.

I dadi-vita: Per determinare il numero di punti-ferita di un elfo si utilizza un dado a sei facce (1d6). Un elfo inizia con un numero di punti-ferita che varia fra 1 e 6 (più il bonus per la costituzione) e ottiene 1d6 in punti-ferita (più il bonus) per ciascun livello di esperienza successivo.

Armature: Gli elfi possono indossare ogni tipo di armatura ed usare lo scudo.

Armi: Gli elfi possono usare ogni tipo di arma.

Abilità speciali

Gli elfi hanno una vista particolare, conoscono molte lingue e possono individuare alcuni oggetti con maggior facilità e precisione degli altri personaggi. Inoltre gli elfi sanno pronunciare gli incantesimi dei maghi e non possono essere paralizzati dai ghouls.

Vista: Oltre alla vista normale, gli elfi sono dotati di Infravisione e possono vedere nel buio fino a 18 metri di distanza. L'infravisione è pre-

cisamente l'abilità di vedere il calore (e la mancanza di calore). La presenza di luci normali o magiche rendono l'infravisione inutilizzabile.

Facendo uso dell'infravisione, le cose calde appaiono rosse, quelle fredde appaiono blu. Per esempio, una creatura in avvicinamento sarebbe percepita come una forma rossa, che lascia deboli impronte rossastre. Una pozza d'acqua fredda apparirebbe, al contrario, d'un blu intenso. Perfino gli oggetti o le creature che hanno la stessa temperatura dell'aria che li circonda (come un tavolo o uno scheletro) riescono ad essere individuati grazie all'infravisione, anche se solo sin modo più confuso.

Lingue: Oltre alle lingue condivise da tutti i personaggi (il comune e la lingua dell'Allineamento, come spiegato a pag. 56) un elfo può parlare l'elfico, e le lingue degli Gnoll, degli hobgoblin e degli orchi.

Capacità di individuazione: Gli elfi sono in grado di trovare porte nascoste e passaggi segreti con maggior sicurezza e precisione degli altri personaggi. Se il vostro elfo intende cercare di individuare una porta nascosta in una particolare zona, ditelo al Dungeon Master. Il Dungeon Master tira 1d6, ed un risultato di 1 o 2 indicherà il successo del tentativo se vi fosse qualcosa da trovare.

Ricordatevi di aver a vostra disposizione un solo tentativo di ricerca per ogni porta. Se desiderate cercare qualcosa dovete comunque sempre dirlo al Dungeon Master; l'individuazione infatti, non è mai automatica.

ESEMPIO: Voi dite “Voglio esaminare questa parete per scoprire se vi sia qualche passaggio segreto”. Il Dungeon Master, che sa che ce n'è uno, tira 1d6 ed ottiene come risultato un 2. Ora il Dungeon Master potrà dire “Sì, hai trovato un passaggio segreto”.

Immunità dalla paralisi provocata dai ghouls: Tutti gli elfi sono per loro natura immuni dagli attacchi paralizzanti dei ghouls. E' possibile però che altri tipi di paralisi (come quelle provocate dal verme-iena o dai cubi gelatinosi) abbiano efficacia su essi.

Incantesimi: Gli elfi possono usare gli incantesimi dei maghi, esattamente come loro. Leggete dunque le spiegazioni concernenti il modo di pronunciare gli incantesimi, i libri di incantesimi, etc. alle pagine 37-42). gli elfi devono rispettare tutte le regole per usare gli incantesimi dei maghi (ma non le altre norme concernenti tipicamente la classe dei maghi).

DUNGEONS & DRAGONS® personaggi (Classi dei personaggi - Semi Umani)

Gli halfling

Descrizione

Gli halfling sono personaggi semi-umani, di bassa statura, d'aspetto assomigliano molto a bambini con le orecchie leggermente a punta. Sono alti un metro circa e pesano intorno ai 30 chili. Accade solo di rado che gli halfling abbiano la barba. Sono avventurosi ma non di certo temerari ed imprudenti; vanno alla ricerca di tesori nei Dungeon solo per potersi permettere una vita comoda e agiata nella loro casa, alla quale sono profondamente legati.

Gli halfling sono un popolo delle foreste, e di solito vanno d'accordo con gli elfi. Negli spazi aperti hanno alcune abilità particolari. Un personaggio-halfling deve iniziare il gioco con un punteggio sia di destrezza che di costituzione maggiore o uguale a 9 punti. Gli halfling hanno un comportamento simile a quello dei guerrieri e dei nani. Per alcune informazioni su come interpretare il ruolo del vostro halfling, leggete la descrizione della Classe dei guerrieri. E' importante che ricordate le vostre abilità speciali (vedi sotto), e che le adoperiate ogni volta sia possibile.

I tiri-salvezza degli halfling sono elevati quanto quelli dei nani, avrete quindi buone probabilità di sopravvivere ad attacchi magici là dove altri invece, ne cadrebbero vittima.

TABELLA DEI TIRI-SALVEZZA DEGLI HALFLING

Raggio della morte	8
Bacchette magiche	9
Paralisi di pietrificazione	10
Soffio del drago	13
Incantesimi, verghe o bastoni magici	12

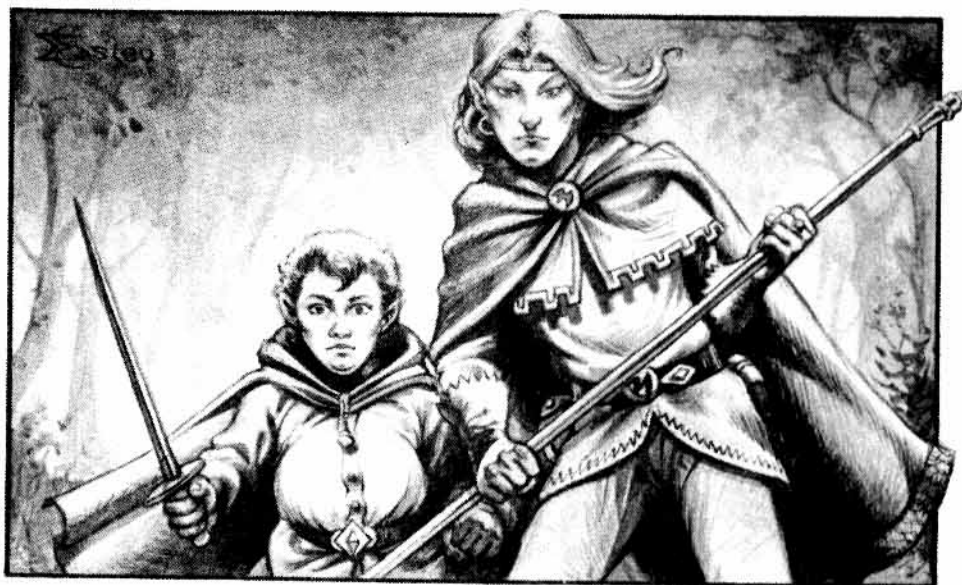
TABELLA DELL'ESPERIENZA DEGLI HALFLING

Punti-esperienza	Livello	Titolo
0	1	Halfling Veterano
2000	2	Halfling Guerriero
4000	3	Halfling Maestro di spada

Spiegazione della tabella dell'esperienza degli halfling

Punti-esperienza: Quando si raggiunge questo numero di punti-esperienza, l'halfling viene automaticamente promosso al livello di esperienza successivo.

Titolo: Il vostro halfling potrà usare questo titolo nel parlare con altri personaggi. Invece di dire "Sono Touchberry un halfling del 2.° livello" il vostro personaggio potrà dire "sono Touchberry, il Combattente".



Altri dettagli:

Requisito primario: Gli halfling hanno 2 requisiti primari: la forza e la destrezza. Se una di queste due abilità è maggiore o uguale a 13, il personaggio ottiene un bonus del 5 % sui punti-esperienza acquisiti in ogni avventura. Se poi entrambe queste abilità sono maggiore o uguali a 13, il bonus sui punti-esperienza sarà del 10 %.

Punteggi minimi: Quando viene creato per la prima volta, un personaggio-halfling deve avere sia la forza che la destrezza maggiore a 9 punti.

I Dadi-vita: Per determinare il numero di punti-ferita di un halfling si fa ricorso ad un dado a 6 facce (1d6). Un halfling inizia il gioco con un numero di punti-ferita che varia fra 1 e 6 (più il bonus per la costituzione) e guadagna 1d6 in punti-ferita (più il bonus) per ciascun livello di esperienza successivo.

Armature: Gli halfling possono indossare qualsiasi tipo di armatura ed usare lo scudo. Però, le loro armature ed i loro scudi dovranno essere stati appositamente costruiti per le loro ridotte dimensioni. Perfino le armature dei nani sono troppo larghe per loro!

Armi: Gli halfling possono usare ogni arma di piccole dimensioni (come un pugnale, un arco corto, una spada corta). Non possono invece adoperare gli spadoni a due-mani, gli archi lunghi, le asce da battaglia, le lance, in genere, e le altre armi di grosse dimensioni.

Abilità speciali

Gli Halfling (a causa delle loro piccole dimensioni) godono di molti bonus nel combattimento e possono nascondersi con facilità nei boschi.

Combattimento: Gli Halfling adoperano spesso le armi da lancio, e sanno schivare gli attacchi di esseri di grandi dimensioni più facilmente degli altri personaggi. Nel combattimento, ottengono i seguenti bonus:

- 2 sulla classe dell'armatura, quando sono attaccati da creature di dimensioni maggiori a quelle di un uomo;
- +1 ai tiri per colpire, quando usano armi da lancio (vedi regole addizionali, pag. 59);
- +1 all'iniziativa individuale (regola opzionale di combattimento, pag. 58).

Nascondersi: Quando si trovano all'aperto, gli halfling sono difficili da scoprire, hanno infatti la capacità di svanire, apparentemente, tra gli alberi e nel sottobosco. In questi nascondigli, verranno scoperti solo il 10 % delle volte (il Dungeon Master provvederà a fare i lanci di dadi necessari). Gli halfling possono anche provare a "nascondersi" nelle "segrete", sebbene qui non abbiano le stesse probabilità di riuscita. In condizioni normali di luce, se un halfling sa trovare ombre o nascondigli in cui celarsi (rimanendo assolutamente zitto e non muovendosi), il tentativo di nascondersi avrà successo 1/3 delle volte. Quando volete avvalervi di questa abilità, ditelo al Dungeon Master. Il Dungeon Master tira 1d6: un risultato di 1 o 2 indicherà che il tentativo ha avuto successo, fino a che il personaggio non si muova né faccia alcun rumore.

Il tentativo di nascondersi sarà vanificato da un incantesimo **Luce Magica** e altri simili. Se il personaggio si trova a trasportare un qualsiasi tipo di fonte luminosa, gli sarà impossibile nascondersi.

DUNGEONS & DRAGONS® personaggi

Come "costruire" un nuovo personaggio

Ora che vi siete familiarizzati con le regole del gioco impersonando il ruolo del vostro guerriero, potete tentare di giocare con altri personaggi, usando le schede dei personaggi comprese in questo volume. Ma ricordatevi che questi non possono essere adoperati nell'Avventura in solitario! Quell'avventura infatti è stata appositamente ed esclusivamente progettata per il vostro primo guerriero. Presto o tardi proverete il desiderio di "costruirvi" un nuovo personaggio. Prima di iniziare, prendete un lapis e tutti i dadi. Vi serve anche una scheda intatta del personaggio (oppure un foglio di carta di normali dimensioni) per registrare tutti i dati.

Se usate un foglio di carta, trascrivete su di esso la scheda del personaggio. In altre parole: lasciate lo spazio necessario per il vostro nome e per quello del personaggio (in cima al foglio) poi uno spazio per la Classe di Armatura, il livello, la classe, e sotto queste, i punti-ferita e così via.

Per il vostro primo tentativo di creazione di un personaggio avrete bisogno di un'ora, più o meno. Perfino quando sarete ormai abituati alla procedura vi ci vorranno sempre dai 10 ai 30 minuti. Non cercate di creare il vostro personaggio assieme agli amici con cui dovrete giocare! Tutti i tiri per gli aggiustamenti, gli acquisti, e così via, andrebbero eseguiti *prima*.

Ad una parte del procedimento dovrà assistere il Dungeon Master con funzioni di controllo sulla procedura di creazione del personaggio (verificando anche tutti i tiri dei dadi). Dovrete ritrovarvi col Dungeon Master *prima* della partita per stabilire con calma tutti i dettagli. Un buon metodo può anche essere quello di costruire nuovi personaggi tutti insieme, alla presenza di tutti i giocatori e sotto la supervisione del Dungeon Master.

In questa stessa pagina troverete una lista delle procedure da seguire per "costruire" i nuovi personaggi; ogni punto della procedura sarà poi analizzato in dettaglio:

1. Tirare i dadi per stabilire i punteggi delle abilità

Non potete scegliere a vostro piacere i numeri per i punteggi delle abilità, ma dovrete invece stabilirli lanciando i dadi. Lo farete, per ogni specifica abilità, tirando 3 volte il dado a 6 facce, e sommando quindi i risultati. Oppure, se avete altri dadi a 6 facce, potete tirarne 3 insieme.

Per esempio, se tirate un 1 ogni volta, il punteggio totale sarà 3, il più piccolo possibile. Se tirate invece tutte e tre le volte 6, il totale sarà 18, il massimo punteggio a vostra disposizione. Avrete alla fine 6 numeri, uno per ogni abilità,

tutti compresi fra 3 a 18, questi sono i punteggi delle abilità del vostro personaggio. Scrivete i punteggi accanto alle relative abilità via via che lanciate i dadi.

Ora cercate il più alto tra i vostri punteggi. Se è minore di 9, potete tirare di nuovo per *tutte* le abilità. Potreste anche utilizzare il personaggio se volete, ma probabilmente non sarà adatto ad affrontare avventure pericolose! Comunque, prima di scartare il personaggio, chiedete consiglio al Dungeon Master. Il Dungeon Master, infatti, potrebbe preferire che giochiate il ruolo del personaggio così trovato, specialmente se siete un giocatore esperto.

Se due o più punteggi delle abilità sono minori di 6, sarà possibile che il personaggio abbia in seguito dei problemi.

Anche questo tipo di personaggio può essere scartato, a meno che il Dungeon Master decida diversamente. Nella fase 3 (Scambio dei punti fra le abilità) avrete la possibilità di cambiare parzialmente i punteggi delle abilità, ma prima di farlo dovrete decidere a quale *classe* appartenga il vostro personaggio.

2. Scegliere la classe

Ogni tipo di personaggio appartiene ad una "classe". La classe del vostro primo personaggio era quella dei "guerrieri". Ora siete al corrente dell'esistenza di altri tipi di avventurieri: chierici, maghi e ladri. Potete interpretare il ruolo di uno di questi, oppure addirittura quello di un personaggio non-umano: potete essere un nano, un elfo, oppure quel piccolo essere dalle dimensioni di un bambino chiamato halfling. Ognuno di questi 7 tipi di avventurieri appartiene ad una classe di personaggi.



Ogni classe ha una propria specialità. I Guerrieri sono forti, i Maghi sono intelligenti, i Chierici sono saggi, e così via. Questa specialità è detta "Requisito Primario" della classe. Per esempio, la forza è il requisito primario dei guerrieri. Se il requisito primario del vostro personaggio è sufficientemente alto potrebbe ottenere un bonus sui punti-esperienza guadagnati. Ecco perché il vostro primo guerriero aveva ottenuto un bonus: la sua forza, il requisito primario, era di 17 punti. Vi è naturalmente consentito di giocare il ruolo di un Guerriero con qualsiasi punteggio-forza, ma, come è ovvio, i guerrieri forti sono i più efficaci nei loro compiti (ed ottengono più punti-esperienza) di quelli deboli.

Non siete obbligati a scegliere come classe quella corrispondente alla vostra abilità col punteggio più alto, ma ciò può aiutarvi. Se avete 2 o più punteggi abbastanza alti, potete anche prendere in considerazione l'eventualità di scegliere un personaggio non-umano. Guardate la seguente tabella, e confrontate il vostro migliore punteggio di abilità con i requisiti primari delle classi. Poi, se decidete di interpretare il ruolo di un personaggio umano, scegliete una classe adatta ai punteggi di abilità da voi ottenuti. (La costituzione ed il carisma hanno efficacia su tutte le classi, ma non sono mai requisiti primari.)

Requisito primario	Classe
Forza	Guerriero
Intelligenza	Mago
Saggezza	Chierico
Destrezza	Ladro

PROCEDURA PER CREARE UN PERSONAGGIO

1. Tirate i dadi per stabilire i punteggi delle abilità.
2. Scegliete una classe.
3. Se volete, modificate i punteggi delle varie abilità.
4. Tirate per i punti-ferita.
5. Tirate per il denaro.
6. Acquistate l'equipaggiamento.
7. Calcolate la vostra:
 - a) Classe di armatura
 - b) Tabella dei tiri per colpire
 - c) Tiri-salvezza.
8. Annotate le modifiche per le abilità.
9. Date al vostro personaggio un nome ed un Allineamento Morale.
10. Preparatevi a giocare!



Nani, elfi ed halfling

Ogni Personaggio umano può indifferentemente appartenere ad una delle quattro classi umane, mentre i personaggi non-umani hanno un diverso trattamento: Se vorrete interpretare il ruolo di un personaggio non-umano, dovrete infatti avere degli alti punteggi di abilità in alcune aree specifiche.

Gli elfi hanno abilità simili sia ai guerrieri che ai maghi, quindi devono avere dei buoni punteggi sia nella forza che nell'intelligenza. Entrambe queste abilità sono appunto i requisiti primari degli elfi. Inoltre, se il vostro personaggio ha 8 punti o meno di intelligenza, non potrà essere un elfo.

Gli halfling hanno alcune abilità nel combattimento, quindi devono avere dei buoni punteggi sia nella forza che nella destrezza. Entrambe queste abilità sono i requisiti primari degli halfling. Inoltre, gli halfling sono creature che godono di ottima salute. Quindi se il vostro personaggio ha 8 punti o meno di destrezza o di costituzione, non potrà essere un halfling.

Anche i nani sono sani e robusti! Se il vostro personaggio ha 8 punti o meno di costituzione, non potrà mai essere un nano. I nani sono specializzati nel combattimento, come i guerrieri, quindi il loro requisito primario è la forza.

Se volete interpretare il ruolo di un personag-

gio non-umano, potrete scegliere uno di questi, se avete i punteggi minimi richiesti, oppure se potete scambiare i punti di altre abilità (vedi fase 3) per raggiungere i minimi richiesti per la classe desiderata.

Qualunque sia la Classe da voi scelta, prima di passare alla fase 3, dovrete leggere per esteso la descrizione della vostra classe (pag. 23-47).

I requisiti primari

Se avete tirato e scelto bene, il punteggio di abilità del vostro requisito primario dovrebbe essere maggiore o uguale a 9. Ma può anche essere divertente interpretare il ruolo di personaggi con punteggi più bassi. Provate a pensare ad un povero Nano che è in perfetta salute (Costituzione = 16) ma, ahimé!, è molto debole (Forza = 5); fa tutto quello che può, ma infliggere molte ferite non sarà mai il suo forte!

Il divertimento, in una partita di Dungeons & Dragons, è originato anche dal modo in cui impersonerete il vostro ruolo; e questo potrebbe essere un personaggio molto interessante da giocare! Ricordate comunque che potete sempre, in seguito, crearvi un nuovo personaggio.

Se i punteggi dei requisiti primari da voi ottenuti sono molto alti, il vostro personaggio disporrà di un bonus sui punti-esperienza. Al termine di ogni avventura, quando il Dungeon Master assegnerà i punti-esperienza, aggiunge-

rete questi punti extra. Se al contrario il vostro requisito primario è basso, sarete penalizzati, e dovrete sottrarre punti-esperienza dal numero che vi sarà stato assegnato dal Dungeon Master. L'ammontare di punti-esperienza da aggiungere o da sottrarre è mostrato nella tabella a pag. 36).

ESEMPIO: Se il vostro mago ha un'intelligenza di 14 punti, otterrete 5 punti-esperienza extra per ogni 100 punti-esperienza che vi assegnerà il Dungeon Master. Se il vostro guerriero ha una forza di 5 punti, otterrete invece solo 80 punti (in tutto) per ogni 100 punti-esperienza che vi saranno assegnati dal Dungeon Master.

3. Scambio dei punti fra le abilità

A questo punto è consentito aumentare un requisito primario diminuendo i punteggi di altre abilità. E' come se vi allenaste scrupolosamente ad essere un "vero" personaggio della vostra classe, ma a costo di non sviluppare, nel frattempo, altre abilità. (Per esempio, un mago potrebbe dedicarsi con costanza allo studio, per migliorare la propria intelligenza, ignorando contemporaneamente l'esercizio fisico che gli avrebbe permesso di sviluppare la sua forza.)

Le regole che consentono lo scambio dei punti delle abilità sono:

1. Il vostro requisito primario (e solo questo punteggio) aumenta di 1 punto per ogni 2 punti che sottraete ad un'altra abilità.
2. I punti costituzione ed i punti carisma non possono mai essere scambiati con gli altri.
3. La destrezza non può essere diminuita (ma può essere aumentata nel caso il vostro personaggio sia un ladro o un halfling).
4. Nessun punteggio può essere diminuito al di sotto dei 9 punti. Quindi se una data abilità è già a 10 o meno non può essere affatto diminuita.

ESEMPIO: Un elfo ha sia l'intelligenza che la forza di 12 punti, e la saggezza di 13. Il giocatore diminuisce la saggezza ad 11, in modo da poter aggiungere 1 punto alla Forza. Poi diminuisce ancora la saggezza, fino a 9 punti, ed aggiunge 1 punto alla sua intelligenza. Ciò comporta che sia la sua intelligenza che la forza siano a 13 punti (livello sufficiente per un bonus del 5% sui punti-esperienza) e la sua saggezza sia di solo 9 punti.

Un chierico con Saggezza e forza di 15, diminuisce la forza di 6 punti (fino a 9) ed aumenta la saggezza di 3 punti (fino a 18).

Se avete intenzione di effettuare questo genere di scambi, dovete farlo *adesso*, prima di

Classe	Punteggi minimi		Requisiti primari
Nani	Costituzione	9	Solo la forza
Elfi	Intelligenza	9	Forza e intelligenza
Halfling	Costituzione	9	Forza e destrezza
	Destrezza	9	

DUNGEONS & DRAGONS® personaggi

proseguire oltre nella "costruzione" del personaggio. Nessuno scambio potrà essere effettuato in seguito!

4. Tirare i punti-ferita

La varie classi hanno un diverso numero di punti-ferita.

I guerrieri ed i nani hanno bisogno di molti punti-ferita, perché vengono colpiti spesso in combattimento. I maghi ed i ladri ne hanno meno, e devono quindi cercare di star alla larga dagli scontri.

Le altre classi sono una via di mezzo e possono combattere, se devono, ma normalmente dovrebbero evitarlo.

Cercate la classe del vostro personaggio nella seguente tabella, e tirate il dado appropriato per determinare i vostri punti-ferita iniziali.

Classe	Dado per stabilire i punti-ferita
Guerriero	1d8
Nano	1d8
Chierico	1d6
Elfo	1d6
Halfling	1d6
Mago	1d4
Ladro	1d4

Ora cercate il punteggio della vostra costituzione nella "Tabella dei bonus e delle penalità per i punteggi delle abilità" qui sotto, ed applicate il bonus o la penalità al numero dei punti-ferita che avete ottenuto. Nonostante tali modificazioni i vostri punti-ferita non potranno essere diminuiti fino a zero; avrete sempre almeno 1 punto ferita.

TABELLA DEI BONUS E DELLE PENALITÀ PER I PUNTEGGI DELLE ABILITÀ

Punteggio della abilità	Modifica
3	Penalità di -3
4-5	Penalità di -2
6-8	Penalità di -1
9-12	Nessuna modifica
13-15	Bonus di +1
16-17	Bonus di +2
18	Bonus di +3

(Questa tabella viene usata per le modifiche relative alla maggior parte delle abilità, e in seguito dovete far riferimento ad essa.)

Già da ora potete capire il beneficio di avere un buon punteggio di costituzione. Il vostro primo personaggio, il guerriero, con la sua costituzione di 16, aveva un bonus di +2 punti-ferita.

Allora, il vostro tiro iniziale per quel personaggio era stato di 6 (invece dell'8 che era possibile), a questo avevate poi aggiunto il bonus di 2, per un totale di 8 punti-ferita. Durante la vostra avventura non siete mai stati feriti gravemente, fino a rimanere con soli 2 punti-ferita? Se così è stato, avreste potuto essere "uccisi" —ma siete stati salvati dal bonus per la vostra ottima costituzione.

Ogni volta che sarete promossi ad un livello di esperienza superiore, potrete tirare per ulteriori punti-ferita.

E, ogni volta che tirate, modificate il tiro tenendo presente il punteggio della vostra costituzione.

5. Tirare per il denaro

Il vostro personaggio inizia il gioco senza possedere nulla, eccetto che i normali abiti e un po' di soldi, risparmiati nel corso di molti anni. Dovrete andare a comprarvi l'equipaggiamento, ma prima dovete stabilire quanto denaro avete.

Tirate 3d6 (il totale di 3 tiri di un dado a 6 facce) e moltiplicate il totale per 10. (Per esempio, se tirate 12, il totale è 120). Questo è esattamente l'ammontare di monete d'oro con le quali iniziate. Scrivetelo sul retro della scheda del vostro personaggio, nel riquadro "denaro".

6. Acquistare l'equipaggiamento

Ora è giunto il momento di spendere il vostro denaro per acquistare l'equipaggiamento di cui avete bisogno per partecipare alle avventure.

Troverete una lista completa dell'equipaggiamento disponibile a pagina 29 di questo volume. Vi sono delle restrizioni sugli oggetti che vi è consentito avere (specialmente per ciò che riguarda armi ed armature). Prima di andare a fare acquisti, assicuratevi di aver letto la descrizione completa della classe del vostro personaggio (pagine 23-47). Per esempio, un mago non può indossare nessun tipo di armatura, e, come arma può adoperare solo un pugnale! Sarebbe uno spreco di denaro, per un personaggio di questa classe, comprare una spada o uno scudo; invece, il denaro può essere risparmiato o speso per comprare olio per lampade, torce ed altri oggetti.

I ladri, d'altronde, devono comprare gli "arnesi da scasso" per essere in grado di scassinare le serrature. Su un foglio di carta, scrivete tutto l'equipaggiamento che volete comprare e fate il totale della spesa. Se la somma è maggiore rispetto a quanto possedete, dovete rinunciare a qualcosa. Quando siete in grado di pagare per l'equipaggiamento scelto, detrattate il costo dal vostro denaro, e scrivete l'elenco dell'equipaggiamento acquistato sul retro della scheda del vostro personaggio. Fate i vostri acquisti con molta attenzione! Potreste dimenticare di com-

prare della corda, per esempio, ed averne improvvisamente bisogno durante un'avventura e, se non l'avete comprata, non l'avrete con voi!

Ma ricordate anche che il denaro può essere risparmiato per comprare, in seguito, dell'equipaggiamento più costoso.

Comprate solo ciò di cui avete bisogno.

7. Calcolare la vostra classe di armatura, la tabella dei tiri per colpire ed i tiri-salvezza

a) Classe di armatura (CA)

Tipo di armatura

La vostra classe di armatura deriva dalla combinazione del tipo di armatura che state indossando, e della modifica (bonus) dovuta alla destrezza. Prima di tutto, cercate il vostro tipo di armatura nella seguente tabella.

CLASSE DI ARMATURA (CA)	
Tipo di armatura	Classe di armat. (CA)
Nessuna armatura	9
Cuoio	7
Corazza di maglia	5
Corazza di piastre	3
Scudo	Bonus di 1 (*)

* Se avete comprato uno scudo, sottraete 1 dalla vostra classe di armatura. Per esempio, la corazza di maglia da sola è classe di armatura 5, ma con uno scudo scende a classe di armatura 4.

Modifiche della classe d'armatura dovute alla destrezza

Cercate il punteggio della vostra destrezza sulla "Tabella dei bonus e delle penalità per i punteggi delle abilità" e per ogni +1 di bonus, sottraete 1 dalla vostra classe di armatura e per ogni penalità -1, aggiungete 1 alla vostra classe di armatura.

ESEMPIO: Se indossate una corazza di maglia e portate lo scudo (Classe d'armatura = 4), ma avete la destrezza di 15 (bonus di +1), la vostra classe d'armatura diminuisce a 3. Se indossate una corazza di piastre e portate lo scudo (Classe d'armatura 2), ma avete destrezza 5 (penalità di -2), la vostra classe di armatura sale fino a 4.

Ricordate: più bassa è la vostra classe d'armatura, più difficile è colpirvi! Un numero negativo (penalità) alla classe di armatura, in real-

TABELLA DEI TIRI PER COLPIRE DEL PERSONAGGIO

CA del personaggio	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1
Tiro del dado	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

tà, aumenta il numero complessivo rendendo così più facile il colpirvi.

Se la vostra classe di armatura è persino migliore di 0 —per esempio, se avete una destrezza di 18 ed indossate una corazza di piastre e lo scudo— usate, per indicarla, un numero negativo. In questo caso, la vostra classe di armatura sarà di “meno uno” (-1).

b) Tabella dei tiri per colpire

Ogni personaggio, all'inizio, ha la stessa probabilità di colpire. La vostra tabella non cambierà fino a quando non raggiungerete, almeno il 4.° livello di Esperienza. Potete però trovare, come tesori, delle armi magiche, che possono aumentare le vostre probabilità di colpire ed i danni che siete in grado di infliggere.

Copiate i numeri segnati qui sotto nei riquadri in fondo alla scheda del personaggio (tiro necessario per colpire):

Quando cercate di colpire un mostro, tirate 1d20. Modificate il tiro con il bonus della vostra forza, e cercate poi il numero ottenuto nella parte inferiore della tabella. Avrete colpito il mostro se la sua classe di armatura corrisponderà (immediatamente sopra) al numero che avete realizzato. Annunciate quale classe di armatura avete colpito, ed il Dungeon Master vi saprà dire se avete colpito o mancato il bersaglio. Per esempio, se il vostro totale è 15, voi direte “colpisco classe di armatura 4”. Se la classe di armatura del bersaglio è 4 o più (classe di armatura 5, classe di armatura 6, ecc.), allora il vostro colpo è andato a segno.

Se il vostro totale modificato è 9 o meno, avete fallito il colpo, qualunque sia il vostro bersaglio. Se il vostro totale modificato è 20 o più, allora colpite il bersaglio, qualunque esso sia —ammesso che sia possibile colpirlo.

(In realtà, potrete incontrare esseri che non siete in grado di colpire; ve ne accorgete quando, pur avendo realizzato un totale di 20 o più, il Dungeon Master vi annuncerà che avete mancato il colpo!)

Le modifiche al tiro del dado sono basate sulla vostra forza, secondo la tabella “bonus e penalità ecc.” già vista prima. Se avete diritto ad una modifica, scrivetelo ora, vicino a “forza”, e ricordate di usarla ogni volta che effettuate un tiro per colpire.

c) Tiri-salvezza

I vostri tiri-salvezza dipendono dalla classe e dal livello d'esperienza del vostro personaggio.

TABELLA DELLE MODIFICHE DOVUTE AL CARISMA

Punteggio del carisma	Modifica alle reazioni	Seguaci	
		N. Massimo	Morale
3	-2	1	4
4-5	-1	2	5
6-8	-1	3	6
9-12	Nessuna modifica	4	7
13-15	+1	5	8
16-17	+1	6	9
18	+2	7	10

Comunque, non cambieranno fin quando non avrete raggiunto il 4.° livello d'esperienza (o più per certe Classi). Tutti i vostri tiri-salvezza iniziali sono illustrati nella descrizione della classe del vostro personaggio.

Quando effettuate un tiro-salvezza contro un incantesimo, l'azione di una verga o di un bastone magico potrete usufruire di un “bonus” se il vostro punteggio saggezza sarà sufficientemente alto. Cercate il punteggio della vostra saggezza sulla tabella “bonus e penalità”, e scrivete la relativa modificazione al tiro del dado sulla scheda del personaggio.

ESEMPIO: Un Ladro con saggezza 5 ha bisogno di un tiro di 17 o più per effettuare un tiro-salvezza contro un incantesimo. Un Chierico con saggezza 18 ha bisogno solo di un tiro di 12 o più.

8. Annotare le modifiche dovute ai punteggi delle abilità

A questo punto dovrete aver già annotato, sulla scheda del personaggio, la maggior parte delle modificazioni dovute alle abilità. I bonus e le penalità derivanti dalla vostra forza, Saggezza, destrezza e costituzione sono stati spiegati nei paragrafi precedenti. Cercateli ancora, per esser certi di averli calcolati correttamente, sulla tabella “bonus e penalità”. Tutti questi aggiustamenti (se ci sono) devono essere scritti sulla scheda del vostro personaggio, negli appositi spazi, a fianco dei punteggi delle Abilità. Usando la tabella cercate e registrate il bonus o la pe-

nalità per la vostra intelligenza. Per il carisma si usa una tabella diversa.

Intelligenza

Un personaggio di intelligenza “media” (da 9 a 12) conosce 2 lingue: il comune e la lingua dell'Allineamento Morale. Il personaggio sa leggere e scrivere queste lingue.

Se la modificazione è un bonus, questo sarà il numero addizionale di lingue che il personaggio sa leggere e scrivere. Il DM dirà quali sono le lingue disponibili. Dovete scegliere le vostre lingue addizionali prima di interpretare il ruolo del vostro personaggio in una partita.

Se l'aggiustamento è invece una penalità, il personaggio avrà delle difficoltà nello scrivere o nel parlare, come mostra la tabella delle lingue:

Le lingue possono essere molto utili ed importanti quando cercate di parlare con un mostro, o di parlare in privato con un altro personaggio.

TABELLA DELLE LINGUE

Punteggio dell'intelli- genza	Uso delle lingue
3	Hai dei problemi nel parlare e non sa leggere o scrivere
4-5	Non sa leggere o scrivere il “comune”
6-8	Sa scrivere solo delle semplici parole in “comune”

MODIFICHE AI PUNTEGGI DELLE ABILITÀ

Il punteggio dell'abilità	Modifica:
Forza	Tiro per colpire, tiro per infliggere ferite, è il tiro per aprire le porte.
Intelligenza	Il numero e la conoscenza delle lingue.
Saggezza	I tiri-salvezza contro gli incantesimi, le verghe e i bastoni magici.
Destrezza	La classe d'armatura, il tiro per colpire con armi da lancio ed il tiro per l'iniziativa (opzionale).
Costituzione	Il tiro per i punti-ferita addizionali (ad ogni nuovo livello).
Carisma	Il tiro per le reazioni, il morale ed il numero dei seguaci assoldati.

DUNGEONS & DRAGONS® personaggi

Carisma

Il vostro carisma influenza le reazioni degli altri, siano mostri o personaggi, quando state parlando con loro (ma *non* se tacete). Se tentate di assumere dei seguaci (guardie del corpo, assistenti e così via), il vostro carisma ne determinerà il numero che potrete assumere e quanto vi saranno fedeli. Il Dungeon Master vi dirà se sono disponibili dei seguaci da assoldare e giocherà il ruolo di quelli che avrete trovato e (probabilmente) assoldato.

Cercate il punteggio del vostro carisma nella "Tabella delle modifiche dovute al carisma", e



I giocatori non sono i personaggi!

E' importante ricordare che il giocatore ed il personaggio sono due persone diverse. Più riuscite a mantenerle separate, migliore è la qualità del vostro gioco.

L'esempio più ovvio sono i tiri dei dadi che dovrete effettuare. Tutti i tiri dei dadi fanno parte dei "meccanismi di gioco", come tutte le altre particolarità quali: la Classe di Armatura, i Punti-Ferita e così via. Queste cose non fanno certo parte delle conoscenze del personaggio.

I personaggi parleranno di armature, salute ed attacchi, ma mai dei punteggi delle abilità. E' facile capire se i giocatori si sono effettivamente immedesimati nel ruolo dei personaggi oppure stanno interpretando se stessi badando soltanto ai meccanismi di gioco.

Supponete che un giocatore abbia scelto un personaggio caotico (insolito, ma non impossibile). Il *personaggio* si comporterà talvolta in modo bizzarro, ma il *giocatore* deve restare calmo quando parla con gli altri. Se il *giocatore* si comporta in modo caotico, il gioco diventa molto confuso e meno divertente. Sono molti i modi in cui la confusione personaggio-giocatore può avere una cattiva influenza sul gioco, special-

riportate i dati relativi sulla scheda del vostro personaggio.

Ogni volta che nel corso del gioco parlerete con una altra creatura, dovrete dire al Dungeon Master quale è la modifica da applicarsi al tiro del dado sulle reazioni dei PNG. Se il Dungeon Master vi permette l'uso di seguaci, dovrete comunicargli quale è il numero massimo che vi è possibile assumere ed il loro morale (che è una misura della loro fedeltà e del loro coraggio). Voi *non* dovrete modificare nessuno dei vostri tiri dei dadi con la tabella del carisma; quest'operazione sarà fatta solo dal Dungeon Master che avrà perciò bisogno delle informazioni relative.

9. Date al vostro personaggio un nome ed un Allineamento Morale

Nomi

Il vostro personaggio può avere un nome normale, come "Giorgio" o "Stefania" oppure un nome di fantasia, come "Felonius", o solo un soprannome, come "Occhio d'aquila". Il Dungeon Master potrà darvi dei suggerimenti.

Per esempio, se la vostra città natale è in una foresta, il Dungeon Master può suggerirvi nomi di fantasia, come "Radura d'argento" o "Roggia sussurrante".

Scegliete il nome con cura. Dovrebbe, in qualche modo, rappresentare il vostro personaggio, oppure essere un nome che vi piace. Se date al personaggio un nome stupido, potreste in seguito pentirvene.

mente quando il giocatore sa qualcosa che il personaggio non deve sapere. Per esempio, se un personaggio inizia a combattere contro un nuovo mostro sconosciuto, e il Dungeon Master dice: "vi ha colpito; tiro-salvezza contro veleno, per favore", *tutti* i giocatori sapranno che il mostro è velenoso. Ma i giocatori che sanno immedesimarsi nel proprio personaggio ignorano quest'informazione. I loro personaggi infatti non sanno del veleno e non dovrebbero quindi avvalersi di un'informazione del giocatore. I personaggi lo verranno a sapere probabilmente dopo lo scontro, quando parleranno con il loro amico ferito e potranno scoprire che la ferita sembra avvelenata oppure è chiazza (tutte queste descrizioni sono lasciate alla fantasia del Dungeon Master). Ad una domanda come "Che ore sono?" si potrebbe rispondere in due diversi modi: in "tempo reale", e questo ogni giocatore lo può sapere guardando un orologio, e in "tempo di gioco", che il Dungeon Master conosce alla perfezione, ma del quale i personaggi possono avere solo un'idea approssimativa. Il Dungeon Master potrebbe rispondere: In "tempo reale" sono le 7 e mezza. In "tempo di gioco", è passato mezzogiorno, ma non ne siete del tutto sicuri.

Se i giocatori non dimenticano la differenza tra loro stessi ed i loro personaggi, ci si diventerà

Allineamento Morale (AM)

Accertatevi di aver capito bene che cosa è l'Allineamento Morale (AM). E' stato brevemente spiegato durante la vostra prima avventura, ed è descritto dettagliatamente a pag. 51. Scegliete un Allineamento, e scrivetelo sulla scheda del personaggio. Tenete presente che l'Allineamento rappresenta il modo in cui in realtà voi *volete* interpretare il ruolo di quel personaggio, non solo il modo in cui quel personaggio dovrebbe comportarsi.

Gli altri personaggi non dovrebbero sapere qual'è il vostro Allineamento, ma dovrebbero riuscire ad immaginarlo dal modo in cui interpretare il ruolo del vostro personaggio.

10. Preparatevi a giocare

Se il vostro personaggio può lanciare incantesimi, dovrete sceglierli prima di iniziare l'avventura. I maghi, all'inizio, ottengono 1 incantesimo. I chierici non ne ottengono fin quando non raggiungono il 2.° livello d'esperienza. Gli incantesimi dei Maghi sono descritti alle pagine 39-42; quelli dei Chierici alle pagine 26-27.

Il vostro personaggio parteciperà ad avventure di gruppo, quindi dovrete parlare con gli altri giocatori per venire a sapere qualcosa sui loro personaggi. Prima di iniziare, però, dovrete capire come si gioca in gruppo. Troverete la spiegazione nelle pagine seguenti.

di più nell'interpretare il proprio ruolo. Se il personaggio è poco intelligente e saggio, per esempio, e fa qualcosa di stupido, il giocatore può dire onestamente: "Stavo interpretando il ruolo del mio personaggio", e gli altri dovrebbero ricordarsi di non prendersela col giocatore. Mentre invece i loro personaggi possono dimostrare la loro irritazione nei confronti del partner colpevole della leggerezza. E' dunque molto importante ricordare che il giocatore è una persona diversa dal personaggio interpretato.

Queste tesi non dovrebbero però essere usate come scusa per giocare in modo sleale o egoistico. Il Dungeon Master dovrà controllare il modo in cui i vari ruoli sono interpretati, cercando di aiutare ciascuno a divertirsi nel migliore dei modi. Dal momento che lo scopo del gioco è divertirsi recitando la parte di determinati personaggi, i personaggi deboli o stupidi potranno essere divertenti, tanto quanto i più potenti e brillanti — se i ruoli verranno ben giocati.

Il Dungeon Master può dire, in ogni momento del gioco: "Non lo sapete!", oppure "Non dovrete pensarli!". Ma i giocatori più bravi impareranno ad evitare questo tipo di problema tenendo ben distinte le loro conoscenze da quelle dei personaggi.

La preparazione

Le partite di Dungeons & Dragons sono più divertenti con un numero di giocatori variabile da 2 a 6 ed un Dungeon Master. Quando vi riunite in gruppo, ognuno di voi può scegliere uno dei personaggi contenuti in questo volume. Tutti i vari tipi sono qui compresi ed ogni personaggio è già pronto per essere giocato con i punteggi delle abilità, i punti-ferita e gli allineamenti; tutto ciò che dovete fare è dunque sceglierne uno, pensare ad un nome e scegliere il suo allineamento.

UNA PERSONA DEVE ESSERE IL DUNGEON MASTER.

Chiunque sia, tale persona dovrà leggere il MANUALE DEL DUNGEON MASTER, per capire bene quali saranno i suoi compiti. E lo dovrà fare prima che il gruppo si riunisca per il gioco.

Ricordate che durante la vostra prima partita di gruppo ognuno starà imparando insieme agli altri. Il "Regolamento del Dungeon Master" contiene, passo dopo passo, le istruzioni per aiutare ognuno ad imparare, ma ci vuole un po' di pazienza. Nella vostra prima partita non dovrete usare un "modulo" (avventura pubblicata separatamente). Il Dungeon Master si servirà della mini-avventura inclusa in questo set, che vi assicurerà molte ore di divertimento e potrà essere usata per due o tre partite. Dopodiché, si potrà far ricorso ai moduli della serie "B".

Usando quell'avventura, il Dungeon Master dovrà spesso consultare le regole. Se lo desidera, in certe occasioni, potrà introdurre regole aggiuntive. Molte altre avventure possono essere create dal Dungeon Master o acquistate già pronte. Alla fine, i vostri personaggi raggiungeranno il 4.º livello d'esperienza, e potrete così passare alle regole del D & D EXPERT Set.

La preparazione

Quando il gruppo si riunisce per giocare, ciascuno deve portare ciò di cui c'è bisogno, compresi i dadi, i lapis, i fogli ed i "personaggi" (preferibilmente registrati sulle relative schede). E, naturalmente portate con voi anche qualcosa da bere e da sgranocchiare perché il gioco potrà andare avanti per ore.

Di solito si usa un tavolo. Il Dungeon Master siede a capotavola, con le informazioni segrete sul Dungeon che dovrà essere esplorato. Il Dungeon Master usa spesso uno schermo di cartone per celare la descrizione e le mappe del Dungeon, in modo che non possano essere accidentalmente viste da qualche giocatore.

I giocatori siedono attorno al tavolo, distanti dal Dungeon Master, in un punto dal quale possano facilmente vedere le mappe disegnate durante l'avventura, il piazzamento delle miniatu-

re e così via. Per evitare confusione, il tavolo deve essere sgomberato da altri oggetti.

Durante la partita ai giocatori si consente di consultare il MANUALE DEI GIOCATORI ogni volta che lo desiderino. Non sarà però logicamente permesso loro di leggere, durante la partita, il MANUALE DEL DUNGEON MASTER dato che il mistero e l'eccitazione provocati da magia e mostri sconosciuti possono essere facilmente rovinati se qualcuno "sbircia" quei particolari che devono restare segreti durante il gioco.

Se avete solo 2 o 3 giocatori, il Dungeon Master può consentire l'uso di alcuni (pochi) personaggi non-giocanti (PNG): i "seguaci assoldati". Le regole relative ad essi si trovano a pag. 61 e sono spiegate nel MANUALE DEL DUNGEON MASTER (a pag. 24).

Il cartografo ed il portavoce

Sebbene ognuno stia giocando il ruolo di un personaggio i giocatori devono anche eseguire i compiti del "Cartografo" e del "Portavoce". Qualunque giocatore, può essere il "Cartografo" o il "Portavoce".

Il **Cartografo** è il giocatore che disegna la mappa delle segrete, via via che vengono esplorate. Uno o più giocatori possono fare delle mappe per conto proprio, ma uno dei giocatori deve assumersi l'incarico di fare la mappa ufficiale del gioco. La mappa deve essere tenuta sul tavolo, affinché tutti possano vederla e far riferimento ad essa. Nel disegnare la mappa è conveniente usare sempre un lapis, in modo da permettere le correzioni in caso di errori o passaggi intricati.

La mappa è una componente importante che consente di poter individuare con precisione dove si trovano i vostri personaggi. Prima o poi, tutti i giocatori devono imparare a fare mappe. Se giocate spesso, fate a turno i "cartografi": è una tecnica utile ed importante.

Il **Portavoce** è invece il giocatore che annuncia al Dungeon Master che cosa stanno facendo tutti i personaggi. Infatti è il portavoce che interroga i giocatori e poi riferisce al Dungeon Master (velocemente ed accuratamente) quello che questi hanno deciso di fare. Il Portavoce non dice agli altri ciò che devono fare; riferisce semplicemente ciò che sta accadendo.

Il primo compito del Portavoce sarà quello di individuare la "disposizione del gruppo" (l'ordine in cui i personaggi sono disposti o raggruppati durante i normali spostamenti). Il Portavoce deve inoltre riferire i movimenti del gruppo, come "Andremo a nord-est, attraverso la foresta", oppure "Giriamo a destra al prossimo corridoio". I combattimenti sono sempre più complicati dei semplici spostamenti: in questo caso infatti il Dungeon Master deve conferire con ciascun giocatore circa le sue intenzioni e non affidarsi al "Portavoce".

Potete anche giocare senza Portavoce, se il Dungeon Master vuol chiedere ad ogni giocatore cosa stia facendo il suo personaggio e prende nota per ricordarsi tutte le azioni. Ma il gioco risulta di solito più scorrevole ed organizzato se uno dei giocatori agisce come "Portavoce".

Le prime cose da fare

Quando tutti i giocatori sono riuniti, con i loro personaggi pronti, è opportuno che ognuno rifletta un attimo per prepararsi all'avventura che deve affrontare. Alcune di queste riflessioni sono incentrate sui giocatori, altre sui personaggi.

Chi è il vostro personaggio, e chi sono gli altri personaggi? Avete già avuto delle avventure con loro o no? Alcuni di loro sono amici, o nemici? Dovete tenere d'occhio qualche personaggio? Di chi vi potete fidare completamente?

Perché agite? I personaggi stanno procedendo semplicemente per esplorare la zona o qualcuno sta cercando un oggetto specifico? Agite per liberare un prigioniero, distruggere un mostro famoso, o per qualche altro scopo? Le partite, di solito, sono più divertenti se si tiene a mente un fine preciso; se nessuno è sicuro di ciò che intende fare, potreste sprecare un sacco di tempo senza concludere niente.

Dove state andando? Nelle caverne vicine alla città, in un castello o in qualche altro Dungeon? Avete comprato l'equipaggiamento necessario per la vostra esplorazione?

Quando vi muovete? Avete deciso di esplorare un Dungeon di notte, quando le creature che lo infestano sono più pericolose?

Per i giocatori: decidete quando finirà il gioco; è molto facile giocare più a lungo di quanto intendevate. Stabilite un orario per smettere e rispettarlo! Ricordate di lasciare un po' di tempo alla fine della partita per dividere il tesoro trovato.

Cosa avete intenzione di fare? Pensate di cercare mostri "coriacei" oppure vi accontentate anche di quelli meno impegnativi. Scapperete di fronte al pericolo, o lo affronterete? Che cosa è in grado di fare il vostro gruppo, tenendo conto delle abilità e degli oggetti magici disponibili tra tutti i personaggi?

I tesori

I giocatori dovranno decidere, prima che l'avventura abbia inizio, il criterio di divisione dei tesori trovati. Si tratta di una decisione molto importante, poiché i personaggi ottengono la maggior parte dei propri punti-esperienza proprio grazie ai tesori rinvenuti più che in virtù di

Giocare in gruppo

qualsiasi altro elemento. Il metodo di questa divisione è lasciato interamente alla discrezione dei giocatori.

Il criterio più comune è descritto a pagina 55. Potete usarlo, se volete, o potete accordarvi in altro modo. Il metodo deve essere comunque scelto prima di cominciare, per evitare discussioni in un secondo tempo.

L'ordine di marcia

Durante l'esplorazione dovreste sistemare i vostri personaggi in fila (in fila indiana o per due), questo sarà l'«Ordine di marcia standard». Se vengono usate miniature tridimensionali, il Dungeon Master potrà facilmente vedere la posizione di ognuno; altrimenti scrivete l'ordine di marcia su un foglio di carta, in modo che il Dungeon Master abbia un termine di riferimento.

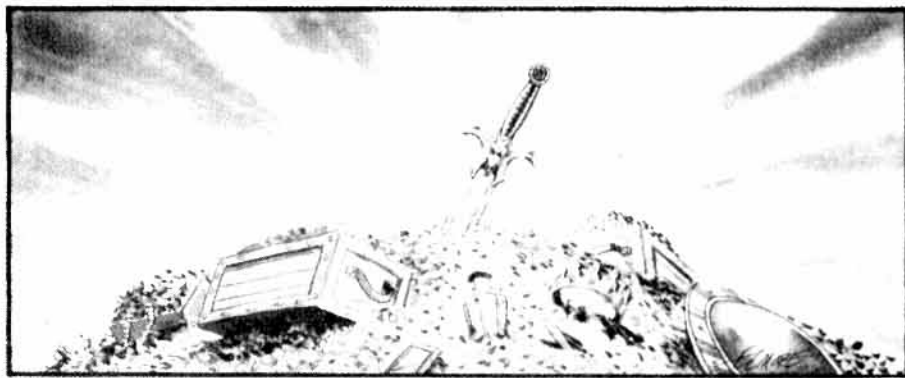
In testa al gruppo dovrà trovare posto almeno un guerriero, dato che questo è il vero centro focale della azione. Una persona di bassa statura (Nano o Halfling) deve stare davanti ai personaggi più alti. Così, chi è dietro, è ancora in grado di vedere chiaramente, e può pronunciare incantesimi o tirar frecce sopra la testa dei personaggi più bassi. I personaggi più deboli fisicamente (in particolare i Maghi e i Ladri) dovrebbero invece trovarsi al centro della fila in marcia, protetti davanti e dietro dai Chierici e dai Guerrieri. Se ciò non fosse possibile, le posizioni più avanzate dovrebbero essere occupate dai personaggi con la migliore classe di armatura ed il maggior numero di punti-ferita.

Se, durante il gioco, cambiate l'ordine di marcia (per esempio, se il Guerriero in testa al gruppo viene seriamente ferito), assicuratevi di correggere immediatamente il piazzamento delle miniature (o il diagramma del Dungeon Master).

Tattiche di gioco

Quando siete pronti a partire, il Dungeon Master inizierà col dirvi che cosa vedono i personaggi. Nelle partite iniziali i personaggi cominciano spesso davanti all'entrata del Dungeon. Poi il Dungeon Master descriverà l'entrata stessa, ponendo quindi domande al Portavoce quando possono essere fatte delle scelte («Girate a destra o a sinistra?»). Tutti i giocatori devono ascoltare con attenzione le descrizioni e interpretare i ruoli dei loro personaggi facendoli reagire alle situazioni che vanno sviluppandosi.

La posizione normale dei personaggi mentre procedono per i corridoi del Dungeon sarà l'Ordine di Marcia. Dopo uno scontro con i Mostri o in una stanza vuota i membri del gruppo potrebbero dividersi per cercare eventuali tesori nascosti, ma qualcuno dovrebbe comunque essere lasciato di guardia, nel caso che si avvicinasero nuovi Mostri. Il Dungeon Master dovrà



aver ben presente cosa ognuno stia facendo, nel caso dell'eventuale apparizione di un Mostro.

Quando si incontrano delle creature, sarebbe opportuno che i Guerrieri, i Nani e gli Halfling si muovessero loro incontro, mentre i Maghi dovrebbero arretrare per evitare gli attacchi, facendo pesare i loro poteri magici nei combattimenti solo quando ve ne sia bisogno. Anche i Ladri possono arretrare oppure, se possibile, tentare di passare, di nascosto, alle spalle delle creature incontrate. Un Ladro può mutare il corso di un combattimento attaccando il Mostro di sorpresa (sempre che la creatura non veda prima il Ladro!). Ricordate comunque che un Dungeon Master astuto potrà far giungere dei Mostri alle spalle del gruppo, proprio mentre altri mostri lo stanno attaccando di fronte. Quindi la retroguardia del gruppo non deve essere mai lasciata indifesa. I Chierici possono spesso ricoprire questo ruolo tattico, dato che indossano armature e combattono bene. Se un incontro è pacifico, i personaggi col carisma più alto devono condurre la maggior parte delle conversazioni e trattative. Se i negoziatori sono deboli e feriti il colloquio sarebbe opportuno fosse realizzato a distanza (tra i 3 ed i 6 metri è sufficiente).

Quando c'è bisogno di abilità particolari, coloro che ne sono in possesso devono farsi avanti, mentre il resto dei personaggi mantiene l'Ordine di Marcia. Per esempio, un Ladro deve farsi avanti ogni volta che viene trovata una porta, per cercare di individuare eventuali trappole o scassinare la serratura. Dopo aver esaurito il suo compito il Ladro deve tornare indietro e riprendere la sua posizione normale. Però normalmente i Ladri non aprono le porte, preferiscono lasciare questo compito ai Guerrieri più forti; è sempre possibile che dalla parte opposta vi sia un Mostro in agguato!

Fine dell'avventura

La fine di una partita di *Dungeons & Dragons* avverrà spesso quando le risorse della squadra si saranno esaurite —per esempio, quando coloro che possono lanciare incantesimi avranno adoperato la maggior parte di essi, o

quando molti personaggi saranno feriti (avendo perduto la metà, o più dei loro punti-ferita) e non saranno disponibili delle cure magiche.

Anche se tutto va bene, il gioco deve finire dai 15 ai 30 minuti prima del tempo prestabilito. Il tempo rimanente verrà usato dal Dungeon Master per calcolare ed assegnare i punti esperienza, e dai giocatori per spartirsi il bottino.

Se i personaggi sono ancora nel Dungeon quando decidono di porre termine all'avventura, dovranno ancora cercare il modo per uscirne e tornare a casa. Arrivati in un luogo tranquillo (cioè fuori pericolo), la loro avventura sarà terminata.

La maggior parte dei Dungeon Master consente che si facciano acquisti dopo le avventure, quindi i personaggi possono procurarsi nuovamente gli oggetti usati in quella appena terminata (come l'olio per lampade, le torce, e così via). Se quest'operazione fosse rimandata alla partita successiva, i giocatori potrebbero anche dimenticare di rifornirsi e ritrovarsi a corto di equipaggiamento nel profondo di un Dungeon. I giocatori devono registrare gli oggetti usati, e il Dungeon Master deve essere rigoroso per ciò che riguarda i rifornimenti. Comunque, tutti devono aver presente che lo scopo del gioco è divertirsi non registrare i dati. E' opportuno che il Dungeon Master sia permissivo con i principianti.

I personaggi che riescono a raggiungere un luogo fuori pericolo riprendono nuovamente la loro vita di tutti i giorni.

I giocatori ed i Dungeon Master principianti normalmente non si preoccupano di questo aspetto durante le partite. La vita di città invece, per quanto apparentemente normale, può trasformarsi facilmente in un'avventura.

Se il Dungeon Master ha a disposizione tutti i particolari sulla città di residenza (quelli forniti nel D & D EXPERT Set oppure elaborati dal Dungeon Master stesso), le avventure in città possono essere molto divertenti.

Di solito non comportano molti combattimenti ma sono ricchi di imprevisti affascinanti.

La spartizione del tesoro

La quantità di ricchezze che i giocatori possono trovare è decisa dal Dungeon Master che colloca nei Dungeons mostri e tesori.

Il Dungeon Master è anche responsabile dell'assegnazione dei punti-esperienza ai personaggi, al termine dell'avventura.

Il criterio col quale si dividerà il tesoro è di solito lasciato alle decisioni dei giocatori, anche se alcuni Dungeon Master hanno proprie regole precise, specialmente se hanno ambientato l'avventura in un mondo "fantasy" ben delineato. Esistono molti metodi per spartire il tesoro, dal momento che si possono trovare tesori sia normali (monete, gemme e gioielli) che magici (pozioni, bacchette, ecc.).

Come regola generale, la divisione del tesoro non deve essere basata sull'entità delle attività svolte dai vari personaggi nel corso dell'avventura. I Guerrieri saranno di solito più attivi degli altri ed i Ladri possono aver avuto ben poco da fare: per quanto bene sia stato giocato il loro ruolo, infatti, possono esserci state poche trappole e serrature nel Dungeon. Ma ogni personaggio corre dei rischi nella ricerca dei tesori e ognuno degli specialisti era lì pronto, se ce ne fosse stato bisogno; non è colpa del personaggio se si sono presentate poche occasioni.

Sarebbe opportuno che i principianti utilizzassero il seguente metodo per dividere il tesoro. Altri criteri sono presentati al termine di questo volume. Ma, qualunque sia il metodo impiegato, deve essere deciso prima che la squadra parta per l'avventura, per evitare antipatiche discussioni in seguito.

Tesori magici

I tesori magici vengono solitamente divisi per primi, dato che il risultato di questa divisione condiziona la spartizione dei tesori normali.

Ciascun personaggio può scegliere un oggetto fra i tesori magici trovati. L'ordine di scelta può essere deciso di comune accordo o lasciato alla casualità dei dadi. Se si usa quest'ultimo metodo ogni giocatore tira 1d20; chi ottiene il risultato più alto sceglie per primo. Se esistono situazioni di parità, si tira ancora. Quando tutti i tesori magici saranno stati scelti, si passa alla spartizione dei tesori normali.

Tesori normali

Calcolate le quote che devono essere assegnate, usando il metodo seguente.

Alcuni oggetti magici sono "permanenti". Una spada magica, per esempio, non si consuma, ma una pozione serve solo per una volta. Le pozioni sono dette oggetti magici "temporanei".

Se tutti i membri della squadra hanno avuto un oggetto magico permanente, dividete in parti

uguali il resto del tesoro, non facendo troppo pesare la spartizione di qualche oggetto magico temporaneo.

Se tutti ottengono oggetti magici, ma uno o più degli oggetti sono temporanei, ogni personaggio che abbia avuto un oggetto magico permanente ottiene una quota dimezzata (1/2) del resto del tesoro.

Se non ci sono oggetti magici sufficienti per tutti, chi ha avuto un oggetto magico temporaneo ottiene una quota dimezzata (1/2) del resto del tesoro, ma chi ne ha avuto uno permanente, non partecipa alla spartizione del resto del tesoro.

Infine dividete il totale normale del tesoro per il numero di quote (le quote intere e dimezzate, seguendo le istruzioni date sopra), per trovare il valore di ogni quota. Ogni personaggio poi prende una quota, 1/2 quota, o nessuna quota, a seconda di qual'è stata la distribuzione degli oggetti magici.

Questo metodo è equo; chi riceve oggetti magici permanenti, che possono essere usati in ogni avventura, deve ottenere un tesoro meno rilevante.

L'Allineamento Morale

Tre modi, fondamentali, di vita guidano le azioni sia dei personaggi che dei mostri. I modi di vita sono chiamati **Allineamenti**. I tre allineamenti sono quelli della **Legge** (personaggi "legali"), quello del **Caos** (personaggi "caotici") e quello **Neutrale**. Ogni allineamento ha un proprio linguaggio, che comprende segnali con le mani ed altri gesti fatti col corpo. I personaggi/giocatori sanno sempre come parlare il linguaggio del loro Allineamento, oltre ad ogni altra lingua che possano conoscere. Se un mostro sa parlare, sarà anch'esso capace di usare il linguaggio del proprio Allineamento.

I giocatori possono scegliere gli Allineamenti che credono più adatti ai loro personaggi. Un giocatore non è obbligato a dire agli altri qual'è l'Allineamento da lui scelto, ma deve dirlo al Dungeon Master. La maggior parte dei personaggi "legali" riveleranno il loro Allineamento, se verrà loro domandato. Al momento di scegliere gli Allineamenti, i giocatori devono sapere che non ci si può fidare di personaggi "Caotici", e che questi non sono nemmeno solidali tra loro. Un personaggio "Caotico" non lavora bene in gruppo con altri personaggi/giocatori.

Gli Allineamenti suggeriscono, quindi, degli schemi di comportamento per i personaggi. Questi cercheranno di perseguire il modello di vita tipico del loro Allineamento Morale, ma non sempre possono riuscirci. Se il Dungeon Master ritiene che un giocatore non si attenga all'Allineamento scelto, può suggerire il cambiamento dell'Allineamento o infliggere al personaggio punizioni o penalità.

La Legge (o Allineamento Morale **legale**) è la convinzione che tutto debba rispettare un ordine, e che il modo naturale di vita sia quello di obbedire alle regole. Le creature legali cercheranno quindi di dire la verità, di rispettare le leggi, e tutte le creature viventi. I personaggi legali si sforzeranno di mantenere sempre le loro promesse. Cercheranno insomma di obbedire alle leggi fin quando le leggi siano eque e giuste.

Se il personaggio si trova di fronte ad un dilemma che contrappone il bene del gruppo a quello individuale, il personaggio legale sceglierà di solito il bene comune. Talvolta bisogna rinunciare ad alcune libertà individuali per il bene del gruppo. I personaggi ed i Mostri legali agiscono sempre in modo prevedibile. Il comportamento "Legale" è di solito assimilabile a quel comportamento che normalmente definiamo "Buono".

Il Caos (o Allineamento Morale **caotico**) è l'opposto della legge. Per esso l'idea dominante è che la vita sia dominata dal caso, dalla sorte e dalla fortuna. Ogni cosa avviene casualmente e nulla può essere previsto. Le leggi sono fatte per essere infrante, fintanto che una persona riesca a farla franca. Non è importante mantenere le promesse e può essere vantaggiosa sia la menzogna che la verità.

Per una creatura caotica l'individualità è la cosa più importante. L'egoismo è la sua condotta normale ed il gruppo non conta niente. I Caotici agiscono spesso sulla spinta di desideri e capricci improvvisi.

Non si può fare affidamento su essi, il loro comportamento è imprevedibile. Credono intensamente nel potere della fortuna. Il comportamento "Caotico" è di solito assimilabile a quel comportamento che definiamo "Malvagio".

La Neutralità (o Allineamento Morale **Neutrale**) sorge dalla convinzione che il mondo sia bilanciato tra Legge e Caos. E' importante che nessuno dei due elementi prenda il sopravvento, e rompa l'equilibrio della situazione. L'individuo è importante, ma anche il gruppo lo è; le due "componenti" devono lavorare insieme. Un personaggio neutrale è soprattutto interessato alla sopravvivenza. Tali personaggi credono nel loro buon senso e nelle loro abilità, piuttosto che nel caso.

Tendono a riservare agli altri lo stesso trattamento che ricevono da loro. I personaggi neutrali si uniranno ad un gruppo se pensano che ciò sia nel loro stesso interesse, ma non saranno di grande aiuto, a meno che non vedano in ciò una fonte di guadagno. Il comportamento dei Neutrali può essere considerato "Buono" o "Cattivo" (o nessuno dei due), a seconda delle situazioni.

Giocare in gruppo

Esempio di applicazione dei vari allineamenti

LA SITUAZIONE: un gruppo di personaggi/giocanti viene attaccato da un gran numero di mostri.

Fuggire non è possibile, a meno che i mostri non vengano tenuti occupati e quindi ritardati.

Un personaggio *Legale* combatterà per proteggere il gruppo qualunque sia il pericolo. Il personaggio non fuggirà a meno che non sia l'intero gruppo a farlo.

Un personaggio *Neutrale* combatterà per proteggere il gruppo fino a quando non correrà lui stesso un considerevole pericolo. Se questo

diventa troppo grande, il personaggio cercherà di salvarsi anche a scapito del gruppo.

Un personaggio *Caotico* potrebbe combattere i mostri oppure scappare. Il personaggio non si preoccupa affatto di ciò che accade al resto del gruppo.

Linguaggi degli allineamenti

Ogni Allineamento ha un linguaggio segreto, fatto di parole in chiave, cenni delle mani, e altri movimenti del corpo.

I personaggi/giocatori ed i mostri intelligenti conoscono sempre il linguaggio del loro Allineamento. Sono inoltre in grado di accorgersi quando venga usato il linguaggio di un altro

Allineamento, ma non potranno comprenderne il significato. I linguaggi degli Allineamenti non sono scritti, e neppure possono essere imparati, a meno che un personaggio non cambi Allineamento. Se ciò accade il personaggio dimentica il linguaggio precedente ed inizia subito ad usare quello nuovo. Tenete presente che interpretare correttamente il proprio Allineamento non significa che il personaggio debba comportarsi stupidamente. Il personaggio cercherà infatti sempre di agire tanto intelligentemente quanto glielo permette il suo punteggio di intelligenza, a meno che non esista un motivo particolare per agire diversamente (come una maledizione magica).

Regole per l'avventura

Qui vengono spiegati alcuni particolari dei quali avrete bisogno durante le vostre avventure.

Come usare il vostro equipaggiamento

Parte dell'equipaggiamento standard può costituire una novità per voi. I seguenti oggetti possono essere adoperati in vari modi!

Chiodi di ferro e martello: Possono essere adoperati per tenere aperte le porte, come appigli per scalare, per distaccare degli oggetti e così via.

Specchio: Alcune creature possono trasformarsi in pietra con lo sguardo ("fissandovi negli occhi"). Se adoperate uno specchio per guardare oltre gli angoli, esaminare le stanze vuote, e così via, potrete evitare spiacevoli sorprese.

Razioni e otri di vino: Il vostro personaggio mangia e beve. Le razioni standard possono ammuffirsi e diventare immangiabili se pernottate in un Dungeon, quindi portate con voi razioni speciali (conservate) ogni volta che ne avete l'opportunità. Le razioni standard vanno bene per i lunghi viaggi "all'aperto".

Corda: Può essere fissata ad un chiodo di ferro ed adoperata per scalare pareti ripide. Può anche essere usata per legare i prigionieri, spalancare le porte da una certa distanza, ecc.

Erbe anti-licantropi: Quest'erba è molto utile quando si devono affrontare i Lupi Mannari ed altri Llicantropi. Potete usarla come arma —provatela, e state a vedere cosa succede!

Pertica di legno: Il personaggio che si trova in prima fila può talvolta evitare di essere colto di sorpresa, se usa una pertica per saggiare il pavimento a distanza, per rovistare negli angoli, per staccare gli oggetti che sembrano sospetti, ecc.



Il tempo

Nelle partite di D & D si tiene di solito conto del passare del tempo in turni di 10 minuti di "tempo di gioco". Un turno non è una misura di tempo reale, ma serve a calcolare quante cose può fare un personaggio durante il gioco in un determinato ammontare di tempo.

Durante gli incontri ed i combattimenti, il Dungeon Master usa come termine di riferimento il round (10 secondi di tempo di gioco), invece del turno. Ogni personaggio può eseguire una sola azione durante ogni round: un colpo con la spada, un incantesimo, qualche movimento, o altre azioni. Di solito un combattimento dura solo 1 minuto o due, ma viene conteggiato come un intero turno, dal momento che i vostri personaggi, dopo aver combattuto, si riposano, si ripuliscono, mettono a posto il loro equipaggiamento e compiono altre azioni normali (che non verranno realmente effettuate ma solo presunte). Nelle partite di D & D, potrete impiegare molto tempo per descrivere ogni minima azione eseguita dal vostro personaggio. Molte azioni sono sottintese, e quindi non hanno bisogno di essere dichiarate —come il mangiare, il riposarsi durante e dopo un viaggio, i comportamenti abituali e così via. Il Dungeon Master deciderà quanto tempo occorre per ogni azione.

Il tempo del giocatore, è invece il "tempo reale". Per una partita occorrono di solito 2-3 ore di tempo reale, ma essa può durare giorni e giorni in tempo di gioco. Per esempio, il Dungeon Master può dire: "Impiegate 2 ore per arrivare al Dungeon, e..." D'altra parte, potrete impiegare mezz'ora di tempo reale per giocare un combattimento che dura solo pochi minuti in tempo di gioco.

Il movimento

Nelle partite di D & D, il movimento è calcolato come distanza in metri che un personaggio può percorrere in 1 turno.

Un singolo personaggio può percorrere fino a 36 metri per turno nel Dungeon, a meno che non trasporti pesi rilevanti (come un'armatura); la capacità di movimento può però ridursi fino a soli 9 metri per turno, per effetto del peso trasportato. I gruppi si spostano alla velocità del personaggio più lento. Un personaggio che indossa un'armatura pesante percorre la metà del normale movimento consentito: 18 metri per turno.

Un ritmo di movimento di soli 18 metri per turno può sembrare lentissimo, ma non dimenticate che comprende molte azioni "sottintese" disegnare mappe, sbirciare oltre gli angoli, riposarsi e così via. Durante gli incontri con i mostri il movimento è molto più rapido.

I personaggi possono percorrere 1/3 del movimento loro consentito per ogni singolo round, fino a 12 metri per round durante i combattimenti (6 metri per round, se indossano pesanti armature). Inoltre, potete anche scappare via dai mostri che volete evitare, utilizzando il ritmo di movimento più veloce consentito: 36 metri per round (o 18 metri per round se indossate pesanti armature). Comunque, non potrete correre per più di 20 round (CA. 3 minuti) senza stancarvi. A quel punto siete esausti e dovete riposarvi per 3 turni (30 minuti).

Se costretti a combattere senza potersi riposare, i personaggi esausti saranno penalizzati nel combattimento. I mostri, in questo caso, guadagnano un bonus di +2 ai loro tiri per colpire e voi dovete sottrarre 2 da tutti i tiri per colpire e per infliggere ferite eseguiti dal vostro perso-

naggio (ogni colpo andato a segno infliggerà sempre almeno 1 punto-ferita).

Ascoltare

Mentre state esplorando un Dungeon dovete sempre tenere le orecchie tese: potreste sentire rumori capaci di fornirvi indizi su cosa potrebbe attendervi più avanti. Per sentire qualcosa, tutti i personaggi devono smettere di muoversi e stare completamente in silenzio. Infatti le armi e le armature stridono e fanno rumore quando vi muovete, vanificando i vostri tentativi di ascoltare qualcosa.

Quando intendete fermarvi e cercare di percepire rumori, ditelo semplicemente al Dungeon Master. Egli tirerà i dadi per stabilire se riuscite a sentire qualcosa. Quando si tratta di origliare attraverso porte chiuse, ogni personaggio ha a disposizione un solo tentativo. I ladri in questo caso, hanno migliori probabilità di successo degli altri personaggi. Le creature non-morte, come gli scheletri ed i ghoul, non fanno alcun rumore.

Luce

La maggior parte dei Dungeon sono bui. Accertatevi di avere con voi la scatola dell'acciarino che contiene trucioli di legno, pietre focaie ed un piccolo acciarino (niente fiammiferi e accendini in questo mondo medioevale!).

Vi serve anche qualcosa da accendere con l'acciarino. La torcia è, senz'altro, la fonte luminosa più economica e brucia per sei turni (1 ora). Non può essere facilmente "spenta". Una lanterna è più cara e funziona ad "olio". Una fiaschetta d'olio brucia per 24 turni (4 ore) in una lanterna. Poi la lanterna deve essere ricaricata, usando un'altra fiaschetta d'olio. Ogni lanterna è provvista di "scurini" che, se si vuole, possono essere chiusi per spegnere temporaneamente la luce. Una torcia o una lanterna illuminano per 9 metri in tutte le direzioni.

Se portate con voi una sorgente luminosa (una torcia o una lanterna) le altre creature vedranno probabilmente la luce mentre vi avvicinate, e non potranno perciò essere colte di sorpresa.

Ricordatevi che avete solo due mani. Se con una mano portate una lanterna, con l'altra potete impugnare un'arma o imbracciare lo scudo, ma non fare entrambe le cose.

I Nani e gli Elfi sono dotati di "Infravisione", una abilità speciale che li rende capaci di vedere fino a 18 metri di distanza nelle tenebre, percependo il calore.

Ciò significa che possono muoversi e combattere senza luce, con una certa dose di rischio. Per esempio, in questo modo, non possono vedere un trabocchetto, a meno che esso non sia più caldo dell'aria circostante. Possono inoltre, a meno che non usino particolare attenzione inciampare in oggetti che abbiano la stessa temperatura del pavimento.

Le porte

Incontrerete due tipi di porte nei Dungeons: le porte *normali* e quelle *segrete*.

Una **porta normale** è fatta di legno, e spesso è dotata di sbarre di metallo per rinforzo. Alcune hanno cardini di metallo, una maniglia o un anello, e sono chiuse da un lucchetto attaccato ad una catena, o da una serratura inserita nella porta. Le porte normali possono essere forzate o abbattute, ma un robusto palo di legno puntellato sul lato opposto potrà spesso impedirlo.

Se volete aprire una porta normale, dichiaratelo semplicemente al Dungeon Master. Il Dungeon Master presumerà che stiate girando e tirando l'anello oppure spingendo la porta con cautela. Se non si apre, potete dire al Dungeon Master "Cerco di forzarla".

Il vostro personaggio cercherà quindi di usare la propria forza per aprirla. Il tentativo può avere esito favorevole se la porta è semplicemente incastrata (cosa abbastanza comune nei Dungeons). Se invece la porta non si apre ancora, può darsi che sia chiusa a chiave, o bloccata magicamente; oppure il vostro tentativo può essere fallito semplicemente a causa di un tiro dei dadi poco fortunato. Provate ancora! Comunque, se non riuscite a forzare una porta al primo tentativo tutti gli eventuali mostri al di là di essa non saranno più colti di sorpresa.

A prima vista una **porta o un passaggio segreto** non è riconoscibile come tale. Può essere una sezione di parete mobile, o una piccola porta nascosta dietro una tenda, un tappeto, o altri pezzi d'arredamento. Ogni personaggio può cercare porte segrete ma sono, di solito, difficili da scoprire. Il Dungeon Master tirerà il dado per stabilire se avete successo ma è indispensabile *dire* al Dungeon Master che ne state cercando una, e *dove* la cercate.

ESEMPIO: "Cerco di scoprire porte segrete lungo la parete est della stanza."

Sono necessari almeno 10 minuti (1 turno) per cercare una porta segreta in un'area di 9 metri quadrati. Se non impiegate almeno un turno nella ricerca il fallimento è automatico.

Le trappole

Spesso i Dungeon contengono delle trappole, queste sono più frequenti nelle rovine di antiche costruzioni, che nelle caverne.

La trappola più comune è un trabocchetto che si apre quando qualcuno vi mette sopra un piede, facendo cadere il personaggio in una buca. Ci potrebbe essere qualcosa nella buca — chiodi, acqua profonda, o un mostro. Fate attenzione!

Esistono molti altri tipi di trappole. Una cassa o un tesoro possono essere verniciati con tinte velenose: mortali se toccate, ma facilmente

rimovibili se lavate con acqua. Alcuni veleni sono appiccicosi, e possono essere lavati solamente col vino.

Trappole con lame mobili o fisse possono trovarsi quasi ovunque, e di solito infliggono ferite sufficienti ad uccidere un personaggio del 1.° o del 2.° livello. Le porte, possono essere dotate di trappole che scattano al tocco delle maniglie, delle serrature, o della superficie stessa della porta.

Piccoli dardi possono celarsi nelle serrature, ed essere avvelenati procurando i più diversi effetti (paralisi, ferite, morte, ecc.). Se volete cercare di scoprire una trappola, dite al Dungeon Master dove la state cercando e il Dungeon Master tirerà i dadi per stabilire se siete riusciti a trovare qualcosa. Potreste anche non avere nessuna probabilità di scoprire una piccola trappola, come quelle celate nelle porte o nei tesori. I Ladri hanno una discreta probabilità percentuale di scoprire qualunque tipo di trappola. I Nani invece hanno migliori probabilità rispetto agli altri personaggi di individuare trappole di maggiori dimensioni (come i trabocchetti).

Ci vogliono 10 minuti (1 turno) per cercare una trappola in una piccola zona, come una stanza di 6 metri quadrati, o una sezione di corridoio lunga 6 metri. Se impiegate un tempo minore non riuscirete a trovare nessuna trappola.

I mostri erranti

Gli incontri coi mostri avverranno solitamente nelle stanze, piuttosto che nei corridoi. Ma il Dungeon Master lancia spesso il dado per vedere se per caso siete incappati in qualche mostro errante.

Queste creature possiedono di solito tesori di poco pregio, o non ne hanno affatto, quindi rappresentano delle pericolose seccature. Il tipo di mostri erranti che incontrerete sarà determinato dal tipo di Dungeon in cui vi troverete. Per esempio, le caverne saranno abitate da belve feroci. Le rovine di un castello invece potrebbero ospitare degli scheletri guardia.

Le miniature

L'uso di miniature che rappresentano mostri e personaggi vi sarà di grande aiuto nel visualizzare gli spostamenti ed i combattimenti del gruppo. Molti tipi di miniature sono disponibili nei negozi specializzati o in quelli di giocattoli, fatte di metallo o di plastica e pronte per essere dipinte.

Sono inoltre disponibili le miniature ufficiali per DUNGEONS & DRAGONS®.

Per tenere conto dell'ordine di marcia del gruppo, allineate le miniature sul tavolo da gioco. Potete usare un grosso foglio di carta quadrettata per disegnare i corridoi visitati dai personaggi, o semplicemente per muovere le miniature nelle loro evoluzioni durante il combattimento. Sono disponibili molti tipi di superfici di

Giocare in gruppo

gioco permanenti, di plastica o in vinile, sulle quali è possibile disegnare e cancellare con facilità.

Scala di movimento

Quando usate le miniature su una superficie di gioco, adoperate un righello per misurare le distanze dei loro spostamenti. Due centimetri sulla carta rappresentano 3 metri reali. Un movimento di 18 metri per turno quindi significa che la miniatura si muoverà di circa 12 centimetri per ogni turno. I raggi d'azione degli incantesimi e le altre distanze che dovrete calcolare verranno facilmente determinate se utilizzerete una scala accurata.

Regole sugli incontri

La sorpresa

Un incontro può essere causato dal semplice ingresso in una stanza in cui si trova un mostro, ma non sempre tutto è così semplice. Per esempio, potreste sorprendere un mostro all'improvviso — o potrebbe essere il mostro a sorprendervi inaspettatamente! Potreste svoltare un angolo e trovarvi faccia a faccia con una creatura mostruosa. Ma se anche il mostro è sorpreso dal vostro apparire, allora dovete fermarvi entrambi e guardarvi l'un l'altro.

La mutua sorpresa di entrambe le parti infatti si elide non producendo alcun effetto.

Per esempio, torniamo indietro fino al vostro primissimo incontro, quello con il goblin. Eravate entrati nella stanza ed il goblin urì e tentò di colpirvi con la spada, ma senza riuscirvi. Voi non eravate stati capaci di far nulla prima che il goblin cercasse di colpirvi: eravate *sorpresi*.

Nell'avventura solitaria di questo volume, il fattore "sorpresa" è stato utilizzato. La descrizione vi ha detto quando voi o i mostri — o entrambi! — siete stati colti di sorpresa.

Nelle avventure di gruppo, dovrete invece tirare i dadi per determinare chi è sorpreso, e quanto. Si tira un *dado a 6 facce* (1d6) per ogni parte, ed i risultati sono valutati nel seguente modo: Si viene sorpresi se si ottiene un risultato di 1 o 2; lo stesso vale per i mostri. Se entrambe le parti sono colte di sorpresa, nessuna delle due può muoversi o combattere durante quel round. La sorpresa reciproca si elide a vicenda. Per il round successivo, ognuna delle due parti potrebbe reagire per prima, quindi, per decidere, si dovrà ancora tirare 1d6. Questo procedimento viene chiamato "tirare per l'iniziativa" e sarà descritto in seguito.

Se una parte sorprende l'altra, la parte sorpresa deve rimanere immobile durante il primo round, mentre l'altra può agire. Chi ha l'iniziativa può utilizzare il round per attaccare, parlare, muovere, o perfino per scappare!

Se nessuna delle due parti viene sorpresa, il Dungeon Master deve stabilire quale parte agirà per prima nel round, tirando l'*Iniziativa*.

L'iniziativa

Quando avviene un incontro potreste agire prima voi o prima il mostro. Questa è esattamente l'*Iniziativa*. Se avete l'*Iniziativa* potete agire per primi, precedendo il mostro.

In tutti gli incontri del vostro gruppo, dovrete tirare per stabilire chi ha l'iniziativa. Il Dungeon Master tira 1d6 per i mostri, ed uno dei giocatori tira 1d6 per i personaggi. Non ha alcuna importanza quale giocatore lancia il dado. Chi ottiene il numero più alto acquisisce l'iniziativa e può agire per primo.

Quando il gruppo ha l'iniziativa, i personaggi possono usare il loro tempo per parlare, attaccare, muoversi (per esempio, i guerrieri possono portarsi in prima fila) o per scappare. Anche i mostri possono scegliere tra queste diverse operazioni, ma la maggior parte di essi o parlano o attaccano. Pochissimi mostri scappano prima che sia accaduto qualcosa. Se un mostro ha la possibilità di effettuare più di un attacco, potrà realizzare tutti i suoi attacchi prima dei vostri se si impadronisce dell'iniziativa. Se entrambe le parti realizzano lo stesso numero, tutte le azioni hanno luogo contemporaneamente; le azioni sono dunque "simultanee", e nessuna delle due parti ottiene l'iniziativa. I personaggi che attaccano possono tentare di colpire ma, qualunque sia il risultato, anche i mostri possono portare a termine tutti i loro attacchi persino se li avete uccisi durante il vostro primo assalto!

Inseguimenti e fughe

Se una delle due parti decide di scappare, l'altra può inseguirla. Fin quando dura l'inseguimento, il tempo di gioco viene misurato in round.

Riuscirete a fuggire ai mostri se siete più veloci di loro e se sapete dove andare — a questo

punto l'importanza di una mappa ben tracciata è lampante. Se avete i mostri alle calcagna, provate a lasciare cadere qualcosa! I mostri non intelligenti potrebbero fermarsi per mangiare il cibo che avrete lasciato cadere. I mostri intelligenti invece potrebbero fermarsi per raccogliere dei preziosi. In ogni caso, esiste il 50 % di probabilità che i mostri si fermino o rallentino. Il Dungeon Master provvederà ad effettuare tutti i tiri dei dadi necessari.

SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

- A. Ciascuna delle parti tira per l'iniziativa, usando 1d6.
- B. La parte che realizza il numero più alto ed ottiene l'iniziativa, agisce per prima:
 1. Controllo del Morale (solo per i Mostri ed i Personaggi non giocanti).
 2. Movimento (utilizzando la velocità appropriata per il round di combattimento) e manovre difensive.
 3. Combattimento con le armi da lancio (opzionale).
 - a. Scelta del bersaglio
 - b. Tiro di dado per colpire
 - c. Eventuale tiro per le ferite provocate
 4. Incantesimi
 - a. Scelta del bersaglio
 - b. Tiri-salvezza
 - c. Attuazione immediata dei risultati
 5. Combattimento corpo a corpo
 - a. Scelta del bersaglio
 - b. Tiro di dado per colpire
 - c. Eventuale tiro per le ferite provocate
- C. La parte che aveva perso il tiro per l'iniziativa effettua a sua volta le azioni sopraelencate.
- D. Il Dungeon Master provvede alle ritirate, alle eventuali "rese" ed agli altri eventi particolari.

Sequenza di combattimento

Durante i combattimenti, le azioni non avvengono tutte contemporaneamente. Il Dungeon Master userà la sequenza di combattimento per essere sicuro che esso sia condotto in modo appropriato. Tale sequenza è stampata anche in questa pagina, perché possiate farvi riferimento.

Questa sequenza di combattimento comprende molte regole opzionali. Se non state adoperando la regola a cui una fase della sequenza si riferisce (es.: gli attacchi con le armi da lancio), semplicemente saltatela.

Tenete presente che dovete ripetere le fasi A-D per quante volte sia necessario. Cioè finché il combattimento non termini con un vincitore.



Regole aggiuntive

Regole aggiuntive

Le seguenti regole non devono essere adoperate dai principianti. Potranno essere aggiunte solo dopo aver giocato 2 o 3 partite in gruppo.

Le armi da lancio

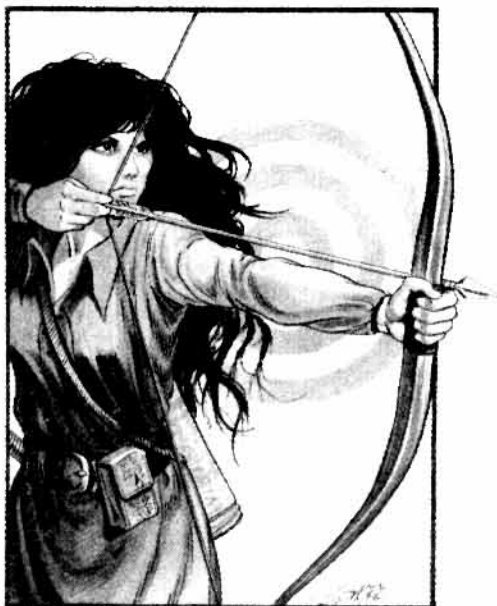
Avete imparato cosa fare se il vostro personaggio viene coinvolto in un combattimento; ma, fino ad ora, avete adoperato solo la spada o il pugnale. Queste armi sono dette da "Corpo a Corpo" o da "Mischia". Gli altri tipi di armi, quelle dette "Armi da lancio" (come l'arco o le frecce) devono essere, adoperate secondo una procedura un po' diversa.

Sono armi da usare quando il nemico sia troppo distante per combatterlo "Corpo a Corpo" — in altre parole, se ci si trovi a più di un metro e mezzo. L'efficacia del lancio di proiettili e dardi viene condizionata: dalla distanza del nemico (*Gittata*), dagli oggetti dietro i quali il nemico può ripararsi (*Riparo*), dalla destrezza dell'attaccante, e da eventuali modificazioni dovute alla magia. Non tutti i proiettili che vengono lanciati sono vere "armi" pur rientrando in questa categoria. Tuttavia le regole proprie delle armi da lancio si applicano anche quando un personaggio tira contro un mostro o oggetti di qualsiasi tipo (olio, acqua santa, etc.). I vari tipi di armi da lancio a vostra disposizione, e le relative gittate, sono descritte nell'apposita Tabella delle Armi da Lancio:

Il primo gruppo è costituito da vere e proprie armi da lancio: (dispositivi in grado di scagliare proiettili) il secondo invece da armi o oggetti che il vostro personaggio potrà lanciare con le proprie mani.

Quando il vostro personaggio acquista uno di questi oggetti, sarà necessario prendere nota delle diverse gittate. Per esempio, sulla scheda, accanto alla nota "arco lungo" dovete segnare i numeri: 15-42-63, cioè le distanze massime per ogni categoria di gittata.

Le armi da lancio: Si tratta di armi che lanciano proiettili, come l'arco o la balestra. Queste armi non si potranno usare nei combattimenti "Corpo a Corpo", o contro bersagli a meno di m. 1,5 di distanza.



La balestra è simile ad un normale arco (lungo o corto), ma viene tenuta orizzontalmente e il suo dardo viene lanciato premendo un grilletto, che fa scattare la corda in tensione.

La fionda è costituita da una pezza di cuoio legata a due stringhe; chi la usa tiene in mano le estremità delle stringhe e contemporaneamente colloca una pietra nella tasca. La pietra verrà scagliata facendo roteare la fionda e mollando una delle corde al momento giusto. La fionda è la sola arma da lancio che può essere usata dai Chierici.

Il lancio di oggetti ed armi: Lance, pugnali o accette possono essere tenuti in mano oppure lanciati. Sono armi efficaci da usare quando i mostri sono ormai a ridosso del personaggio, essendo utili sia come armi da lancio che per il combattimento "Corpo a Corpo". Se l'arma non viene scagliata, si calcoleranno i bonus relativi alla forza invece di quelli derivanti dalla destrezza, e non verranno effettuate modifiche al " tiro di dado per colpire " in conseguenza del raggio o della presenza di ripari. Pugnali ed accette possono essere scagliati contro un nemico

che si trovi entro la loro gittata: roteano nell'aria e colpiscono sempre con la lama.

Le lance sono lunghe aste di legno o di metallo, con la punta acuminata, e possono essere lanciate sul nemico. Hanno la gittata più lunga tra le armi lanciate a mano.

Acqua santa: E' acqua appositamente benedetta da un Chierico per essere usata contro le creature non-morte. Ogni personaggio può adoperarla. L'acqua santa, per mantenere la sua efficacia, deve essere conservata in piccole bottigliette di vetro appositamente preparate (note come "fiale"). Il lancio di una fiala di acqua santa contro una creatura non-morta le procura da 1 a 8 punti-ferita (1d8). Perché la fiala possa causare danni, deve colpire con successo il bersaglio, spezzandosi. Si può sia lanciarla (usando le regole per le armi da lancio che usarla nel "Corpo a Corpo" impiegando le normali regole di combattimento).

Olio: Viene trasportato in piccole bottigliette (fiaschette), spesso usate come proiettili. Si può anche spargerlo sul pavimento. In entrambi i casi, renderà il passaggio sdruciolevole, ma non sarà veramente pericoloso fino a che non avrà preso fuoco.

Una fiaschetta forma una pozza di 1 metro di diametro, che, se accesa, si consumerà in un turno. Bruciando infliggerà da 1 a 8 punti-ferita (1d8) per round alle sue vittime, ogni creatura, cioè che tenti di attraversare la pozza di olio in fiamme. Se lanciato contro una creatura può mancarla (formando una pozza dove cade) o colpirla. Se la colpisce, scorrerà via in pochi round, se invece viene incendiato, la vittima subirà danni per un massimo di 2 round.

Si può incendiare l'olio con qualsiasi tipo di fiamma, per es. una torcia. Quando si scaglia una torcia contro una creatura, bisogna eseguire un altro tiro per colpire, ma non si deve usare la normale classe di armatura di quella creatura; si considera infatti che il bersaglio di ogni torcia lanciata abbia Classe di Armatura 10, quindi si ignora la sua classe di armatura reale (ma il tiro subisce lo stesso le normali modifiche per colpire; vedi più avanti).

L'olio, come l'acqua santa, può essere usato sia come proiettile che nel combattimento corpo a corpo.

Modifiche al tiro per colpire delle armi da lancio

Le regole per le armi da lancio vengono impiegate quando il bersaglio è distante m. 1,5 o più. Se al contrario il bersaglio è più vicino di m. 1,5 si usano le normali regole di combattimento. Un'arma da lancio infatti mancherà automaticamente il bersaglio se esso si trova ad una distanza inferiore a m. 1,5, a meno che il bersaglio non possa muoversi (sia legato, ecc.). Quando il vostro personaggio tenta di usare un qualsiasi tipo di arma da lancio, dovete modificare il

TABELLA DELLE ARMI DA LANCIO

Arma	Raggio corto (+1)	Gittata (in metri)	
		Raggio medio (0)	Raggio lungo (-1)
Balestra (leggera)	18	36	54
Arco normale	21	42	63
Arco corto	15	30	45
Fionda	12	24	48
Lancia	6	12	18
Olio e acqua santa	3	9	15
Accetta o pugnale	3	6	9

Giocare in gruppo

vostro " tiro per colpire " in base ai seguenti fattori:

1. Destrezza
2. Gittata
3. Riparo
4. Magia

1. Destrezza. Aggiungete o sottraete dal vostro tiro per colpire il bonus o la penalità determinati dalla vostra destrezza. A seconda del punteggio della vostra destrezza potrete avere una modificazione variabile da -3 a +3 (come mostra la tabella de bonus e delle penalità per i punteggi delle abilità, a pag. 45).

2. Gittata. Ogni arma può essere lanciata o tirata non oltre la distanza maggiore indicata dalla tabella.

Questa è la gittata di quell'arma. Per esempio, non potete scagliare una lancia più lontano di 18 m. Chiedete al Dungeon Master la distanza del bersaglio, in metri. Ma il Dungeon Master preferirà indicarvi solo il raggio generale (corto, medio o lungo) invece della distanza esatta, e chiedervi quale arma da lancio state usando.

Se la distanza del vostro bersaglio rientra nel corto, aggiungete 1 al vostro tiro per colpire. Se la distanza del bersaglio è compresa tra il numero indicato per il raggio corto e quello medio, non vi è alcuna modifica. Se invece la distanza del bersaglio è maggiore del numero indicato per il raggio medio, ma ancora entro il raggio massimo, dovete sottrarre 1 al vostro tiro per colpire (per ricordarvi meglio, il bonus e la penalità sono stati segnati sulla tabella). Quindi, una balestra può tirare più lontano di ogni altra arma, mentre un' accetta o un pugnale possono essere lanciati solo contro bersagli vicini.

3. Riparo. Può essere più difficile colpire il nemico se questi si nasconde dietro un ostacolo; esso costituisce infatti il suo "riparo". Una protezione del genere può essere ottenuta nascondendosi dietro un tavolo o una sedia, oppure (all'aperto) dietro un albero o un macigno. *Gli scudi non forniscono riparo.*

Se il vostro bersaglio si avvale di un riparo il Dungeon Master ve lo farà notare e sottrarrà la penalità relativa al vostro tiro per colpire. Potrete sempre sapere se un mostro è difeso da un riparo, ma mai l'esatto ammontare della penalità applicata. E' il Dungeon Master a stabilirla, in misura variabile ed oscillante fra -1 e -4.

4. Magia. Ricordate che potete usufruire di incantesimi che aumentano le vostre probabilità di colpire. Inoltre durante le vostre avventure, potrete scoprire proiettili magici — frecce, dardi di balestra e così via — ed anche i bonus derivanti da tali oggetti magici potranno applicarsi ai vostri tiri per colpire.

Danni Variabili causati dalle diverse armi

Fino ad ora, nelle vostre avventure, quando colpite un mostro il vostro personaggio poteva infliggere da 1 a 6 punti-ferita (1d6). Ma se consideriamo il combattimento in modo più realistico, un pugnale (per esempio) dovrebbe infliggere meno danni di una spada. Questo sistema più sofisticato per il calcolo dei danni, permette appunto alle diverse armi di infliggere un differente ammontare di punti-ferita. La tabella qui sotto mostra i punti-ferita inflitti da ciascun'arma. Alcune armi possono essere usate appropriatamente solo con 2 mani. Vengono indicate da un asterisco (*).

Il notevole numero di punti-ferita prodotto dalle armi a 2 mani è bilanciato da 2 penalità: l'attaccante non può usare lo scudo, e perde sempre l'iniziativa (qualunque sia il lancio di dadi relativo). La mancanza dello scudo ridurrà quindi la classe di armatura del personaggio mentre sta usando questo tipo di armi; a meno che, naturalmente, già prima, non usaste alcuno scudo.

TABELLA DEI DANNI INFLITTI DALLE DIVERSE ARMI

1d4	(da 1-4) punti-ferita: Clava Pugnale Proietto da fionda Torcia
1d6	(da 1-6) punti-ferita: * Freccia (arco lungo o corto) Accetta Mazza * Dardo (di balestra) Spadino Lancia Martello da guerra
1d8	(da 1-8) punti-ferita: Spada (normale) * Ascia da battaglia
1d10	(da 1-10) punti-ferita: * Arma lunga (picca, alabarda, ecc.) * Spadone a due mani

* Quest'arma richiede l'uso di entrambe le mani: Chi la usa non può maneggiare lo scudo e perde sempre l'iniziativa.

Le manovre di combattimento

Le forme speciali di movimento difensivo possono essere usate da ogni personaggio nei combattimenti corpo a corpo. Anche i mostri possono utilizzarle. Se un giocatore vuole servirsi di

una di queste manovre, deve dichiararlo prima di eseguire il tiro per l'iniziativa. Le manovre infatti non possono essere effettuate se non vengono dichiarate prima di quel tiro.

Se un personaggio si trova vicino ad un combattimento ma non è impegnato direttamente in un "corpo a corpo", può muoversi normalmente.

La sua capacità di movimento dipende dal peso trasportato (come descritto nella sezione sui carichi).

Il mostro o personaggio che adopera le manovre sottoelencate sarà il "difensore". Il nemico viene invece considerato "attaccante".

Arretrare combattendo

Se il difensore è coinvolto in combattimento e desidera arretrare lentamente continuando la lotta, sta eseguendo una manovra detta *Arretrare Combattendo*.

Il difensore deve avere spazio alle spalle. Nelle situazioni di affollamento, coloro che si trovano dietro al difensore gli intralceranno la strada, impedendo così la riuscita della manovra. Se lo spazio lo consente, il difensore può arretrare della metà (1/2) o anche meno di quanto permetterebbe il suo normale movimento. L'attaccante può seguirlo e proseguire il combattimento ma il difensore avrà sempre la possibilità di attaccare a sua volta.

Ritirata

Una manovra si definisce *Ritirata* quando il difensore vuole sottrarsi al combattimento spostandosi ad una velocità maggiore della metà del suo normale movimento. L'attaccante allora ottiene un bonus di +2 su tutti i tiri per colpire, e la classe di armatura del difensore viene calcolata senza considerare lo scudo. Il difensore non può contrattaccare se effettua questa manovra.

ESEMPIO: Huxley è un guerriero: indossa una corazzina di piastre e porta uno scudo (Classe di armatura = 1). Apre una porta e viene attaccato da un gargoyle. Ha sentito dire i gargoyle possono essere colpiti solo usando armi magiche, e lui non ne ha. In quel momento occupa l'androne della porta. Tenta allora di usare la manovra «arretrare combattendo» per permettere agli altri personaggi di unirsi allo scontro. Ma mentre sta arretrando, il gargoyle lo ferisce gravemente. Il gargoyle lo attacca mentre scappa, ottenendo un bonus di +2 alle sue probabilità di colpire contro una classe di armatura = 3 (cioè la classe di armatura di Huxley senza scudo).

Combattimento "abbinato"

Normalmente quando si avvia un combattimento, entrambe le parti devono tirare per l'ini-

ziativa. Questo tiro si applica a tutti i membri dei due gruppi.

Il Dungeon Master tuttavia può decidere, per piccoli scontri, di determinare l'iniziativa per ogni singolo mostro o personaggio, invece che per l'intero gruppo. Se così avviene, ogni giocatore tira per l'iniziativa, modificando il suo tiro con i bonus e le penalità derivanti dalla Destrezza (vedi la tabella qui sotto). Il Dungeon Master a sua volta tira per ogni mostro coinvolto nello scontro, modificando il tiro se il mostro è molto lento o molto veloce. La maggior parte dei mostri non ha diritto a modifiche in caso di combattenti abbinati. Ovviamente bisognerà tirare anche per l'iniziativa degli altri mostri non impegnati nel "corpo a corpo", se ce ne sono; effettuando un tiro simile anche per gli altri personaggi non impegnati in combattimento.

MODIFICAZIONI ALL'INIZIATIVA DETERMINATE DALLA DESTREZZA

Destrezza	Modificazione all'iniziativa
3	-2
4-5	-1
6-8	-1
9-12	Nessuna modifica
13-15	+1
16-17	+1
18	+2

Il carico

Fino ad ora, nelle vostre partite, non sono state applicate regole per limitare il peso che un personaggio può trasportare. Vi è stato concesso di raccogliere quanti tesori potevate trovare, e di portarveli a casa senza problemi.

Se si continuasse in questo modo presto potreste trovarvi in situazioni assurde. Può capitare che i vostri personaggi trovino "enorme tesoro di un Drago, composto da migliaia di monete e magari per un peso complessivo di centinaia di libbre. Il Dungeon Master non vi permetterà certo di raccogliere il tutto e portarvelo via! Chiameremo "carico" il peso che il vostro personaggio è in grado di trasportare. Più cose portate, più lentamente vi muoverete; secondo la seguente tabella. Verrà inoltre adoperata una nuova abbreviazione; una moneta di tesoro, di qualsiasi tipo (mo, me, ecc.) pesa circa 50 grammi. Poiché la moneta sono i tesori più comuni, la moneta costituisce la più semplice unità di peso. D'ora in poi il peso dei tesori, dell'equipaggiamento è così via, sarà misurato in monete (abbreviato "MON").

Tabella del movimento rallentato da carichi

La "Velocità Normale" viene usata quando i vostri personaggi stanno camminando per il Dungeon.

La "Velocità d'Incontro" viene usata quando il tempo è calcolato in round cioè in genere, durante un combattimento.

Infine la "Velocità di Corsa" si usa ogni volta che il gruppo fugge da un mostro. Il tempo viene ancora calcolato in round (invece che in turni) e in seguito il gruppo deve riposarsi (vedi "movimento" pag. 56).

Il carico-base

Se un personaggio non indossa armature, oppure indossa una semplice armatura di cuoio, e trasporta il normale equipaggiamento per un'avventura, il carico-base sarà di 300 monete. Questo personaggio può raccogliere altre 100 monete e continuare ad adoperare la velocità indicata dalla linea superiore della tabella. Se invece trasporta una maggior quantità di tesori, si adopererà il resto della tabella per determinare la velocità di movimento.

Se un personaggio indossa un'armatura metallica, sia essa una corazza di maglia o di piastre, e trasporta il normale equipaggiamento, il suo carico-base sarà di 700 monete. Il personaggio potrà muoversi di 18 metri per turno, raccogliere 100 monete ed usare ancora la velocità indicata da questa linea della tabella.

Un personaggio che si carica di più di 2400 monete non può muoversi: dovrà abbandonare qualcosa oppure passarla ad altri personaggi.

Come calcolare il carico

Calcolate il carico-base del vostro personaggio come spiegato sopra, e scrivetelo sul retro della scheda sotto la voce "Equipaggiamento". Ricordate di aggiungere i pesi di ogni tesoro da voi raccolto; il Dungeon Master vi dirà quante monete avete trovato. Ogni gemma conta come una moneta, e gli altri tesori (pozioni gioielli, e così via) vengono valutati come 10 monete).

Nel D & D EXPERT Set verrà illustrato un sistema per calcolare i carichi più dettagliato: terrà in considerazione il peso di ogni singola parte dell'equipaggiamento. Ma ricordatevi che il divertimento del gioco sta nell'interpretare il proprio ruolo, e non nell'incolonnare numeri su numeri. Il Dungeon Master se vuole,

può sempre decidere di usare un metodo più semplice per calcolare il carico di un personaggio.

I contenitori

Il nostro personaggio non potrebbe trasportare neppure poche monete se non avesse a disposizione almeno un sacco o uno zaino. Questi oggetti possono contenere rispettivamente:

Sacco piccolo	200 monete
Zaino	400 monete
Sacco grande	600 monete

I muli

Se il Dungeon Master vi consente di acquistare dei muli potete adoperare anche delle bisacce. Ogni bisaccia può contenere 1000 monete. Un mulo si sposta normalmente alla stessa velocità di un personaggio (36 m. per turno), ed è capace di trasportare fino a 3000 monete senza rallentare il suo movimento. Un mulo può trasportare un massimo di 6000 monete, ma così facendo dimezza la sua velocità di movimento.

VELOCITÀ DI MOVIMENTO DEI MULI CARICHI

Carico	Velocità normale
fino a 3000 monete	m. 36 per turno
da 3001 a 6000 mon.	m. 18 per turno
da 6001 monete in su	0

I seguaci assoldati

Un personaggio può assoldare dei "seguaci" che non siano personaggi dei giocatori sono non sono mai personaggi interpretati dai giocatori; sarà infatti il Dungeon Master a giocare i ruoli dei seguaci assoldati. Ogni individuo controllato dal Dungeon Master viene definito **Personaggio Non-Giocante (PNG)**. Tutte le persone che si incontrano nelle partite di D & D che non siano personaggi dei giocatori sono personaggi non giocanti.

Chiedete al Dungeon Master se nella partita che state per iniziare è consentito avere dei seguaci assoldati. Non dovrete usarli se ci sono

TABELLA DEL MOVIMENTO RALLENTATO DA CARICHI

Carico	Velocità normale (metri per turno)	Velocità d'incontro (metri per turno)	Velocità di corsa
fino a 400 mon	36	12	36
da 401 a 800 mon	27	9	27
da 801 a 1200 mon	18	6	18
da 1201 a 1600 mon	9	3	9
da 1601 a 2400 mon	5	2	5
da 2401 mon in su	0	0	0

Giocare in gruppo

parecchi personaggi/giocanti (PG) coinvolti nell'avventura. I seguaci, invece, vengono usati spesso nelle partite con uno o due giocatori.

Se volete assoldare un seguace, usate la seguente procedura:

1. Cercate dei personaggi non giocatori interessati a seguirvi nelle vostre avventure.
2. Illustrategli il loro compito, la paga che intendete offrirgli, che cosa vi aspettate da loro, e per quanto tempo intendete trattenerli.
3. Alcuni personaggi non giocatori rifiuteranno la vostra offerta, ma qualcuno probabilmente accetterà. Se ne trovate uno che vi vada bene, acquistate tutto l'equipaggiamento di cui quel personaggio non giocatore avrà bisogno.
4. Compilate la "Scheda del Seguace" da tenere insieme alla scheda del vostro personaggio. Questa deve essere simile a quella del personaggio, compreso il nome del servitore, Classe, Livello, razza, Classe di Armatura, punti-ferita, armi ed equipaggiamento trasportati, denaro, punti-esperienza, ed ogni altra informazione che vorrete ricordare.

Come valersi dei seguaci

Quando controllate la scheda del vostro personaggio per verificare se siete pronti per l'avven-

tura, controllate anche quella del vostro seguace. Ricordate che spetta a voi comprare tutto l'equipaggiamento di cui lui necessita.

Durante l'avventura, dite al Dungeon Master qualunque cosa intendiate dire al vostro seguace. Egli infatti, non farà automaticamente tutto ciò che gli ordinate, anche se obbedirà alla maggior parte delle istruzioni ragionevoli. Il seguace potrà anche scappare di fronte al pericolo, nonostante i vostri comandi. Quando ciò avvenga lo si stabilisce per mezzo dei tiri di dadi effettuati dal Dungeon Master.

Il vostro seguace, di solito, non ottiene una quota del tesoro trovato durante un'avventura.

Quando lo assoldate, assicuratevi di stabilire esattamente l'ammontare della sua paga. Se poi trovate abbastanza tesoro per concedergli un premio, questo potrà probabilmente renderlo più fedele.

In altre parole, un seguace trattato bene affronterà i più grandi pericoli senza scappare ed obbedirà più spesso ai vostri ordini.

Quando il Dungeon Master calcola i punti-esperienza al termine dell'avventura, il totale dei punti-esperienza ottenuti dal gruppo si divide per il numero dei personaggi. Ogni seguace ottiene 1/2 del normale ammontare, e viene quindi considerato ai fini della spartizione come 1/2 personaggio.

ESEMPIO: 550 punti-esperienza vengono guadagnati da 5 personaggi ed 1 seguace (contando il seguace come 1/2 personaggio), il risultato sarà 100 punti-esperienza per ogni personaggio e 50 punti-esperienza (cioè la metà del normale) per il seguace.

Dovete tener conto dei punti-esperienza del vostro seguace usando la sua scheda. Il seguace può avere un bonus o una penalità sui punti-esperienza guadagnati, che saranno calcolati come per i personaggi (la spiegazione si trova nel MANUALE DEL DUNGEON MASTER). Nell'esempio sopra considerato, se il Requisito Primario del seguace fosse stato 8, avrebbe ottenuto solo 45 punti-esperienza (penalità del 10%). Il vostro seguace se viene trattato male può abbandonarvi. Altrimenti, resterà finché "licenziato" dal vostro personaggio o finché otterrà 1 o più livelli di esperienza. Per esempio, se assumete un seguace per 1 mese egli, probabilmente, vi lascerà alla fine del mese. Ma se è sul punto di acquisire un livello di esperienza, lui, o lei, può chiedervi di restare un po' più a lungo. Allora la decisione spetta a voi.

Quando il seguace vi abbandona, date la sua scheda al Dungeon Master. Il Dungeon Master potrà usare quel personaggio, e forse vi capiterà di incontrarlo di nuovo in seguito, in un'altra partita o in un'altra città.

Il mondo di D & D

Trovare altri giocatori

DUNGEONS & Dragons è molto più divertente giocato in gruppo che in solitario. Mostre o prestate questo volume ad un amico, in modo da poter presto iniziare a giocare con qualcun altro. Ognuno può imparare giocando l'Avventura in solitario, proprio come avete fatto voi.

Troverete probabilmente altri che come voi sanno giocare. Molti fra i migliori di essi appartengono al Club ufficiale di DUNGEONS & DRAGONS, chiamato ROLE PLAYING GAME ASSOCIATION™.

Questo è il solo club ufficiale di Dungeons & Dragons, ed offre un bollettino d'informazioni, omaggi speciali, suggerimenti su come e dove trovare altri giocatori, e molti altri servizi, ad un costo minimo — di gran lunga inferiore al costo di questo gioco!

Esistono anche molti altri modi per rintracciare dei giocatori. Il vostro negozio di fiducia può avere un bollettino esposto dove i Dungeon Master riportano notizie riguardanti le normali partite.

Per divertirvi di più, dovrete giocare le

partite di Dungeons & Dragons con un numero di giocatori compreso fra 3 a 7 (più un Dungeon Master). Se il vostro gruppo è più numeroso dovrete dividervi in 2 o più partite separate, con diversi Dungeon Master.

Personaggi dei livelli più alti

I Dungeons che devono essere esplorati dai vostri personaggi sono spesso "creati" dal Dungeon Master. Ma possono anche essere comprati, già pronti per giocare! E' possibile infatti acquistare dalla TSR avventure pre-confezionate, dette "moduli", ed alcuni sono studiati specificamente per usare questo set di regole. E dal momento che questo è il Gioco Base, i moduli adatti alle regole che avete appena letto sono i moduli della serie "B".

Quando i vostri personaggi raggiungeranno il 3.° livello di esperienza, sarete quasi pronti per il Manuale Expert di DUNGEONS & DRAGONS. Li troverete spiegati altri incantesimi, regole per i personaggi dal 4.° livello in su e tutto ciò di cui possiate aver bisogno per migliorare le vostre partite. I moduli per questo manuale di regole (expert) sono quelli della serie "X".

Il divertimento non finisce qui, ma può continuare con il DUNGEONS & DRAGONS COMPANION Set, che affronterà personaggi dal 15° al 25° livello. I moduli per questo set sono quelli della serie "CM".

Infine sarete pronti per il MASTER DUNGEONS & DRAGONS, con regole per i personaggi dal 26.° livello in poi.

I moduli della serie B, X, CM sono tutti disegnati appositamente per il sistema di gioco di D & D. Gli altri moduli che potrete trovare, designati da altre lettere-codice, non sono progettati per queste regole. Devono essere usati con il sistema di gioco ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®.

Altri accessori per i giocatori

Come potete vedere, ore di divertimento vi attendono nel mondo di DUNGEONS & DRAGONS, questo non è un semplice gioco, ma un vero e proprio hobby!

Schede dei personaggi: Avrete probabilmente bisogno di parecchie schede quando inizierete a giocare con molti personaggi. Sono disponibili, separatamente, in pacchi di 16. State ben atten-

ti nel comprarle a *non* confonderle con quelle dell'AD & D®.

Dadi: Potete acquistare altri dadi, nelle confezioni dette DRAGON DICE™. Ogni confezione contiene un dado per tipo (4 facce, 6 facce e così via) ed inoltre un pastello col quale colorare i numeri.

Miniature: Se volete, potete comprare le miniature dei vostri personaggi (ed anche dei mostri). Queste stimoleranno la vostra fantasia, permettendovi di visualizzare meglio ciò che sta accadendo.

Immaginate un "corpo a corpo", fra sette personaggi e dieci mostri! Sarebbe difficile seguire esattamente le azioni di tutti. Perciò si utilizzano le miniature: per aiutarvi a capire cosa sta succedendo e dove. Se desiderate utilizzare le miniature nelle vostre "campagne" assicuratevi che siano le miniature DUNGEONS & DRAGONS o AD & D. Gli altri role-playing, infatti non utilizzano gli stessi tipi di mostri e personaggi. Le miniature ufficialmente autorizzate per Dungeons & Dragons sono disponibili sia in plastica che in metallo.

Se desiderate dipingerle con colori realistici, troverete le vernici ufficiali di D & D ed altri accessori nei migliori negozi di giochi.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®

Il sistema di gioco AD & D è diverso da quello di D & D. Simile perché anch'esso è un gioco di ruolo "fantasy", ma molto più complesso e ricco di dettagli.

Ci sono attualmente 6 libri di regolamenti per il sistema di gioco AD & D. Essendo molto più complicato del sistema di D & D (con regole molto precise che tendono a coprire tutte le evenienze) viene spesso usato nei tornei ad alto livello, dove sono indispensabili regole molto accurate.

Ricordate: con queste regole *non* state giocando AD & D (gioco più complesso e dettagliato). State giocando l'originale DUNGEONS & DRAGONS!

Glossario

Sono qui elencate le definizioni dei termini che ricorrono più comunemente in Dungeons & Dragons.

- Allineamento Morale** (o semplicemente Allineamento o AM).—Il comportamento di mostri e personaggi.
- Arretrare combattendo**.—Arretrare lentamente continuando a combattere.
- Carico**.—L'effetto del peso dell'equipaggiamento e dei tesori trasportati da un personaggio.

- Carica** (magica).—L'energia magica necessaria per usare una volta una bacchetta magica.
- Chiave**.—Informazioni schematiche, usate dal Dungeon Master, che descrivono cosa contiene un Dungeon e come è strutturato.
- Classe del personaggio**.—Il tipo di personaggio che viene interpretato.
- Classe di Armatura**.—L'armatura indossata da un personaggio, o la protezione naturale contro gli attacchi posseduta da un mostro.
- Concentrazione**.—Un personaggio che focalizza l'attenzione su un singolo oggetto o azione sarà incapace di fare qualsiasi altra cosa; ogni distrazione spezzerà la sua concentrazione.
- Covo**.—La tana di un mostro.
- D** (d4, d6, d8, d10, d12, d20, d%).— Il simbolo che indica il tipo di dado da usarsi in una situazione.
- Dadi percentuali (0d%)**.—Tiro di 2 dadi a 10 facce per ottenere un numero da 1 a 100; il primo numero indica le decine, il secondo le unità.
- Dadi-Vita (DV)**.—Il numero e tipo di dadi tirati per calcolare quanti punti-ferita ha un mostro o un personaggio.
- Danni**.—Il tiro dei dadi per determinare quanti punti-ferita vengono perduti.
- Dardo**.—Il proiettile scagliato dalle balestre.
- Dungeon**.—E' il luogo dove i personaggi vivono le loro avventure: spesso è sotterraneo o tra rovine. Vi si possono trovare mostri e tesori.
- Dungeon Master (DM)**.—L'arbitro che crea il Dungeon e recita il ruolo dei mostri.
- Durata**.—La quantità di tempo durante la quale persiste un certo effetto.
- Efficacia**.—La zona o quegli oggetti o creature che, entro un certo spazio, vengono influenzati dai risultati di un attacco o da un incantesimo.
- Fuga**.—Il tentativo di scappare da un mostro.
- Gittata/Raggio d'azione**.—La distanza massima a cui può essere effettuato un attacco o lanciato un incantesimo.
- Incontro**.—Un incontro tra personaggi/giocatori e mostri.
- Infravisione**.—L'abilità visiva che consente ad un creatura di vedere nel buio.
- Iniziativa**.—Il tiro del dado per determinare chi agirà per primo in combattimento.
- Lancio di dardi o proiettili**.—Attacchi effettuati usando armi da lancio o oggetti scagliati ad una distanza maggiore di m. 1,5.
- Livello del Dungeon**.—Si riferisce alla forza dei mostri ed all'entità dei tesori che possono trovarsi in un determinato Dungeon. Più alto è il livello, maggiore è il rischio.
- Livello del mostro**.—Misura della potenza di un mostro, di solito è uguale al numero di Dadi-Vita.
- Livello dell'incantesimo**.—Misura della difficoltà e del potere di un incantesimo.
- Livello di esperienza**.—Indica il potere e l'abilità di un personaggio.
- ma - Moneta d'argento**.—10 ma equivalgono ad una mo.
- me - Monete di Electrum**.—Due me equivalgono ad una mo.
- Mischia (o corpo a corpo)**.—Combattimento che avviene quando gli avversari sono a meno di un metro e mezzo l'uno dall'altro, ed usano armi da corpo a corpo, artigli o denti.
- mo - Moneta d'oro**.—L'unità monetaria fondamentale nelle regole di D & D.
- Moneta (o mon)**.—L'unità di peso.
- Morale**.—Misura della volontà di affrontare un combattimento.
- mp - Moneta di platino**.—Una moneta di platino vale 5 mo.
- mr - Moneta di rame**.—10 mr equivalgono ad una ma.
- Personaggio giocante (o PG)**.—Un personaggio controllato da un giocatore.
- Personaggio non giocante (PNG)**.—Ogni personaggio controllato dal Dungeon Master.
- Porta segreta**.—Una porta nascosta o mascherata in modo da non essere facilmente individuabile.
- Portavoce**.—Il giocatore che dice al Dungeon Master che cosa intende fare il gruppo, dopo aver ascoltato gli altri giocatori.
- Punti-ferita (PF)**.—L'ammontare di danni che un personaggio o un mostro può subire prima di morire.
- Punti-esperienza (PX)**.—Rappresentano la quantificazione della crescita delle capacità dei personaggi in seguito alle avventure.
- Requisiti primari**.—Le abilità più importanti di ogni data classe di personaggi.
- Riparo**.—Qualunque cosa, escluso uno scudo, dietro la quale ci si può nascondere per proteggersi da un attacco con proiettili o armi da lancio.
- Scacciare i non-morti**.—L'abilità dei Chierici di far fuggire i mostri non-morti, grazie al potere della loro fede.
- Seguace**.—Un personaggio non giocatore al servizio di un personaggio-giocatore.
- Semi-umano**.—Una creatura simile all'uomo; può essere un personaggio (Elfi, Nani, ecc.).
- Tiro per colpire**.—Il numero più basso necessario per colpire un nemico.
- Tiro-salvezza (TS)**.—La probabilità di un personaggio di evitare (scansandosi, o con un colpo di fortuna, o grazie alla sua forza di volontà) o diminuire gli effetti dannosi di alcuni attacchi particolari.

Hai fatto un primo passo nel meraviglioso reame dei giochi di ruolo "fantasy"

**ed altre eccitanti avventure ti attendono
nei moduli per D & D (regole base):**

Modulo Dungeon B1 "Esplorando l'ignoto".

Un supplemento istruttivo per giocatori e Dungeon Master alle prime armi. Questo modulo è il primo della serie per le regole base di D & D.

Modulo Dungeon B2, "La Rocca sulle terre di confine".

Scritto dal creatore di D & D®, questo modulo è un'introduzione al gioco e include leggende, storie ed altre informazioni essenziali alla conduzione di un'avventura in ambienti esterni al Dungeon.

Modulo Dungeon B3, "Il Palazzo della Principessa d'Argento".

Tenta di scoprire il favoloso tesoro sepolto nel palazzo della principessa d'argento.

Modulo Dungeon B4, "La città perduta".

Cibo, acqua e ricchezze attendono gli eroici avventurieri all'interno di un'antica piramide dominata da una strana razza di esseri mascherati.

Modulo Dungeon B5, "L'orrore sulla Collina".

La collina dell'orrore brulicante di mostri maligni sembra schermire il vostro gruppo, ma il desiderio di saccheggiarne le ricchezze e scoprirne i misteri vi tenta irresistibilmente.

Modulo Dungeon M1, "Il passo delle tempeste".

Intrappolato da una tempesta, sei costretto ad affrontare un'orrenda orda di Goblin, riuscirai a sopravvivere alle insidie del Passo delle Tempeste? Questa avventura in solitario usa dell'inchiostro invisibile e una penna speciale per svelare il mistero, mentre il giocatore costruisce con le sue scelte la sua avventura.

Schede dei personaggi dei giocatori

Progettati per una facile consultazione, questi accessori di gioco ti aiutano a tenere sott'occhio le informazioni importanti per il tuo personaggio durante la partita.

**Questi e molti altri
raffinati prodotti ti
verranno offerti dalla
TSR. E quando ti
sentirai pronto per
sfide più ardue, la TSR
ti attende con il
DUNGEONS &
DRAGONS®
Expert Set!!**



DUNGEONS & DRAGONS® Scheda del Personaggio

Nome del giocatore _____		Dungeon Master													
Nome del personaggio _____		Allineamento _____													
Classe	Livello	Punti Ferita													
															
Classe dell'Armatura		Profilo o simbolo del personaggio													
ABILITÀ: FORZA  INTELLIGENZA _____ SAGGEZZA _____ DESTREZZA _____ COSTITUZIONE _____ CARISMA _____		TIRI-SALVEZZA VELENO O RAGGIO DELLA MORTE  BACCHETTA MAGICA _____ PIETRIFICAZIONE O PARALISI _____ SOFFIO DEL DRAGO _____ INCANTESIMI VERGA O BASTONE MAGICO _____													
MODIFICHE _____ _____ _____ _____ _____															
LINGUE: _____ ABILITÀ SPECIALI: Incantesimi, Abilità dei Ladri e dei Chierici, ecc.															
CLASSE DELL'ARMATURA DEL BERSAGLIO: <table border="1"> <tr> <td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td> </tr> </table>				9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				
TIRO DI DADO PER COLPIRE <table border="1"> <tr> <td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td> </tr> </table>				9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				

(This form may be reproduced for personal use in playing DUNGEONS & DRAGONS® GAMES.)
 © 1980, 1983 TSR Hobbies, Inc. All Rights Reserved.

DUNGEONS & DRAGONS® Scheda del Personaggio

EQUIPAGGIAMENTO TRASPORTATO		OGGETTI MAGICI		OGGETTI COMUNI	
ALTRE NOTE: Luoghi visitati, Persone e Mostri incontrati, ecc.					
DENARO ed ALTRI TESORI GEMME: _____ VALORE TOTALE _____		ESPERIENZA ACCUMULATA MP: _____ MO: _____ ME: _____ MA: _____ MR: _____ BONUS/PENALITÀ: _____ PX necessari per il livello successivo: _____			