

PER 3 O PIÙ GIOCATORI DAI 10 ANNI IN SU

DUNGEONS & DRAGONS[®]

MANUALE DELLE REGOLE EXPERT



IL GIOCO DI RUOLO "FANTASY"



DUNGEONS & DRAGONS[®] è un marchio registrato della



Prefazione

Hai visto brillare nelle tue mani gemme, monete e gioielli iridescenti alla luce delle torce. Hai rubato spade incantate da sepolcri millenari. Hai incontrato i mostri più terribili e bizzarri e li hai sconfitti e nel corso delle tue avventure hai stretto legami di amicizia insperati con esseri fantastici.

Sei un avventuriero.

Dopo ogni spedizione nei dungeon sei ritornato a vedere la luce ed hai ripreso il cammino verso la tua casa. Però che cosa sai delle verdi praterie e dei campi di grano dorati dal sole e delle terre che si stendono al di là di essi? Che cosa conosci della tua città e dei territori circostanti? Che cosa, nobile viaggiatore, che cosa conosci del mondo?

Attento! Il mondo intorno a te pian piano diventa reale. Mille e mille dettagli attendono di essere scoperti, in luoghi vicini e lontani. La tua piccola, tranquilla città natale, la città del lago, è solo un inizio; ed è forte il richiamo che esercita su di te la mitica capitale del granducato: Specularum, che sorge a sud sulle rive del mare. Là potrai visitare la piazza del mercato ed ascoltare le storie di terre lontane dalla viva voce dei mercanti e dei carovani. Costruisci una zattera per discendere la corrente del fiume, oppure incamminati per un sentiero al di là delle colline degli gnomi; l'avventura è lì che ti aspetta! Accumula conoscenze, ricchezze e potere! Costruisci il tuo castello ed attira verso di te fedelissimi seguaci e diventerai un potente signore della terra. Tutto ciò ti attende nel futuro ed è solo l'inizio...

I cavalli sono pronti; il chiarore dell'alba ha oramai spezzato le tenebre della notte. In che direzione ti metterai in viaggio?

Frank Mentzer
Maggio 1983



Le Edizioni precedenti e le modifiche al regolamento

DUNGEONS AND DRAGONS®, apparso per la prima volta nel 1974, ha subito nel tempo una costante evoluzione, parallelamente all'aumento del numero di appassionati e giocatori che lo hanno adottato.

Esistono oramai ben tre edizioni precedenti a questa: la versione "originale", in piccole scatole bianche e marroni (un vero pezzo da collezionisti, solo in lingua inglese), l'edizione "blu" del 1978 e l'edizione "rossa" del 1981 (che è la sola tradotta in italiano). La versione "originale" fu scritta da "hobbisti" per altri "hobbisti".

Ma con milioni di giocatori sparsi in tutto il mondo, c'era veramente bisogno di una edizione più precisa e comprensibile: il volume che vi accingete a leggere, insieme con la nuovissima edizione del "gioco base". Nel tempo (dal 1973) sono state effettuate così tante modifiche al gioco originale che per spiegarle tutte non basterebbe questo intero volume.

In linea di massima vi consigliamo di adoperare QUESTE regole (insieme con quelle dell'ultima edizione del gioco base) ogni volta che troverete delle discordanze con precedenti edizioni del regolamento.

DUNGEONS & DRAGONS®

Manuale delle regole Expert di Gary Gygax e Dave Arneson

Gioco "Fantasy" d'avventura

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

ATTENZIONE: questo volume DEVE essere adoperato insieme con la scatola Gioco Base di Dungeons & Dragons (la scatola Rossa); in questo volume non è spiegato come si gioca. Quindi, prima di adoperare questo volume, DOVETE già possedere e conoscere il Gioco Base.

DUNGEONS & DRAGONS® e D & D®
sono marchi registrati di proprietà
della TSR, Inc.

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

© 1985 TSR, Inc.



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

SOMMARIO

INTRODUZIONE	2
Il Gioco per Esperti	
Nuove possibilità per i giocatori	
Il Compito del Dungeon master	
INFORMAZIONI PER I GIOCATORI	2-3
Dadi vita e punti ferita	
I livelli massimi ed i Punti Esperienza	
I Cavalli	
I titoli nobiliari	
Lanciare gli incantesimi	
LE CLASSI DEI PERSONAGGI - Gli Umani	4
Chierici	
Tabelle dei chierici	
Incantesimi dei chierici: dal 1° al 6°	5
Guerrieri	10
Tabelle dei guerrieri	
Maghi	11
Incantesimi dei chierici: dal 1° al 6° livello	11
Ladri	18
Tabelle dei ladri	
LE CLASSI DEI PERSONAGGI - I semi umani	19
Nani	
Tabelle dei nani	
Elfi	
Tabelle degli elfi	
Halfling	20
ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO	
Tabelle delle armi e dell'equipaggiamento	
Tabelle dell'equipaggiamento	
Descrizione dell'equipaggiamento	20
L'AVVENTURA	
Come incominciare	
Come disegnare le mappe	
Smarrirsi	
La scala di gioco	
Il movimento	21
Gli ostacoli al movimento	
Alcune escursioni particolari nelle terre selvagge	
Il cibo	
Il riposo	
L'ingombro	
SEZIONE ESCLUSIVA PER IL DUNGEON MASTER	
Procedure di gioco	23
I clan	
Arrampicarsi	
Il combattimento (tipi speciali di ...)	
Dettagli relativi alle costruzioni	23
Come si assegnano i punti esperienza	25
I seguaci	
I mercenari	
Come comportarsi con personaggi di diversi livelli	25
I gruppi di png	
L'uso eccessivo dei dadi	
La ricerca (oggetti magici o incantesimi)	
Gli specialisti	
La perdita del libro degli incantesimi	26
Le roccaforti	28
Nuotare	
Le tasse	
I desideri	
La campagna di Dungeons & Dragons	30
Parte 1: Progettare una "Regione Selvaggia"	
Parte 2: Esempi tipici di terre selvagge e città	39
Parte 3: Le avventure nel mondo "Esterno"	43
I MOSTRI	48
Lista dei mostri: da Animali a Viverna	49
I TESORI	63
I tesori incustoditi	
Gli oggetti magici	63
Descrizione e spiegazione degli oggetti magici	

Introduzione

Questa confezione comprende due volumi. Il primo contiene tutte le nuove regole per i giocatori e il dungeon master. Tali regole sono state accuratamente studiate per permetterti di aggiungerle a quelle che hai imparato nel gioco base di Dungeons & Dragons e possono essere utilizzate solo se già conosci le regole base. Il secondo volume è il modulo avventura X1 che ti fornisce l'ambientazione per molte avventure nell'isola della paura e ti insegna, compiutamente, come creare una regione selvaggia.

Queste nuove regole sono facili da imparare ed usare:

Se sei un giocatore, corri a leggere il capitolo intitolato "informazioni per i giocatori" dove ti saranno spiegate le nuove abilità ed i nuovi incantesimi per ogni classe di personaggi. Se invece sei un dungeon master leggi la "sezione per i dungeon master" per imparare le nuove procedure di gioco, i nuovi mostri e tesori ed infine per ricevere una serie di suggerimenti che ti aiuteranno a creare scenari per le avventure nelle "terre selvagge". Infine, per aiutarti a rintracciare le regole durante lo svolgimento del gioco, queste, nell'ambito di ogni capitolo, sono disposte in ordine alfabetico e, in quarta di copertina, troverai l'indice completo.

Il gioco per esperti

Quando adoperavi soltanto le regole del D&D gioco base, la maggior parte delle avventure erano delle semplici scorribande all'interno del "dungeon". I tuoi personaggi di basso livello stavano ancora imparando la via dell'avventura...e tu con loro. Però, come nella vita di tutti i giorni, non tutto è così semplice. Invece di andare semplicemente dalla città al "dungeon", i tuoi personaggi possono ora esplorare le colline e le foreste del mondo "esterno" ed accettare le sfide dei fiumi e dei mari.

Nuove possibilità per i giocatori

Ogni personaggio che aumenti il proprio potere e diventi sufficientemente ricco può costruirsi un castello ed attrarre turbe di seguaci. Così il vostro personaggio ha la possibilità di diventare il "signore" della zona. Facendo della fortezza la sua base di partenza, il personaggio può cercare di controllare zone sempre più vaste, portando la civiltà nelle aree ancora selvagge. Potete scoprire gli aspetti più divertenti che si nascondono nell'interpretazione del ruolo di un signore medioevale: dal regolare gli affari di tutti i giorni, all'affrontare i mostri erranti e persino gli attacchi di altri personaggi (sia personaggi/giocanti (pg) sia personaggi/non/giocanti (png)). I vostri personaggi possono continuare a viaggiare, vagando di terra in terra alla ri-

cerca di avventure sempre più eccitanti. E nei "Dungeon" ci sono sempre nuovi mostri e tesori che vi aspettano. I padroni dei castelli possono invitarvi a splendidi banchetti e lì ascolterete storie e leggende di grandi pericoli e favolosi tesori. Ma attenzione! Alcuni possono anche non vedere di buon occhio il vostro arrivo...

Qualunque sia la strada che sceglierete, scoprirete l'eccitazione e l'intrigo che si incontrano tutte le volte che si entra nel grande mondo delle terre selvagge. Ovunque il corso degli eventi segue lo scorrere del tempo ed alcuni di questi eventi possono ripercuotersi sui vostri personaggi (le guerre, la politica, persino il mutare delle condizioni atmosferiche). Ed a loro volta, i personaggi possono condizionare il corso degli eventi. Molte storie diverse possono aver luogo e svilupparsi contemporaneamente (come in un grande romanzo "fantasy").

Spetterà al DM prendere in debita considerazione le grandi correnti della storia delle nazioni e combinarle in un insieme armonioso con i "frammenti di storia" costruiti dalle azioni dei vostri personaggi. Il risultato logico e razionale di questo incontro può determinare situazioni inaspettate spesso sorprendenti perfino per lo stesso DM!! In questo modo, ognuno dei partecipanti al gioco può contribuire a creare il fantastico mondo di Dungeons & Dragons.

Il compito del dungeon master

Per il DM la preparazione di una avventura nelle terre selvagge è certamente più stimolante di quella di un "semplice" dungeon. Per esempio dovete avere un'idea generale di che cosa c'è in ogni regione del territorio esplorato dal momento che i giocatori possono decidere di andare praticamente dovunque! Anche se con alcuni indizi disseminati con abilità, potete guidare i giocatori verso la zona desiderata. Dove-

te essere pronti, spesso durante lo svolgimento del gioco, a definire compiutamente i minimi dettagli di ogni area, quando se ne presenti la necessità.

Ma prima di progettare, in tutta la sua complessità, l'intero mondo che fa da palcoscenico ad una campagna, dovete imparare qualcosa di più sulle piccole città e su come la vita si svolge in esse, su come nascono e si sviluppano solo così sarete in grado di progettare città ed intere nazioni. Il "tocco del maestro" che distingue una buona campagna da una eccezionale, sta nel fatto di aggiungere al mondo dei personaggi una storia, una serie di vicende personali e un insieme di eventi in corso di svolgimento. In questo modo gli avventurieri, diventando sempre più potenti, potranno perfino mutare la storia del loro mondo. Ma troverete altri particolari circa le terre, i popoli e le culture del mondo "fantasy" in un apposito libro di regole, non compreso in questa confezione, il "companion" di D&D.

La campagna trova il suo unico limite nella creatività e nella fantasia del DM e dei giocatori. Ci sono draghi da uccidere, orde malvage da debellare, città da visitare e, come al solito, "dungeon" da esplorare. Avanti!

I dadi vita e i punti ferita

Ogni personaggio può ottenere al massimo 9 dadi vita (8 per gli halfling). Dopo che il personaggio ha raggiunto il "livello del titolo" (patriarca per i chierici, lord per i guerrieri ecc.ecc.) il giocatore non deve più tirare i dadi per aggiungere ulteriori punti ferita al personaggio. Per ogni successivo livello di esperienza guadagnato, il personaggio otterrà un numero preordinato di punti ferita (invece di nuovi dadi vita).

Tutte le modifiche derivanti dalla costituzione del personaggio si applicano *soltanto* al tiro dei dadi vita e *non più quan-*



Informazioni per i giocatori

do il personaggio ha raggiunto il "livello del titolo".

I livelli massimi e l'accumulazione di punti esperienza

Una regola semplice, ma vincolante e non violabile di D&D è quella relativa ai "livelli massimi". I personaggi semi-umani iniziano il gioco con molte più abilità speciali degli umani. Per bilanciare questo vantaggio iniziale gli halfling possono raggiungere soltanto l'8° livello, gli elfi il 10° e i nani il 12°. Tutte le classi di personaggi umani, invece, possono continuare fino al 36° livello.

In ogni caso, però, non c'è mai limite ai punti esperienza. Essi possono sempre essere accumulati anche se il personaggio ha già raggiunto il massimo livello consentitogli. I giocatori devono prendere nota accuratamente dei punti esperienza guadagnati; infatti possono essere molto importanti nel gioco per personaggi di alto livello come quelli descritti nel "companion" di D&D e nel master set.

I cavalli

Nel corso della campagna i personaggi percorreranno miglia e miglia in cerca d'avventura. La maggior parte dei personaggi, presumibilmente, acquisterà uno o più cavalli per rendere il cammino più facile e veloce. **I cavalli da sella** sono normalmente le cavalcature più veloci, ma non sono di alcun aiuto in combattimento ed inoltre non possono indossare bardature (armature per cavalli).

I cavalli da guerra sono più grossi e pesanti e possono essere di grande utilità negli scontri con gli esseri delle terre selvagge. Il cavallo da guerra, infatti, può partecipare al combattimento usando i due zoccoli anteriori per attaccare sotto la guida del suo cavaliere (infliggendo con ognuno da 1 a 6 punti ferita). Mentre dirige il cavallo in attacco, il personaggio non può né attaccare né lanciare incantesimi, ma può eseguire altre azioni (come bere una pozione, cambiare arma ecc.). Quando non viene cavalcato il cavallo da guerra si difende da solo senza aver bisogno di tale guida. Ogni classe di personaggi può cavalcare cavalli da guerra.

I titoli.

La maggior parte dei titoli indicati nelle descrizioni delle classi si applicano solo ai personaggi di sesso maschile. Siete liberi di creare versioni femminili di tali titoli, per i personaggi femminili.

Lanciare incantesimi.

Tutte le regole relative al lancio degli incantesimi indicati nel D&D gioco base continuano ad applicarsi nel D&D Expert.

Rimemorizzare gli incantesimi.

Dopo che un incantesimo è stato utilizzato, il personaggio non può riottenerlo fin quando non si sia ben riposato. Una notte di sonno è sufficiente. Una volta svegli,

prima di ogni altra attività, occorre trascorrere un'ora (tempo di gioco, non tempo reale!) in studi o meditazione. Per riottenere i loro incantesimi, i maghi e gli elfi devono utilizzare i loro libri degli incantesimi.

Gli incantesimi "invertibili".

Alcuni incantesimi possono essere "invertiti", cioè pronunciati con risultati opposti ai normali effetti (*Cura ferite leggere* diventa *infliggi ferite leggere*; *luce magica* diventa *tenebre magiche* ecc.). Gli effetti degli incantesimi invertibili sono spiegati nelle descrizioni dei relativi incantesimi.

I chierici possono "invertire" un incantesimo semplicemente pronunciandone all'inverso la formula magica. Il giocatore molto semplicemente dice: "il mio chierico lancia l'incantesimo "invertibile". Però i chierici legali usano di solito solo i normali incantesimi ed utilizzano le forme invertite solo in caso di vita o di morte. I chierici caotici adoperano spesso gli incantesimi invertibili ed usano quelli normali solo a vantaggio dei propri amici. I chierici neutrali possono scegliere tra la forma normale e quella invertibile, ma devono continuare ad usare la forma scelta e non sono più liberi di cambiarla.

A differenza degli incantesimi clericali gli incantesimi "invertibili" dei maghi (e degli elfi) devono essere memorizzati alla rovescia, per poter essere impiegati in tale forma. Quando memorizza gli incantesimi per il nuovo giorno, il mago o l'elfo deve scegliere se memorizzare la forma normale o quella invertita. Naturalmente tali incantesimi possono essere studiati sia in forma normale che invertita. Per esempio se un veggente ha, nel suo libro degli incantesimi, l'incantesimo *luce magica*, il personaggio è in grado di studiare, per un'avventura, sia l'incantesimo *luce magica* che quello *tenebre magiche*.

Effetto di più incantesimi contemporanei.

I tiri "per colpire", i tiri per le ferite, i tiri salvezza, il morale e altre abilità possono essere modificati per brevi periodi adoperando certi incantesimi. In generale, i multipli dello stesso incantesimo (per esempio due incantesimi *benedizione*) non possono combinare i loro effetti anche se lanciati da diversi personaggi. Due incantesimi della *velocità* non consentono di attaccare al quadruplo del normale ritmo; solo il primo dei due è realmente efficace. Due incantesimi diversi, invece, o gli incantesimi che aggiungono i loro effetti agli oggetti magici, possono di solito combinarsi con successo. Per esempio, un incantesimo *benedizione* ed una spada magica possono avere contemporaneamente effetto ed essere applicati insieme ai tiri "per colpire" ed ai bonus derivanti dalla forza del personaggio.

Informazioni per i giocatori Personaggi dal 4° al 14° livello

Chierici

Per i primi tre livelli di esperienza, il potere dei chierici è davvero molto limitato. Ma essi via via che progrediscono ottengono un maggior numero di incantesimi, sempre più potenti; ciò è dovuto sia alla pratica che hanno acquisito nell'uso della magia che alla loro fede. Per i chierici è infatti basilare essere molto fedeli nell'osservanza del loro credo religioso.

Se un chierico si comporta in modo non corrispondente al suo allineamento morale o alla dottrina della sua religione può essere punito dalla sua chiesa, o persino dagli dei stessi. Tale punizione potrebbe, ad esempio, consistere in una penalità ai tiri "per colpire", in un'impresa pericolosissima da portare a compimento o perfino nella perdita di alcuni incantesimi. Sarà il DM a stabilire che cosa deve fare il vostro chierico per riottenere il perdono della chiesa e del suo dio.

Quando raggiungono il livello del titolo, i chierici possono decidere di costruirsi un castello. Se il chierico non è stato mai punito per alcuna trasgressione, può ottenere l'aiuto economico della sua chiesa per le spese di costruzione. Una volta costruito il castello, ad esso occorreranno alcuni seguaci per assisterlo e servirlo. Il DM stabilirà tutti i relativi dettagli.

Le note sulla tabella (*tabella dei chierici contro non morti*), hanno lo stesso significato di quelle del regolamento base; un

TABELLA DEI TIRI SALVEZZA DEI CHIERICI

Livello:	1-4	5-8	9-12	13-16
Raggio della morte o veleno	11	9	7	5
Bacchette magiche	12	10	8	6
Paralisi o pietrificazione	14	12	10	8
Soffio del drago	16	14	12	10
Incantesimo/verga o bastone magico	15	13	11	9

TABELLA DELL'ESPERIENZA DEI CHIERICI

Livello	Titolo	Punti esperienza	Incantesimi/Livello di potere					
			1	2	3	4	5	6
1	Accolito	0	-	-	-	-	-	-
2	Adepto	1500	1	-	-	-	-	-
3	Sacerdote (o pretessa)	3000	2	-	-	-	-	-
4	Vicario	6000	2	1	-	-	-	-
5	Curato	12000	2	2	-	-	-	-
6	Anziano	25000	2	2	1	-	-	-
7	Vescovo	50000	3	2	2	-	-	-
8	Lama	100000	3	3	2	1	-	-
9	Patriarca	200000	3	3	3	2	-	-
10*	Patriarca del 10° livello	300000	4	4	3	2	1	-
11*	Patriarca dell'11° livello	400000	4	4	3	3	2	-
12*	Patriarca del 12° livello	500000	4	4	4	3	2	1
13*	Patriarca del 13° livello	600000	5	5	4	3	2	2
14*	Patriarca del 14° livello	700000	5	5	5	3	3	2

* Non si applicano più le modifiche relative alla Costituzione

INCANTESIMI CLERICALI DEL PRIMO LIVELLO

- 1 CURA FERITE LEGGERE*
- 2 INDIVIDUAZIONE DEL MALE
- 3 INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO
- 4 LUCE MAGICA *
- 5 PROTEZIONE DAL MALE
- 6 PURIFICAZIONE DEI CIBI E DELL'ACQUA
- 7 SCACCIAPAURA*
- 8 RESISTENZA AL FREDDO

INCANTESIMI CLERICALI DEL SECONDO LIVELLO

- 1 BENEDIZIONE*
- 2 SCOPRITRAPPOLE
- 3 BLOCCA PERSONE*
- 4 INDIVIDUAZIONE DELL'ALLINEAMENTO*
- 5 RESISTENZA AL FUOCO
- 6 SILENZIO IN UN RAGGIO DI 5 METRI
- 7 INCANTARE I SERPENTI
- 8 PARLARE CON GLI ANIMALI

INCANTESIMI CLERICALI DEL TERZO LIVELLO

- 1 LUCE PERSISTENTE*
- 2 CURA CECITA'
- 3 CURA MALATTIE*
- 4 CRESCITA ANIMALE
- 5 INDIVIDUAZIONE DEGLI OGGETTI
- 6 SCACCIA MALEDIZIONI*
- 7 PARLARE CON I MORTI
- 8 INCANTESIMO DEL COLPIRE

numero è il risultato che si deve ottenere, tirando 2d6, perchè il chierico possa scacciare (cioè mandare via per un certo periodo di tempo) un certo numero di mostri non-morti; una "T" significa che i mostri vengono scacciati automaticamente ed una "D" significa che un certo numero di mostri non-morti vengono distrutti. Per ogni tentativo coronato da successo, i non-morti possono essere colpiti fino ad un massimo di 12 dadi vita. L'esatto numero di dadi vita colpiti è stabilito dal DM tirando 2d6. Ogni tentativo coronato da successo scaccia per lo meno un mostro non-morto.

Se il chierico riesce con successo a scacciare alcuni non-morti, ma ne rimangono ancora altri (dal momento che possono es-

INCANTESIMI CLERICALI DEL QUARTO LIVELLO

- 1 ANIMAZIONE DEI MORTI
- 2 CREAZIONE DELL'ACQUA
- 3 CURA FERITE GRAVI*
- 4 INCANTESIMO DISSOLVI MAGIE
- 5 NEUTRALIZZA VELENO*
- 6 PROTEZIONE DAL MALE IN UN RAGGIO DI 3 METRI
- 7 PARLARE CON LE PIANTE
- 8 METAMORFOSI DEI BASTONI IN SERPENTI

INCANTESIMI CLERICALI DEL QUINTO LIVELLO

- 1 COMUNICAZIONE CON GLI DEI
- 2 INCANTESIMO PER CREARE CIBO
- 3 DISTRUZIONE DEL MALE
- 4 SCIAME DI INSETTI
- 5 INCANTESIMO DEL COMANDO*
- 6 RESURREZIONE*

INCANTESIMI CLERICALI DEL SESTO LIVELLO

- 1 INCANTESIMO PER ANIMARE OGGETTI
- 2 INDIVIDUAZIONE DELLA CORRETTA VIA
- 3 PARLARE CON I MOSTRI*
- 4 PAROLA MAGICA DEL RITORNO

GLI INCANTESIMI CON UN * SONO INVERTIBILI

serie colpiti al massimo 12 dadi vita per tentativo) può in un secondo tempo effettuare un secondo tentativo. Si ricordi però che può essere effettuato soltanto un tentativo in ogni round di combattimento ed il chierico, mentre sta tentando di scacciare i non-morti, non può eseguire nessun'altra azione. Se uno dei tentativi effettuati fallisce, lo stesso chierico non può più tentare di scacciare quel gruppo di mostri non-morti.

Sulla tabella appare una nuova notazione: "D+". Ciò significa che il potere del chierico è talmente grande che 3-18 dadi vita di esseri non-morti vengono distrutti (in pratica, si tira 3d6 invece di 2d6). Spetta al DM tirare i dadi per stabilire il numero esatto di mostri distrutti.

TABELLA DEI CHIERICI PER SCACCIARE I NON MORTI

Non morto	Livello del chierico												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9-10	11-12	13-14		
Scheletro	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D	D	D+	D+
Zombi	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D	D	D+
Ghoul	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D	D
Spettro	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D
Presenza	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D
Mummia	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D
Necrospettro	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D
Vampiro	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D

DV: 1d6 per livello, 9d6 massimo, poi +1 pf per livello.

Incantesimi clericali del primo livello

I seguenti incantesimi clericali del 1° livello possono essere invertiti. A meno che non sia diversamente indicato, i raggi d'azione, la durata, i tiri salvezza e l'area di efficacia, sono gli stessi di quelli descritti nel gioco base.

Cura ferite leggere (*)

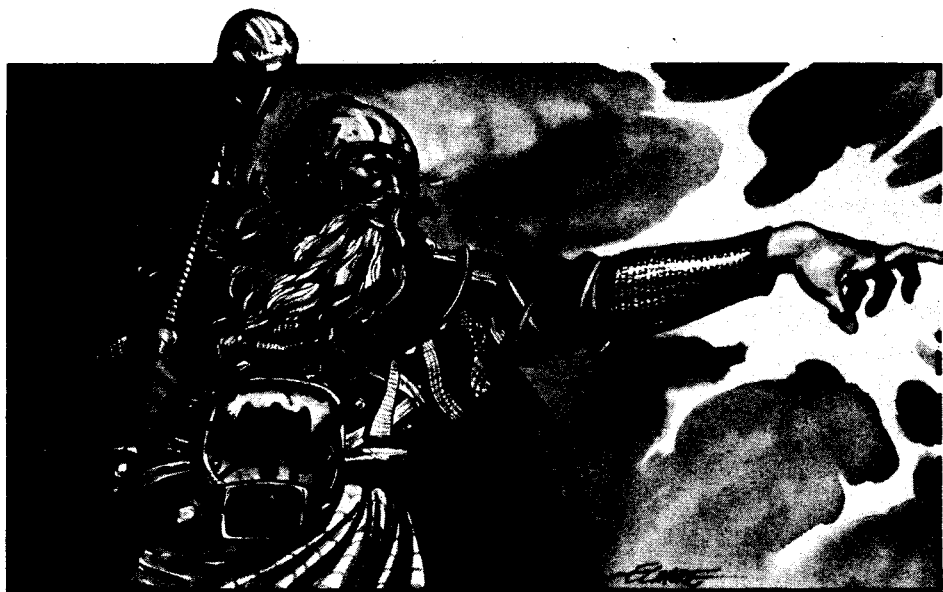
Quando viene invertito, questo incantesimo (*Infliggi ferite leggere*) provoca 2-7 punti ferita ad ogni essere o personaggio toccato (non sono possibili tiri salvezza!). Per toccare l'avversario il chierico deve effettuare un normale tiro "per colpire".

Luce magica (*)

Quando viene invertito, questo incantesimo (*Tenebre magiche*), crea un cerchio di tenebre del diametro di 9 m. Blocca ogni tipo di vista, eccettuata l'infravisione. Le *tenebre magiche* possono cancellare gli effetti di un incantesimo *luce magica*, ma possono a loro volta essere annullate da un incantesimo *luce magica*. Se viene lanciato contro gli occhi di un nemico, provoca cecità fino a quando l'incantesimo non viene cancellato, oppure finché i suoi effetti svaniscono col tempo.

Scacciapaura (*)

Questo incantesimo, quando viene invertito (incantesimo del terrore), mette in fuga ogni essere per due turni di gioco. Per evi-



tare tali effetti, la vittima può tentare un tiro salvezza. Questo incantesimo invertito ha un raggio d'azione di 40 m.

Incantesimi clericali del secondo livello

Benedizione (*)

Raggio d'azione: metri 20

Durata: turni 6

Effetto: tutti coloro che si trovano in un'area di 36 m. quadrati.

Questo incantesimo aumenta di +1 il morale degli esseri amici ed offre ad essi un bonus di +1 ai tiri per colpire ed ai tiri per infliggere ferite. E' efficace soltanto sugli esseri che si trovano in un'area di 36 m. quadrati e soltanto se non sono ancora impegnati in un combattimento corpo a corpo.

Questo incantesimo quando viene invertito (*Maledizione*) penalizza di -1 il morale dei nemici, i loro tiri per colpire e per ferire. Per evitare tali penalità, ogni vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi.

Scopritrappole.

Raggio d'azione: metri 0 (solo il chierico)

Durata: turni 2

Effetto: le trappole entro 9 m. emettono una luminosità bluastra.

Questo incantesimo fa risplendere di una tenue luce bluastra tutte le trappole, quando il chierico si avvicina entro 9 m. da esse. Non rivela però di che tipo di trappole si tratti, nè il modo per rimuoverle.

Blocca persone*

Raggio d'azione: metri 54

Durata: turni 9

Effetto: paralizza fino a 4 esseri

L'incantesimo *bloccapersona* è efficace contro ogni essere umano, semi-umano o umanoide (bugbear, driadi, gnoll, gnomi, hobgoblin, coboldi, uomini-lucertola, orchi, orchetti, spiritelli acquatici, folletti). Non ha alcuna efficacia contro i non-morti o gli esseri di dimensioni maggiori di quelle degli orchi. Ogni vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi; altrimenti resta paralizzato per 9 turni. L'incantesimo può essere lanciato contro un singolo essere o contro un gruppo. Se viene lanciato contro un singolo essere, si applica al suo tiro salvezza una penalità di -2. Se lanciato contro un gruppo può colpire fino a 4 persone (a scelta del chierico), ma ai loro tiri salvezza non viene applicata alcuna penalità. La paralisi può essere rimossa solo dall'incantesimo inverso oppure da un incantesimo *dissolvi magie*. L'inverso di questo incantesimo (*incantesimo liberatore*) rimuove la paralisi di 4 vittime di dimensioni normali. Non ha alcun altro effetto.

Individuazione dell'allineamento.*

Raggio d'azione: metri 0 (solo il chierico)

Durata: 1 round

Effetto: un essere che si trovi entro 3 m.

Colui che lancia l'incantesimo può scoprire l'allineamento morale di un essere che si trovi entro 3 m. da lui (legale, caotico, neutrale). Può essere anche impiegato per scoprire l'allineamento morale di un oggetto o di una zona incantata (ovviamente se ciò è possibile, per esempio può essere utilizzato per scoprire l'allineamento di una spada magica o di un tempio). L'inverso di questo incantesimo (*occultamento dell'allineamento*) dura 1 turno per ogni livello di chi lo lancia e può essere rivolto all'indirizzo di qualsiasi essere, solo toccandolo. Non è concesso alcun tiro salvezza. Fin quando durano gli effetti di questo incantesimo ogni chierico che tenti di

Le classi dei personaggi: gli umani

scoprire l'allineamento dell'essere oggetto dell'incantesimo di occultamento, utilizzando un incantesimo di individuazione ottiene un'informazione errata. La stessa risposta errata sarà il risultato di ogni ulteriore tentativo del genere.

Resistenza al fuoco

Raggio d'azione: metri 10

Durata: turni 2

Effetto: un essere vivente

L'essere sul quale è stato lanciato questo incantesimo non può essere danneggiato dal normale fuoco e calore per l'intera durata di esso. Inoltre ottiene un bonus di +2 su tutti i tiri salvezza contro il fuoco di origine magica (*soffio di drago, palla di fuoco, ecc.*). Infine tutti i danni subiti a causa di tale tipo di fuoco vengono ridotti di un punto per ogni dado tirato. Si badi bene però che ogni dado tirato produrrà sempre almeno 1 punto ferita. I danni inflitti dal soffio del drago rosso vengono ridotti di un punto per ogni dado vita della creatura (anche qui però, ogni dado infliggerà almeno 1 punto ferita).

Silenzio in un raggio di 5 m.

Raggio d'azione: metri 54

Durata: turni 12

Effetto: sfera di silenzio del diametro di 10m.

L'area in cui viene lanciato questo incantesimo viene resa totalmente silente. Per tutta la sua durata, nella zona colpita dai suddetti effetti, non è possibile né parlare, né lanciare incantesimi. L'incantesimo non impedisce però a chi si trova dentro l'area, di sentire i rumori prodotti fuori di essa. Se lanciato contro una creatura, la vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi. Se il tiro salvezza ha successo, gli effetti dell'incantesimo rimangono nella zona dove è stato lanciato inizialmente e la vittima è liberissima di uscirne, altrimenti gli effetti del "silenzio" si spostano con la creatura in questione.

Incantare i serpenti.

Raggio d'azione: metri 18

Durata: 2-5 round oppure 2-5 turni

Effetto: incanta un numero di dadi vita di serpenti pari al numero cui corrisponde il livello del personaggio che lo ha lanciato.

Il chierico può incantare un dado vita di serpenti per ogni suo livello d'esperienza grazie a questo incantesimo (non è consentito alcun tiro salvezza). Un chierico del 5° livello potrebbe quindi *incantare* un serpente da 5 dadi vita oppure 5 serpenti da 1 dado vita ciascuno o qualsiasi altra combinazione fino ad un massimo di 5 dadi vita. I serpenti colpiti si sollevano ed

ondeggiano, ma non attaccano, a meno che non siano essi stessi attaccati. Se viene impiegato contro serpenti che *stanno già attaccando*, la durata di questa magia è di 2-5 round; altrimenti la sua durata è di 2-5 turni. Quando gli effetti dell'incantesimo svaniscono i serpenti tornano normali (e le loro reazioni saranno normali; non saranno cioè, automaticamente ostili).

Parlare con gli animali

Raggio d'azione: metri 0 (soltanto il chierico)

Durata: turni 6

Effetto: consente la conversazione fino ad una distanza di 9 m.

Il chierico quando lancia questo incantesimo deve anche specificare il tipo di animale (ad esempio "pipistrelli normali", "lupi" ecc.). Per tutta la durata della magia, il chierico è in grado di parlare con tutti gli animali del tipo indicato, entro una distanza di 9 m. L'effetto si sposta con colui che ha pronunciato l'incantesimo. Si può parlare con qualunque tipo di animali, normale o gigante (compresi i mammiferi, gli insetti, gli uccelli, ecc.), ma l'incantesimo non ha alcun effetto sugli animali intelligenti e sugli esseri fantastici. Se di un animale esiste sia la forma normale che quella gigante, solo un tipo (normale o gigante) può essere nominato. Le reazioni delle creature sono di solito favorevoli (bonus di +2 al tiro reazione), e, se la reazione è sufficientemente alta il chierico può chiedere loro un favore. Il favore richiesto deve essere comprensibile per l'animale e deve trattarsi di qualcosa che rientri nelle sue possibilità.

Incantesimi clericali del terzo livello

Luce Persistente*

Raggio d'azione: metri 36

Durata: permanente

Effetto: sfera di luce del diametro di 18 m.

Questo incantesimo crea una sfera di luce, luminosa come quella del giorno, del diametro di 18 m.. Tale luce persiste fin quando non vengono lanciati contro di essa un incantesimo *dissolvi magie* o *tenebre persistenti*. Le creature penalizzate quando si trovano alla luce del giorno (come i goblin) subiscono le stesse penalità di fronte al presente incantesimo. Se viene lanciato contro gli occhi di un nemico, la vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi; altrimenti resta accecata fin quando gli effetti della magia non vengono rimossi. L'incantesimo può essere indirizzato sia su una zona che su un oggetto.

L'inverso di questo incantesimo, incantesimo delle *tenebre persistenti*, crea una zona totalmente buia delle stesse dimensioni. In tale zona non hanno effetto le tor-

ce, le lanterne, e persino l'incantesimo *luce magica*. L'infravisione non può penetrarla. Se pronunciato contro gli occhi di una creatura, questa deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi, altrimenti resta cieca fin quando gli effetti della magia non vengono rimossi.

Cura cecità

Raggio d'azione: contatto

Durata: permanente

Effetto: un essere vivente.

Questa magia cura quasi ogni tipo di cecità, compresa quella provocata dagli incantesimi luce e tenebre (sia "normali" che "persistenti"). Però non ha alcuna efficacia contro la cecità provocata da una maledizione.

Cura malattie*

Raggio d'azione: metri 9 m.

Durata: permanente

Effetto: un essere vivente che si trovi entro il raggio d'azione.

Questo incantesimo è in grado di guarire un essere vivente da una malattia (come quelle provocate dalle mummie o dalla fanghiglia verde). Se lanciato da un chierico dell'11° livello, o più, è addirittura in grado di guarire dalla licanthropia. L'inverso di questo incantesimo è *infliggi malattie* che contagia la vittima con una malattia terribile e devastante, a meno che questa non effettui con successo un tiro salvezza contro incantesimi. La vittima colpita dalla malattia subisce una penalità di -2 su tutti i suoi tiri per colpire. Inoltre, le ferite della vittima non possono essere curate con la magia e il decorso naturale è due volte più lungo del normale. La malattia porterà alla morte del personaggio entro 2-24 giorni a meno che non venga rimosso dall'incantesimo *cura malattie*.

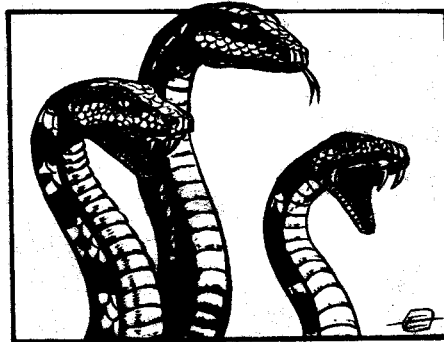
Crescita animale

Raggio d'azione: metri 36

Durata: turni 12

Effetto: raddoppia le dimensioni di un animale.

Questo incantesimo è in grado di fare raddoppiare le dimensioni di un animale, normale o gigante. L'animale in conseguenza



di ciò, si trova con la forza raddoppiata ed infligge un numero doppio di ferite. Può inoltre trasportare il doppio del peso normalmente consentitogli. L'incantesimo non può, però, mutare il comportamento della bestia, la sua classe di armatura, o i suoi punti ferita. Non ha, infine alcun effetto sulle razze di animali intelligenti, nè sugli esseri fantastici.

Individuazione degli oggetti

Raggio d'azione: metri 0 (soltanto il chierico)

Durata: turni 6

Effetto: scopre un oggetto che si trova entro 36 m.

Questo incantesimo consente al chierico di individuare la direzione nella quale si trova un oggetto da lui conosciuto. Non dà però alcuna informazione circa la distanza. Gli oggetti comuni (come "una scala che porta al piano di sopra") possono essere cercati senza ulteriori specificazioni, mentre gli oggetti specifici possono essere individuati solo se il chierico *conosce* tali oggetti (dimensioni, forma, colore ecc.). L'incantesimo non è in grado di localizzare degli esseri animati.

Scaccia maledizioni*

Raggio d'azione: contatto

Durata: permanente

Effetto: rimuove una qualsiasi maledizione.

Questa magia è in grado di eliminare una maledizione, sia che gravi su un personaggio, sia su un oggetto o su una certa zona. Alcune maledizioni (specie quelle che gravano sugli oggetti magici) possono essere rimosse solo per un breve periodo. Per eliminare del tutto la maledizione, occorre un incantesimo di *distruzione del male*, oppure un incantesimo *scaccia maledizioni*, ma solo se pronunciato da un chierico o un mago di alto livello.

L'inverso di questo incantesimo (*maledizione*) infligge una penalità alla vittima. Le maledizioni trovano limite solo nella fantasia del giocatore che le lancia, ma se il giocatore tenta di lanciare una maledizione troppo potente il DM può decidere di farla ricadere sul suo stesso personaggio! Alcuni limiti che vi consigliamo di porre alle maledizioni sono i seguenti: penalità di -4 ai tiri per colpire, penalità di -2 ai tiri salvezza, requisito primario ridotto alla metà del normale. Per evitare gli effetti della maledizione la vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi.

Parlare con i morti

Raggio d'azione: metri 3

Durata: un round per ogni livello del chierico

Effetto: il chierico può porre tre domande.



Per mezzo di questa magia il chierico può porre 3 domande allo spirito di un morto, ma solo se il corpo del deceduto si trova entro il raggio d'azione dell'incantesimo. I chierici fino al 7° livello possono contattare solo spiriti morti recentemente (fino ad un massimo di 4 giorni). I chierici dall'8° al 14° livello hanno maggiori poteri (possono infatti contattare spiriti di persone morte da ben 4 mesi), quelli di livello dal 15° al 20° ancora di più (fino a 4 anni dalla morte). I chierici di livello 21° o più non subiscono limitazioni nel tempo. Lo spirito risponde sempre in una lingua nota a chi lo interroga, ma può offrire spunti di conoscenza solo fino al mo-

mento della sua morte. Se l'allineamento morale dello spirito e quello del chierico sono uguali, le risposte dello spirito saranno sempre chiare e brevi; se invece i due sono di diverso allineamento morale lo spirito può rispondere anche per enigmi o indovinelli.

Incantesimo del colpire

Raggio d'azione: metri 9

Durata: turni 1

Effetto: 1d6 di bonus ai danni inflitti da un'arma.

Questo incantesimo consente ad un'arma

Le classi dei personaggi: gli umani

di infliggere 1-6 punti ferita addizionali per ogni attacco (come un bastone magico del colpire). L'arma continua ad infliggere tali danni addizionali finché durano gli effetti della magia. Il detto bonus, però, non si applica ai tiri per colpire. Se viene lanciato su un'arma normale, con essa si potranno colpire anche gli esseri che possono essere danneggiati solo da armi magiche, infliggendo loro 1-6 punti ferita per ogni colpo andato a segno (non si prendono in considerazione i normali danni provocati dall'arma, poichè si applicano, in tal caso, solo i danni "magici").

Incantesimi clericali del quarto livello

Animazione dei morti

Raggio d'azione: metri 18
Durata: permanente
Effetto: crea zombi o scheletri viventi.

Questo incantesimo consente al chierico di creare ed animare zombi e scheletri incantati, usando come "materiali" dei normali scheletri o dei corpi morti che si trovano nel raggio d'azione. Questi non-morti animati obbediscono al chierico fin quando non vengono distrutti da un altro chierico o da un incantesimo *dissolvi magie*. Per ogni livello del chierico può essere animato 1 dado vita di mostri non morti. Gli scheletri così animati hanno lo stesso numero di dadi vita dell'essere cui appartenevano, gli zombi invece ne hanno uno in più. I livelli dei personaggi non vengono presi in considerazione (i resti di un ladro del 9° livello possono essere animati come zombi, con 2 dadi vita). Gli esseri animati non dispongono di alcun incantesimo, ma sono immuni agli effetti degli incantesimi del *sonno* e dello *charme* ed ai veleni. I chierici legali devono avvalersi di questo incantesimo solo per buoni propositi, perchè l'animazione dei morti è di solito un atto caotico, e quindi va contro il loro allineamento.

Creazione dell'acqua

Raggio d'azione: metri 3
Durata: turni 6
Effetto: crea una sorgente magica.

Adoperando questa magia il chierico è in grado di far sgorgare una sorgente incantata dal pavimento o da una parete. La sorgente zampillerà acqua per un'ora. Tale acqua è sufficiente a 12 uomini ed alle loro cavalcature per un giorno (circa 200 litri). Per ogni livello del chierico superiore l'8°, sgorgerà dalla sorgente acqua sufficiente per altri 12 uomini e relative cavalcature.

Cura ferite gravi*

Raggio d'azione: contatto

Durata: permanente
Effetto: una qualsiasi creatura vivente.

Questa magia è simile a quella che *cura ferite leggere*, ma è in grado di risanare un essere vivente per 4-14 punti ferita (2d6 + 2).

L'inverso di questo incantesimo (*infliggi ferite gravi*) infligge 4-14 punti di danno ad ogni essere o personaggio toccato (senza che si possa effettuare tiri salvezza). Per provocare tali ferite è sufficiente che il chierico tocchi il bersaglio (normale tiro per colpire).

Incantesimo dissolvi magie

Raggio d'azione: metri 36
Durata: permanente
Effetto: distrugge ogni incantesimo in un cubo con spigolo pari a 6 m.

Questo incantesimo è in grado di distruggere gli effetti di altri incantesimi in un volume cubico di metri 6x6x6. Non ha alcuna efficacia sugli oggetti magici. Gli effetti degli incantesimi creati da personaggi (sia chierici che maghi o elfi) di livello uguale o inferiore a quello del chierico che lancia l'incantesimo *dissolvi magie*, vengono distrutti automaticamente ed immediatamente. Gli effetti invece, degli incantesimi creati da personaggi di livello maggiore potrebbero non essere distrutti. Le probabilità di fallimento sono pari al 5% per ogni livello di differenza tra il chierico ed il personaggio. Per esempio se un chierico del 7° livello cerca di distruggere un incantesimo *ragnatela magica* lanciata da un mago del 9° livello le probabilità di fallimento sono pari al 10%.

Neutralizza veleno*

Raggio d'azione: contatto
Durata: permanente
Effetto: un essere, un contenitore o un oggetto.

Questa magia rende innocuo il veleno, sia che si trovi in un essere, sia in un contenitore (come una bottiglia), oppure sopra un oggetto (ad esempio una cassa). Se pronunciato entro 10 round dall'avvelenamento è anche in grado di riportare in vita vittime uccise dal veleno! L'incantesimo è efficace contro tutti i veleni presenti nel momento in cui è pronunciato, ma non può guarire alcuna ferita (non può quindi far risorgere una vittima avvelenata, che tuttavia sia morta per le ferite riportate). L'inverso di questo incantesimo, *incantesimo creaveleni*, può essere lanciato a contatto, contro un essere o un contenitore. Ma non può essere lanciato contro un oggetto. La vittima deve immediatamente effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno, altrimenti muore avvelenata. Se l'incantesimo viene diretto contro un contenitore, il suo contenuto diventa avvelenato, e non è concesso alcun tiro sal-

vezza anche se il contenitore o il contenuto hanno natura magica (come le pozioni). Ricordate che l'avvelenamento è in caotico.

Protezione dal male in un raggio di 3 m

Raggio d'azione: metri 0
Durata: turni 12
Effetto: barriera del diametro di 6 m.

Questo incantesimo crea attorno a chi lo ha lanciato un'invisibile barriera magica che si estende per 3m. in tutte le direzioni. La barriera serve come protezione contro gli attacchi del "male" (cioè gli attacchi portati da mostri di allineamento morale diverso dal chierico). Per tutta la durata dell'incantesimo ogni essere che si trovi entro la barriera ottiene un bonus di +1 sui tiri salvezza; inoltre tutti gli attacchi portati a coloro che si trovano nel raggio d'azione dell'incantesimo subiscono una penalità di -1 sui tiri per colpire. Inoltre gli esseri "incantati" non possono combattere corpo a corpo con coloro che si trovano entro la barriera, ma possono attaccare con le armi da lancio o da tiro o con attacchi magici. Un essere incantato è una qualsiasi creatura che è *evocata, animata o controllata*, in modo magico (come l'essere sotto l'effetto di un incantesimo di *charme*), oppure sensibile solo ad armi magiche. Gli esseri che possono essere feriti da armi d'argento non sono "incantati". Se uno di coloro che si trovano entro la barriera attacca un essere "incantato", la barriera non potrà più impedire che quest'ultimo lo attacchi in combattimento corpo a corpo; in questo caso sia il bonus ai tiri salvezza che la penalità ai tiri per colpire vanno ugualmente applicati.

Glossario (nuovi termini)

Campagna - con questo termine si indica la storia della vita avventurosa dei personaggi giocanti. La Campagna è molto più di una serie di avventure di dungeon collegate in successione; con essa si intende la storia della città, delle terre e perfino delle nazioni del mondo fantasy in cui i personaggi vivono.

Terre selvagge - con questo nome si indicano tutti i territori esterni ai dungeon, che non sono stati ancora esplorati; per cui con esso si indicano sia le giungle tropicali che le profondità dell'oceano, sia le montagne incappucciate di neve, che le steppe vaste ed inesplorate, sia le rovine di città perdute che le città fiorenti e pulsanti di vita che i personaggi non hanno ancora visitato.

Livello del titolo - quando un personaggio raggiunge il livello di esperienza (di solito il 9°) col quale riceve il titolo definitivo (Patriarca per i chierici, Signore per i guerrieri, ecc.) si dice che ha raggiunto il "livello del titolo". Il personaggio ovviamente potrà continuare a crescere di livelli di esperienza, ma il suo titolo non cambierà più.



Al raggiungimento del titolo il personaggio potrà costruirsi un castello (questa impresa potrà rivelarsi abbastanza dispendiosa). Il castello di un ladro sarà chiamato **nascondiglio**; mentre quello di un elfo, un nano o un halfling, si chiamerà **fortezza o roccaforte**. I guerrieri e gli halfling, potranno costruire il proprio castello appena ne avranno la disponibilità economica, senza dover attendere il raggiungimento del titolo, come le altre classi di personaggi.

Parlare con le piante

Raggio d'azione: metri 0 (soltanto il chierico)
Durata: turni 3
Effetto: tutte le piante entro 9 m.

Questo incantesimo consente al chierico di parlare con le piante come se si trattasse di esseri intelligenti. Può richiedere loro un semplice favore, e le piante lo eseguiranno se è in loro potere comprenderlo ed eseguirlo. Questo incantesimo può essere usato per consentire al chierico (ed al gruppo) di passare attraverso vegetazioni intricate, altrimenti inaccessibili. Consente inoltre di comunicare con mostri vegetali (come gli uomini-albero).

Metamorfosi dei bastoni in serpenti

Raggio d'azione: metri 36
Durata: turni 6
Effetto: fino a 16 bastoni.

Questa magia trasforma 2-16 bastoni in serpenti (descritti sotto). Tali serpenti possono essere velenosi (ogni serpente ha il 50% di probabilità di esserlo). Essi obbediscono agli ordini del chierico. Si ritrasformano in bastoni quando vengono uccisi oppure quando svaniscono gli effetti della magia.

Serpenti: CA 6; DV 1; MV 27 m (9m.); AT 1; F 1-4; TS guerriero del 1° livello; AL neutrale.

Incantesimi clericali del quinto livello

Comunicazione con gli Dei

Raggio d'azione: metri 0 (solo il chierico)
Durata: turni 3
Effetto: 3 domande.

Questo incantesimo consente al chierico di porre domande agli esseri ultraterreni (il DM, le divinità mitologiche ecc.). Egli può porre fino a 3 domande alle quali verrà risposto con un "sì" o con un "no". In ogni caso il chierico può *comunicare* solo una volta la settimana. Se l'incantesimo viene adoperato troppo spesso il DM può limitarne l'uso ad una sola volta al mese. Una volta all'anno, è consentito al chierico porre un numero doppio di domande.

Creazione del cibo

Raggio d'azione: metri 3
Durata: permanente
Effetto: crea cibo per 12 uomini o più.

Questa magia crea cibo sufficiente a sfamare per un giorno 12 uomini e le loro cavalcature. Per ogni livello del chierico oltre l'8° possono essere sfamati altri 12 uomini e relative cavalcature.

Distruzione del male

Raggio d'azione: metri 9
Durata: turni 1
Effetto: mostri "incantati" o non-morti, oppure una maledizione o un incantesimo charme.

Questo incantesimo è efficace contro tutti i mostri non-morti ed incantati (evocati, controllati ed animati) che si trovino entro il suo raggio d'azione. Tali mostri vengono distrutti a meno che non effettuino con successo un tiro salvezza contro incantesimi (un tiro per ogni mostro). Se lanciato su una sola creatura, si applica una penalità di -2 al tiro salvezza relativo. Le creature provenienti da altri piani di esistenza, se falliscono il tiro salvezza, vengono fatte svanire (cioè forzate a tornare al piano di esistenza da cui provengono). Anche se i suddetti tiri salvezza hanno successo, gli esseri colpiti dall'incantesimo devono abbandonare la zona e devono restarne a distanza fin quando il chierico resta concentrato (senza muoversi). Questo incantesimo può anche rimuovere una maledizione che grava su un oggetto oppure può essere impiegato per rimuovere ogni sorta di *charme*.

Sciame di insetti

Raggio d'azione: metri 144
Durata: un giorno
Effetto: crea uno sciame del raggio di 9 m.

Questa magia evoca un enorme sciame di insetti. Lo sciame oscura la vista e allontana gli esseri con meno di 3 dadi vita (senza che sia possibile effettuare tiro salvezza). Lo sciame si sposta ad una velocità massima di 6 m. per round, finché si trova nel raggio d'azione dell'incantesimo, nella direzione voluta dal chierico. Per controllare lo sciame, il chierico deve concentrarsi, senza muoversi. Se viene disturbato, la concentrazione si interrompe, lo sciame si scioglie e l'incantesimo svanisce. Questo incantesimo può funzionare solo all'aperto.

Incantesimo del comando*

Raggio d'azione: metri 9
Durata: speciale
Effetto: costringe un essere vivente ad eseguire un ordine.

Questa magia costringe l'essere sul quale è lanciata ad eseguire un certo compito o una impresa a seconda dei comandi del chierico. Per evitare tale effetto la vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi. Tra i tipici compiti che possono essere affidati alla vittima vi suggeriamo: uccidere un mostro, recuperare un prigioniero, procurarsi un oggetto magico da riportare al chierico, compiere un pellegrinaggio. Se il compito è impossibile o suicida, l'incantesimo non ha alcun effetto. A missione compiuta, l'incantesimo svanisce. Ogni vittima che rifiuti di eseguire il compito assegnatole, viene *maledetta*, fin quando non si sottomette ed inizia, o prosegue, l'impresa assegnatale. Il tipo di *maledizione* viene deciso dal DM, ma deve essere di potenza doppia rispetto alle altre "normali" maledizioni. L'inverso di questo incantesimo (*l'incantesimo liberatore dai comandi*) può essere adoperato per eliminare un *comando* indesiderato, o una *maledizione* da esso derivante. Le probabilità di successo sono del 50%, ridotte del 5% per ogni livello del chierico che lo lancia rispetto a quello che ha lanciato l'incantesimo di *comando* (quindi un chierico dell'undicesimo livello che tenta di rimuovere un incantesimo del *comando* pronunciato da un chierico del 13° livello ha il 40% di probabilità di successo).

Resurrezione*

Raggio d'azione: metri 36
Durata: permanente
Effetto: agisce sul corpo di un umano o di un semi umano

Questo incantesimo consente al chierico di far risorgere un qualunque umano, nano, halfling o elfo. Il corpo deve essere presente e se parte di esso è perduta, il personaggio risorto potrà restare mutilato. I chierici dell'8° livello possono far risorgere corpi morti fino a 4 giorni prima.

Le classi dei personaggi: gli umani

Per ogni livello oltre l'8° si aggiungono 4 giorni in più. (Quindi un chierico del 10° livello è in grado di far risorgere un corpo morto 12 giorni prima). Il risorto torna in vita con un solo dado di punti ferita, e non può combattere, nè lanciare incantesimi, nè usare le sue abilità, trasportare carichi pesanti, nè spostarsi a più della metà della sua normale velocità. Queste limitazioni spariscono dopo due intere settimane di completo riposo a letto e tale guarigione non può essere affrettata con l'uso della magia. Questo incantesimo può anche essere lanciato contro un mostro non-morto che si trovi entro il raggio d'azione. L'essere viene "ucciso", a meno che non effettui con successo un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -2. Ma se si tratta di un vampiro, sarà solo costretto ad assumere la sua forma gassosa e a fuggire, ritirandosi a riposare nella sua bara.

L'inverso di questo incantesimo (il *dito della morte*) crea un raggio mortale in grado di uccidere una qualsiasi creatura vivente che si trovi entro 18 m., a meno che essa non effettui con successo un tiro salvezza contro incantesimi. I chierici legali si avvarranno del *dito della morte* soltanto in situazioni di vita o di morte.

Incantesimi clericali del sesto livello

Animare gli oggetti

Raggio d'azione: metri 18

Durata: turni 6

Effetto: fa muovere gli oggetti (vedi sotto)

Questo incantesimo consente al chierico di far muovere ed attaccare degli oggetti non viventi e non magici. Questo incantesimo non può essere indirizzato su oggetti magici. Può essere animato qualunque oggetto fino a un peso di 4.000 monete (all'incirca il peso di due uomini), oppure una serie di piccoli oggetti il cui peso totale non superi quello consentito. Il DM deve decidere il movimento, il numero di attacchi, i danni e gli altri dettagli relativi al combattimento di tali oggetti animati. Per esempio una statua di dimensioni umane potrebbe avere un movimento di 1 m. per round, attaccare una volta per round, infliggere 2-16 punti ferita se l'attacco ha successo, ed avere la classe d'armatura pari ad 1. Una sedia avrebbe soltanto AC = 6 ma potrebbe spostarsi sulle sue quattro "zampe" di 54 m. per round ed attaccare 2 volte per round infliggendo 1-4 punti ferita con ciascun attacco andato a segno. Tutti gli oggetti in questione hanno le stesse probabilità di colpire del chierico che li ha animati.

Individuazione della corretta via

Raggio d'azione: metri 0 (solo il chierico)



Durata: turni 6 (+1 per livello del chierico)

Effetto: mostra la via fino ad un luogo indicato

Quando lancia questo incantesimo il chierico deve pronunciare il nome di uno specifico luogo, (anche se non vi è mai stato). Per tutta la durata della magia il chierico "sente" di conoscere la direzione nella quale si trova il luogo da lui nominato. Inoltre diventa consapevole di ogni conoscenza speciale che è necessaria per raggiungere tale luogo. Per esempio diventa a lui nota la posizione di eventuali porte segrete, parole d'ordine, e così via. Questo incantesimo viene spesso adoperato per trovare la più breve via di fuga.

Parlare con i mostri*

Raggio d'azione: metri 0 (solo il chierico)

Durata: un round per ogni livello del chierico

Effetto: permette di conversare con qualsiasi mostro

Questo incantesimo consente al chierico di porre domande a qualsiasi essere vivente o non morto, che si trovi entro 9 m. da lui. Perfino i mostri non intelligenti sono in grado di comprendere ciò che dice il chierico e gli rispondono. I mostri che stanno discorrendo con il chierico non lo attaccano fintanto che la conversazione prosegue, ma si difenderanno se attaccati a loro volta. Il chierico può porre solo una domanda per round, e l'incantesimo ha una durata pari ad un round per ogni livello del chierico.

L'inverso di questo incantesimo (l'incantesimo di *babele*) ha un raggio d'azione di 18 m. ed una durata di 1 turno per ogni livello del chierico. Per evitare gli effetti di questo incantesimo la vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimo, ma con una penalità di -2. Se il tiro-salvezza fallisce, la vittima, per tutta la durata della magia, non può es-

sere compresa da nessun altro essere. Per- sino segnali fatti con le mani, note scritte, ed altre forme di comunicazione, risul- teranno confuse ed incomprensibili. Que- sto fatto non interferisce minimamente con la capacità della vittima di lanciare in- cantesimi, ma impedisce l'uso di molti oggetti magici, trasformando le parole che li comandano in semplici balbettii in- comprensibili.

Incantesimo del ritorno

Raggio d'azione: metri 0 (solo il chie- rico)

Durata: istantanea

Effetto: teletrasporta il chierico al suo ri- fugio (casa).

Simile all'incantesimo *teletrasporto* dei maghi, questo incantesimo trasporta il chierico e tutto l'equipaggiamento che in- dossa (ma non eventuali altre creature) fi- no alla sua dimora. Il chierico deve avere una dimora permanente (ad esempio un ca- stello) dotata di una stanza di meditazione dove viene teletrasportato quando pronun- cia l'incantesimo del ritorno. Il chierico ottiene immediatamente ed automaticamen- te l'iniziativa durante il round nel quale viene lanciato l'incantesimo a meno che non sia colta sorpresa.

Guerrieri

I guerrieri possono progredire fino al 36° livello. Il loro rapido progredire, sia nel- le abilità di combattimento che nella quan- tità dei punti ferita, ne fa dei leaders natu- rali per tutti gli insediamenti umani. I guerrieri di alto livello, di solito, passa- no il tempo ad addestrare o guidare i loro soldati a ripulire le terre selvagge dai mo- stri ed ad esplorare gli insediamenti uma- ni. Se dispongono di denaro sufficiente, possono costruirsi un castello, a prescin- dere dal livello che hanno raggiunto. Quando un guerriero raggiunge il "livello del titolo" può essere scelto e nominato barone (o baronessa) se il personaggio è femminile

Combattimento a cavallo con la lancia: quando combattono a cavallo, molti guerrieri usano la "lancia" da cava- liere. Se il cavallo, prima di portare l'at- tacco del guerriero percorre al galoppo al- meno 20 m. la lancia infligge un numero doppio di danni. Se non c'è spazio suffi- ciente per caricare, la lancia può essere adoperata normalmente infliggendo il con- sueto numero di punti ferita. Le altre clas- si di umani non possono adoperare con ef- ficacia la lancia. Le lance magiche e quel- le con la punta d'argento sono molto rare.

Combattimento appiedato con la lancia: oltre alle altre armi, molti guer- rieri dispongono anche di una lancia da fante. Il guerriero può "preparare la

TABELLA DELL'ESPERIENZA DEI GUERRIERI		
Livello	Titolo	Punti esperienza
1	Veterano	0
2	Guerriero	2000
3	Maestro di spada	4000
4	Eroe	8000
5	Schermidore	16000
6	Mirmidone	32000
7	Campione	64000
8	Supereroe	120000
9	Signore	240000
10*	Signore del 10° livello	360000
11*	Signore dell'11° livello	480000
12*	Signore dell'12° livello	600000
13*	Signore del 13° livello	720000
14*	Signore del 14° livello	840000

* Non si applicano più modificazioni relative alla Costituzione.

Dadi vita: 1d8 per livello, massimo 9d8, +2 PF per ogni livello superiore.

TABELLA DELL'ESPERIENZA DEI MAGHI								
Livello	Titolo	Punti esperienza	Incantesimi/Livello di potere					
			1	2	3	4	5	6
1	Medium	0	1	-	-	-	-	-
2	Veggente	2500	2	-	-	-	-	-
3	Evocatore	5000	2	1	-	-	-	-
4	Maliardo	10000	2	2	-	-	-	-
5	Incantatore	20000	2	<u>2</u>	<u>1</u>	-	-	-
6	Fattucchiere	40000	3	<u>2</u>	<u>2</u>	-	-	-
7	Stregone	80000	<u>3</u>	<u>2</u>	<u>2</u>	<u>1</u>	-	-
8	Negromante	150000	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>2</u>	<u>2</u>	-	-
9	Mago	300000	3	<u>3</u>	<u>2</u>	2	1	-
10*	Mago del 10° livello	450000	4	3	3	2	2	-
11*	Mago dell'11° livello	600000	4	4	4	3	2	-
12*	Mago del 12° livello	750000	4	4	4	3	2	1
13*	Mago del 13° livello	900000	5	4	4	3	2	2
14*	Mago del 14° livello	1050000	5	4	4	4	3	2

* Non si applicano più modificazioni relative alla costituzione.

Dadi vita: 1d4 per livello, massimo 9d4; +1 dadi per ogni livello superiore.

TABELLA DEI TIRI SALVEZZA DEI MAGHI			
Livello:	1-5	6-10	11-15
Raggio della morte o veleno	13	11	9
Bacchette magiche	14	12	10
Paralisi o pietrificazione	13	11	9
Soffio del drago	16	14	12
Incantesimi, verghe o bastone magico	15	12	9

TABELLA DEI TIRI SALVEZZA DEI GUERRIERI						
Livello:	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	
Raggio della morte o veleno	12	10	8	6	6	
Bacchette magiche	13	11	9	7	6	
Paralisi o pietrificazione	14	12	10	8	7	
Soffio del drago	15	13	11	9	8	
Incantesimo/verga o bastone magico	16	14	12	10	9	

lancia" se il nostro che lo attacca corre verso di lui (per 6m. all'interno, o per 20m. all'esterno). Ciò significa che blocca la lancia contro il terreno inclinando la punta verso il nemico per difendersi dall'attacco. Se il guerriero è a cavallo, ovviamente, non può "preparare" la lancia. Se la carica del mostro avviene a sorpre-

sa, non c'è tempo per effettuare questa preparazione. Se la lancia "preparata" colpisce infliggerà un numero doppio di punti ferita. Ma attenti, in queste circostanze, anche l'attacco del mostro, quando carica, infligge un numero doppio di punti ferita, se l'attacco ha successo.

Maghi

I maghi possono progredire fino al 36° livello. Quando raggiungono i livelli più alti, i maghi diventano personaggi molto potenti. Ai livelli più bassi dispongono di ben poche armi ed incantesimi e questo bilancia il potere che possono acquisire col tempo.

I maghi possono aggiungere ulteriori formule magiche al loro libro degli incantesimi ricorrendo alla ricerca magica. Quando raggiungono o superano il "livello del titolo", possono creare oggetti magici. Entrambe queste attività sono descritte nel paragrafo *ricerca* (pagina 26). Una volta raggiunto l'undicesimo livello il mago, se ha il denaro sufficiente, può costruirsi una torre. Così può assumere al suo seguito da 1 a 6 apprendisti maghi di livello 1-3.

INCANTESIMI DEI MAGHI DEL PRIMO LIVELLO

- 1 Blocca porta-
- 2 Dardo incantato
- 3 Disco levitante
- 4 Lettura di linguaggi
- 5 Lettura del magico
- 6 Luce magica*
- 7 Incantesimo dello "charme"
- 8 Incantesimo del sonno
- 9 Individuazione del magico
- 10 Protezione dal male
- 11 Scudo magnetico
- 12 Ventriloquio

INCANTESIMI DEI MAGHI DEL SECONDO LIVELLO

- 1 Chiavistello magico
- 2 Creazione spettrale
- 3 ESP*
- 4 Levitazione
- 5 Luce persistente*
- 6 Individuazione del male
- 7 Immagini illusorie
- 8 Individuazione dell'invisibile
- 9 Individuazione di un oggetto
- 10 Invisibilità
- 11 Ragnatela
- 12 Scassinare

INCANTESIMI DEI MAGHI DEL TERZO LIVELLO

- 1 Chiaroveggenza
- 2 Dissolvi magie
- 3 Palla di fuoco
- 4 Volare
- 5 Velocità*
- 6 Blocca persona*
- 7 Infravisione
- 8 Invisibilità nel raggio di 3 metri
- 9 Fulmine magico
- 10 Protezione dal male nel raggio di 3 metri
- 11 Protezione da proiettili normali
- 12 Incantesimo per respirare sott'acqua

INCANTESIMI DEI MAGHI DEL QUARTO LIVELLO

- 1 Incantesimo dello "charme" (mostri)
- 2 Confusione
- 3 Porta dimensionale
- 4 Crescita dei vegetali*
- 5 Terreno illusorio
- 6 Tempesta/Muro di ghiaccio
- 7 Metamorfosi vegetale di massa
- 8 Metamorfosi
- 9 Autometamorfosi
- 10 Scaccia maledizioni*
- 11 Muro di fuoco
- 12 Occhio dello stregone

INCANTESIMI DEI MAGHI DEL QUINTO LIVELLO

- 1 Animazione dei morti
- 2 Nube mortale
- 3 Evocazione degli elementali
- 4 Blocca mostri*
- 5 Giara magica
- 6 Passa pareti
- 7 Teletrasporto
- 8 Muro di pietra

INCANTESIMI DEI MAGHI DEL SESTO LIVELLO

- 1 Barriera anti magia
- 2 Incantesimo della morte
- 3 Disintegrazione
- 4 Imposizione*
- 5 Cacciatore invisibile
- 6 Abbassare livello delle acque
- 7 Olografia
- 8 Trasforma pietra in carne*

Gli incantesimi con un * sono invertibili

Le classi dei personaggi: gli umani

I seguenti incantesimi di primo e secondo livello possono essere "invertiti". I raggi d'azione, le durate, i tiri salvezza e l'area di efficacia, a meno che non sia diversamente specificato, restano invariati rispetto alle regole base.

Incantesimi di primo livello dei maghi (e degli elfi)

Luce magica (*)

Quando viene invertito questo incantesimo (*tenebre magiche*) crea un cerchio di tenebre del diametro di 9 m.. Tale cerchio blocca ogni possibilità di vista, eccettuata l'infravisione. L'incantesimo *tenebre magiche* è in grado di cancellare gli effetti di un incantesimo *luce magica*, se indirizzato contro di esso (ma può essere a sua volta cancellato da un incantesimo *luce magica*). Se viene lanciato contro gli occhi di un nemico lo rende cieco, fin quando non viene cancellato o ne svaniscono naturalmente gli effetti.

Incantesimi di secondo livello dei maghi (e degli elfi)

Luce persistente (*)

L'inverso di questo incantesimo (*tenebre persistenti*) crea uno spazio completamente buio, del raggio di 9 m. In esso non hanno alcun efficacia le torce, le lanterne, e persino l'incantesimo *luce magica*. L'infravisione non può penetrarlo. Se lanciato contro gli occhi di una creatura questa deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi, altrimenti resta cieca fin quando la magia non viene rimossa. Un incantesimo di luce persistente può cancellare i suoi effetti.

ESP (*)

L'inverso di questo incantesimo (*schermo mentale*) può essere lanciato, toccando un qualunque essere. Colui che è soggetto all'incantesimo è immune all'ESP, ed alle altre forme di lettura del pensiero per tutta la durata della magia

Incantesimi di terzo livello dei maghi (e degli elfi)

Chiaroveggenza

Raggio d'azione: metri 18

Durata: turni 12

Effetto: permette di vedere attraverso gli occhi di un altro.

Questo incantesimo consente al mago di vedere una certa zona attraverso gli occhi di un singolo essere che si trovi in tale zona. L'essere deve essere entro il raggio



d'azione della magia, e nella direzione scelta dal mago. Gli effetti di questo incantesimo possono essere bloccati da più di 60 cm. di roccia o da un fine schermo di piombo. Per "vedere" attraverso gli occhi di un essere, occorre un intero turno, dopo il quale il mago può cambiare e passare ad un altro essere, anche in una zona completamente diversa.

Incantesimo dissolvi-magie

Raggio d'azione: metri 36

Durata: permanente

Effetto: distrugge gli incantesimi presenti in un cubo di lato pari a 6 m.

Questo incantesimo distrugge gli effetti degli altri incantesimi in una zona cubica di metri 6x6x6. Non ha alcuna efficacia contro gli oggetti magici. Gli effetti di incantesimi creati da personaggi (sia chierici che maghi o elfi) di livello uguale o inferiore a quello del mago che pronuncia il *dissolvi magie*, vengono distrutti immediatamente ed automaticamente. Invece gli effetti creati da incantesimi lanciati da personaggi di livello superiore possono non essere annullati. Le probabilità di fallimento sono pari al 5% per ogni livello di differenza fra i due personaggi. Per esempio, un elfo del 5° livello che tenta di distruggere un incantesimo *ragnatela magica* creato da un mago del 7° livello avrebbe il 10% di probabilità di fallimento.

Palla di Fuoco

Raggio d'azione: metri 72

Durata: istantanea

Effetto: esplosione in una sfera di 12 m. di diametro.

Questo incantesimo crea un proiettile infuocato, che, scoppiando, esplode in una sfera di fuoco del raggio di 6 m. La *palla di fuoco* infligge 1-6 punti ferita (per

ogni livello del mago che l'ha scagliata) a tutti gli esseri che si trovano entro la zona dell'esplosione. Ogni vittima può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi. Se il tiro ha successo, i suddetti dannati vengono dimezzati. Per esempio, una *palla di fuoco* scagliata da un mago del 6° livello infligge scoppiando 6-36 punti ferita, oppure la metà a coloro che effettuano con successo il tiro salvezza.

Volare

Raggio d'azione: a contatto

Durata: turni 1-6 + 1 per ogni livello del mago

Effetto: un essere vivente può volare.

Quest'incantesimo consente a chi ne è soggetto (oppure a colui che lo pronuncia) di volare. L'incantesimo consente il movimento in qualunque direzione e ad una velocità massima di 108 m. per turno (36 m. per round) con la semplice concentrazione. Colui che sta volando può anche fermarsi e librarsi in qualsiasi punto (come per l'incantesimo *levitazione*) senza bisogno di concentrazione.

Velocità*

Raggio d'azione: metri 72

Durata: turni 3

Effetto: fino a 24 esseri possono muovere al doppio della loro normale velocità.

Questo incantesimo consente a 24 esseri (al massimo), che si trovino in un cerchio del diametro di 18 m., di eseguire le loro azioni a velocità doppia per mezz'ora di tempo. Coloro che sono soggetti all'incantesimo possono spostarsi fino al doppio del loro normale movimento, raddoppiare la cadenza di tiro se adoperano armi da lancio o da tiro, effettuare un numero doppio di attacchi nel corpo a corpo. Que-

sto incantesimo non ha, però, alcuna influenza sul ritmo di svolgimento della magia, quindi nè il lancio di incantesimi, nè l'uso di oggetti (ad esempio le bacchette) possono essere accelerati.

L'inverso di questo incantesimo (*lentezza*) distrugge gli effetti di un incantesimo *velocità*, oppure fa muovere ed attaccare le vittime, per tutta la sua durata, ad una velocità e ad un ritmo dimezzati. Come per l'incantesimo *velocità* anche l'incantesimo *lentezza* non ha alcuna influenza sul lancio degli incantesimi. E' consentito alle vittime effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per evitarne gli effetti.

Incantesimo blocca persona*

Raggio d'azione: metri 36
Durata: 1 turno per livello
Effetto: paralizza fino a 4 esseri viventi

Questo incantesimo è efficace contro gli umani, i semi umani e gli umanoidi (bugbear, driadi, gnoll, gnomi, hobgoblin, coboldi, uomini-lucertola, orchi, orchetti, spiritelli acquatici e folletti). Non ha alcuna efficacia contro i non morti e gli esseri di dimensioni maggiori a quelle degli orchi. Ogni vittima resta paralizzata a meno che non effettui con successo un tiro salvezza contro paralisi. L'incantesimo può essere lanciato contro un singolo essere oppure contro un gruppo. Nel primo caso si applica al suo tiro salvezza una penalità di -2. Nel secondo caso può colpire fino a 4 esseri (a scelta del mago), ma i loro tiri salvezza non subiscono alcuna penalità.

L'inverso di questo incantesimo (incantesimo *liberatore*) rimuove la paralisi e ne libera fino a 4 esseri (anche se pronunciato da un chierico). Non ha altri effetti.

Infravisione

Raggio d'azione: contatto
Durata: un giorno
Effetto: un essere vivente.

Questo incantesimo consente all'essere influenzato di vedere nel buio fino ad una distanza di 18 m. (vedi le note relative all'infravisione a pag 45 nel D&D gioco base, sul manuale del giocatore.

Invisibilità nel raggio di tre metri

Raggio d'azione: metri 36
Durata: permanente finchè l'incantesimo non viene spezzato
Effetto: tutti gli esseri in un raggio di 3 m.

Questo incantesimo rende invisibile non solo colui che lo lancia, ma anche tutti coloro che, nel momento in cui esso viene pronunciato, si trovino in un raggio di 3 m. dal mago (elfo). Coloro che in seguito se ne allontanano (a più di 3 m.) ridiventano visibili e non possono riottenere

l'invisibilità rientrando nella zona. Per gli altri effetti, l'invisibilità è tale e quale a quella creata con l'incantesimo *invisibilità* (regolamento basico del giocatore pag. 42). Tutti gli oggetti trasportati dalla persona che ha lanciato l'incantesimo e dagli altri che si trovano nel raggio di 3 m. da lui, diventano anch'essi invisibili.

Fulmine Magico

Raggio d'azione: metri 54
Durata: istantanea
Effetto: fulmine lungo 18 m. e largo 2.

Questo incantesimo crea un fulmine che parte da un punto a scelta, entro 5 m. dal mago e si estende per 18 m.. Tutti gli esseri che si trovano nella zona colpita dal fulmine subiscono '1-6 punti ferita per ogni livello del mago. Possono (ognuno singolarmente) dimezzare tali danni effettuando con successo un tiro salvezza contro incantesimo. Se il *fulmine magico* colpisce una superficie solida (ad esempio una parete) si riflette e torna indietro verso il mago fino al termine della distanza (18 m.) che aveva ancora da percorrere.

Protezione dal male nel raggio di 3 metri

Raggio d'azione: metri 0
Durata: turni 12
Effetto: barriera di 6 m. di diametro.

Questo incantesimo crea tutto intorno al mago un'invisibile barriera magica che si estende per 3m. in tutte le direzioni. L'incantesimo serve come protezione contro gli attacchi del "male" (cioè attacchi portati da mostri di allineamento morale diverso da quello del mago). Ogni essere, che si trovi entro la barriera, ottiene un bonus di +1 su tutti i tiri salvezza contro incantesimi, mentre gli attacchi contro di essi sono penalizzati di -1 sui tiri per colpire (ovviamente finchè durano gli effetti dell'incantesimo). Inoltre gli esseri incantati non possono attaccare corpo a corpo coloro che si trovano entro la barriera. Possono però attaccarli con la magia o con armi da lancio o da tiro. Si dice incantata ogni creatura che sia magicamente *evocata*, *animata* e *controllata* (come coloro che sono soggetti all'incantesimo dello *charme*), oppure che può essere ferita soltanto da armi magiche. Si ricordi che gli esseri che possono essere colpiti con armi d'argento non sono incantati. Un personaggio che, entro la barriera, attacca una creatura incantata, non è più "protetto dal male". Però, continueranno ad applicarsi sia il bonus ai tiri salvezza contro incantesimi che la penalità ai tiri per colpire come specificato sopra.

Protezione contro i proiettili normali

Raggio d'azione: metri 9
Durata: turni 12
Effetto: un essere vivente.

Questo incantesimo offre completa protezione contro i proiettili piccoli e non magici facendo loro mancare il bersaglio. Quindi l'incantesimo è del tutto inefficace contro un masso scagliato da una catapulta o contro una freccia magica. Può essere oggetto dell'incantesimo un qualsiasi essere vivente che si trovi entro il raggio d'azione.

Incantesimo per respirare sott'acqua

Raggio d'azione: metri 9
Durata: un giorno
Effetto: un essere che respira aria.

Questo incantesimo consente a chi ne è soggetto di respirare sott'acqua (a qualsiasi profondità). Non ha alcuna efficacia sul movimento e non interferisce minimamente sulla normale capacità di respirare aria.

Incantesimi di quarto livello dei maghi (e degli elfi)

Incantesimo dello Charme (mostri)

Raggio d'azione: metri 36
Durata: speciale
Effetto: uno o più esseri viventi

Questo incantesimo ha effetti identici a quello dello *charme* (del 1° livello), ma è in grado di influenzare ogni essere, eccettuati i non morti. Se le vittime sono dotate di 3 dadi vita o meno se ne possono *stregare* da 3 a 18. Altrimenti può essere stregato solo un mostro. Ognuna delle vittime può evitare gli effetti della magia effettuando un tiro salvezza contro incantesimi.

Confusione

Raggio d'azione: metri 36
Durata: 12 round
Effetto: 3-18 esseri in un'area del diametro di 18 m.

Questo incantesimo getta nella più completa confusione molte creature contemporaneamente, colpendo tutte quelle che si trovano in un raggio di 9 m. Alle vittime con meno di 2+1 dadi vita non è concesso alcun tiro salvezza. Quelle con 2+1 o più dadi vita devono effettuare, se restano nella zona colpita, un tiro salvezza contro incantesimo per ogni round di durata della magia. Se il tiro non ha successo, sono anch'esse in preda alla confusione. Gli esseri "confusi" si comportano irrazionalmente e in modo casuale. Per stabilire le azioni di un essere "confuso", il DM deve tirare 2d6 ogni round, controllando il risultato nella seguente tabella:

2-5	Attacca il gruppo cui appartiene il mago che ha lanciato l'incantesimo
6-8	Non fa niente
9-12	Attacca il suo stesso gruppo

Le classi dei personaggi: gli umani

Porta dimensionale

Raggio d'azione: metri 3
Durata: 1 round
Effetto: **trasporta senza pericolo un essere vivente.**

Questo incantesimo trasporta un essere che si trovi entro 3 m. dal mago, in un luogo lontano fino a 108 m di distanza. Il mago sceglie la destinazione che desidera. Se non è noto il luogo d'arrivo, il mago può indicare solo la distanza, non superando in ogni caso il limite di 108 m. (per esempio 60 m. verso ovest, 18 m. verso sud e 30 m. in basso). Se ciò provocasse la materializzazione del soggetto dell'incantesimo in un oggetto solido, quest'ultimo non ha alcun effetto. Se il soggetto dell'incantesimo non vuole essere trasportato, può evitarne gli effetti effettuando un tiro salvezza contro incantesimo.

Crescita dei vegetali*

Raggio d'azione: metri 36
Durata: speciale
Effetto: **fa crescere 300 m. quadrati di piante.**

Questo incantesimo fa crescere a dismisura i normali arbusti e gli alberi di bosco, facendoli diventare spessi intrichi di viticci, rampicanti, spine e pruneti. Può essere così colpita una zona ampia fino a 300 m. quadrati (le dimensioni esatte sono scelte dal mago). Per essere influenzate le piante devono trovarsi interamente entro l'area di efficacia. L'area così colpita diventa non attraversabile per tutte le creature che non abbiano dimensioni gigantesche. Gli effetti continuano fin quando non vengono rimossi dall'inverso dell'incantesimo o da un incantesimo *dissolvi magie*.

L'inverso di questo incantesimo (incantesimo della *riduzione vegetale*) provoca infatti una decrescita di tutte le piante comprese nell'area d'efficacia del precedente incantesimo, rendendo la zona transitabile. Può quindi essere adoperato per dissolvere gli effetti della forma naturale dell'incantesimo. L'incantesimo della *riduzione vegetale* non ha alcuna efficacia sulle piante-mostro (ad esempio gli uomini albero).

Terreno Illusorio

Raggio d'azione: metri 72
Durata: speciale
Effetto: **cambia o nasconde il tipo di terreno.**

Questo incantesimo crea l'immagine illusoria di un elemento del "paesaggio", sia all'interno (una fossa, una scala) sia all'esterno (una collina, una palude, un boschetto, ecc.), celando una caratteristica reale dell'ambiente influenzato. L'intero elemento del "paesaggio" deve trovarsi entro il

raggio d'azione dell'incantesimo. Gli effetti della magia continuano fin quando l'illusione non viene toccata da un essere intelligente, oppure viene dissolta.

Tempesta di ghiaccio/Muro di ghiaccio

Raggio d'azione: metri 36
Durata: tempesta 1 round/ Muro 12 turni
Effetto: **tempesta in un volume di metri 6x6x6/ oppure muro di 108 m. quadrati.**

Questo incantesimo può essere lanciato in due modi diversi, dando vita a due diversi effetti: o una **raffica di ghiaccio** (tempesta) oppure un **muro di ghiaccio**.

La **tempesta di ghiaccio** colpisce un'area di m. 6x6x6. Anche se lanciata in una zona più piccola, l'incantesimo potrà creare una tempesta lunga al massimo 6 m.. La tempesta infligge 1-6 punti ferita da freddo, per ogni livello del mago, ad ogni essere che si trovi entro la zona colpita. Ogni vittima può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi. Se il tiro ha successo i suddetti danni vengono dimezzati. Gli esseri del "fuoco" (come i draghi rossi o le salamandre delle fiamme) subiscono una penalità di -4 sui loro tiri salvezza contro incantesimi, ma gli esseri del "freddo" (giganti del ghiaccio, salamandre dei ghiacci ecc.) non sono minimamente danneggiati dall'incantesimo.

Il **muro di ghiaccio** è una sottile parete verticale, di qualunque forma e dimensione, a scelta del mago, fino ad un massimo di 108 m. quadrati (ad esempio 3x36, 6x18, 9x12 ecc.). Il muro è opaco e blocca la normale visione. Gli esseri con meno di 4 dadi vita non possono spezzare il muro per passare oltre. Quelli, invece, con 4 o più dadi vita possono farlo, ma subiscono 1-6 punti ferita e, se si tratta di esseri "del fuoco", tali danni vengono raddoppiati (2-12). Il muro deve poggiare per terra o su un supporto simile e non può essere creato in uno spazio già occupato da un altro oggetto.

Metamorfosi vegetale di massa

Raggio d'azione: metri 72
Durata: vedi sotto
Effetto: **provoca l'illusione di un gruppo di alberi.**

Questo incantesimo può colpire fino a 100 esseri umani o di dimensioni umane, in un cerchio del diametro di 72 m. facendoli apparire come alberi di una macchia o di un boschetto. Gli esseri che non vogliono assoggettarsi alla magia, non ne vengono colpiti. Possono essere compresi anche esseri più grandi di uomini (ad esempio i cavalli) contando ognuno di questi come se fosse 2 o 3 uomini. L'illusione è efficace anche nei confronti di coloro che attraversano la zona dove si trovano i finti alberi. L'incantesimo continua finché non viene pronunciato contro di esso un incantesimo *dissolvi magie*,

oppure fino a quando il mago stesso non decide di farlo svanire. L'aspetto di ogni essere "celato" sotto le spoglie di albero, torna ad essere normale se il finto albero esce dalla zona di efficacia della magia. Però il movimento entro l'area di efficacia non distrugge l'illusione.

Metamorfosi

Raggio d'azione: metri 18
Durata: permanente finché non viene dissolto
Effetto: **trasforma un essere vivente.**

Questo incantesimo trasforma la vittima in un'altra creatura vivente. La nuova forma non deve avere più del doppio di dadi vita della forma originale, altrimenti l'incantesimo fallisce. Il numero di punti ferita però resta invariato. A differenza di quanto avviene con l'incantesimo dell'*autometamorfosi*, la vittima diventa davvero la nuova creatura, guadagnando tutte le abilità speciali dell'essere in cui è stata trasformata, comprese le sue tendenze ed il suo comportamento. Per esempio, se un hobgoblin viene trasformato in mulo, si comporterà e agirà come un vero mulo. Questo incantesimo non può però creare l'esatto duplicato di un singolo individuo, ma solo un esemplare di una razza o di un tipo di mostro. Per esempio, un essere trasformato in "guerriero del 9° livello" diverrà di certo umano, ma non necessariamente un guerriero e di certo il suo livello non sarà superiore al 1°. Per evitare gli effetti dell'incantesimo, la vittima deve effettuare un tiro salvezza contro incantesimo. Altrimenti gli effetti durano fin quando non vengono dissolti o fin quando la creatura muore.

Autometamorfosi

Raggio d'azione: metri 0 (soltanto il mago)
Durata: turni 6 + 1 per ogni livello del mago





Effetto: il mago può cambiare forma.

Questo incantesimo consente al mago di cambiare forma, assumendo l'aspetto fisico di un altro essere vivente. I dadi vita della nuova forma devono essere uguali o inferiori al livello del mago. Non cambiano però la classe dell'armatura del mago, i suoi punti ferita, i tiri per colpire ed i tiri salvezza. Il mago non acquisisce le abilità e le immunità speciali della nuova forma, ma solo le abilità fisiche. *Per esempio*, un mago che si trasformi in gigante dei ghiacci ha la forza di un gigante dei ghiacci e la sua abilità di scagliare macigni, ma non è affatto immune al freddo. Un mago che si trasformi in drago può volare ma non è in grado di utilizzare il soffio del drago, nè gli incantesimi specifici di tale mostro. Mentre il mago è trasformato nella sua nuova forma, non può lanciare incantesimi. Gli effetti della trasformazione durano per il tempo indicato finchè non siano dissolti da altre magie o il mago venga ucciso. Infine l'incantesimo non consente al mago di assumere la forma di uno specifico individuo (vedi incantesimo di *metamorfosi*).

Incantesimo scaccia maledizioni*

Raggio d'azione: contatto
Durata: permanente
Effetto: annulla qualsiasi maledizione.

Questo incantesimo scaccia una maledizione, sia che essa gravi su un personaggio, su una zona o su un oggetto. Alcune maledizioni (specialmente quelle che gravano sugli oggetti magici) possono essere rimosse solo temporaneamente, a discrezione del DM. Per rimuoverla definitivamente

te c'è bisogno dell'incantesimo clericale *distruzione del male* (o forse anche un incantesimo *scaccia maledizioni* pronunciato da un mago di alto livello). L'inverso di questo incantesimo (*maledizione*) fa gravare sulla vittima una disgrazia o una afflizione di qualche tipo. Il mago agente deciderà, caso per caso, di quali maledizioni possa trattarsi, ma deve stare molto attento, perchè se la maledizione che lancia è troppo potente essa può, a discrezione del DM, ripercuotersi sullo stesso mago! Vi consigliamo di non oltrepassare alcuni limiti alle maledizioni, tipo: penalità di -4 ai tiri per colpire, penalità di -2 su tutti i tiri salvezza, dimezzamento del requisito primario. Per evitare la maledizione, la vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi.

Muro di Fuoco

Raggio d'azione: 18metri
Durata: finchè dura la concentrazione
Effetto: crea un muro di fuoco di 108 m. quadrati.

Questo incantesimo crea un muro di fuoco sottile e verticale, la cui forma e dimensioni sono scelte dal mago fino ad un massimo di 108 m. quadrati (per esempio m. 3x36, 6x18, 9x12 ecc.). Il muro è opaco e blocca ogni tipo di vista. Gli esseri dotati di meno di 4 dadi vita non possono oltrepassarlo. Possono invece attraversarlo gli esseri con 4 o più dadi vita, ma nel farlo subiscono 1-6 punti ferita. Subiscono un numero doppio di punti ferita i non morti e gli esseri che usano il freddo come armi (draghi bianchi, giganti dei ghiacci). Il muro non può essere creato in uno spazio già occupato da altri oggetti. L'effetto della magia continua fintanto che il mago si concentra sul muro, senza muoversi.

Occhio dello Stregone

Raggio d'azione: metri 72
Durata: turni 6
Effetto: crea un "occhio" invisibile e mobile.

Questo incantesimo crea un occhio magico invisibile, attraverso il quale il mago può vedere. Ha le dimensioni di un vero occhio ed è dotato di infravisione (fino ad una distanza di 18 m.). L'occhio dello stregone fluttua in aria alla velocità massima di 36 m. per turno, ma non può passare attraverso oggetti solidi, nè allontanarsi a più di 72 m. dal mago. Per poter vedere attraverso l'occhio il mago deve concentrarsi.

Incantesimi di quinto livello dei maghi (e degli elfi)

Animazione dei morti

Raggio d'azione: metri 18

Durata: permanente
Effetto: crea zombi o scheletri

Questo incantesimo consente al mago di creare zombi e scheletri animati, utilizzando come materiale dei normali scheletri o dei corpi morti che si trovino nel suo raggio d'azione. Questi esseri non morti ma animati obbediscono al mago fin quando non vengono distrutti da un chierico o da un incantesimo *dissolvi magie*. Il mago potrà animare un dado vita di non morti per ogni suo livello di esperienza. Gli scheletri hanno lo stesso numero di dadi vita dell'essere cui appartenevano, gli zombi, invece, hanno 1 dado vita in più del corpo originale. Non si prendono in considerazione i livelli dei personaggi (i resti di un ladro del 9° livello possono essere animati come zombi con 2 dadi vita). Gli esseri animati non dispongono di alcun incantesimo, ma sono immuni agli incantesimi del *sonno* e dello *charme* ed ai veleni.

Nube mortale

Raggio d'azione: 30 cm.
Durata: turni 6
Effetto: crea una nube semovente di veleno

Questo incantesimo crea una nube circolare di vapori velenosi, del diametro di 9 m. ed alta 6m. che appare al fianco del mago. Si allontana alla velocità di 18m. per turno (6m. per round) in qualsiasi direzione (nella direzione del vento o, se non c'è vento, nella direzione scelta dal mago). Questa nube è più pesante dell'aria e tenderà quindi a scendere (penetrando in buche, scivolando lungo il fianco di una collina, ecc.). La nube viene distrutta se incontra degli alberi o altra vegetazione fitta. Se l'incantesimo viene lanciato in una piccola zona (ad esempio in un corridoio di un "dungeon" alto 3m.), la nube può essere più piccola della sue dimensioni normali. Tutti gli esseri viventi che vengano a trovarsi dentro la nube subiscono 1 punto ferita per round. Ogni vittima dotata di meno di 5 dadi vita deve effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno, altrimenti muore avvelenata dai vapori.

Evocazione degli elementali

Raggio d'azione: metri 72
Durata: concentrazione
Effetto: evoca uno spirito elementale da 16 dadi vita.

Questo incantesimo consente al mago di evocare uno spirito elementale (CA 2, DV 16, PF 3-24, vedi pag. 49). Durante un giorno può essere evocato solo uno spirito di ogni tipo (terra, aria, fuoco, acqua). Il demone esegue ogni compito che è in suo potere (trasportare oggetti o persone, attaccare, ecc.) fin quando il mago lo tie-

Le classi dei personaggi: gli umani

ne sotto controllo, concentrandosi. Il mago, pena la perdita del controllo sullo spirito, non può combattere, lanciare altri incantesimi, o spostarsi a più della metà della sua normale velocità. Il controllo, una volta perso, non può più essere recuperato. Gli spiriti elementali non più sotto controllo tenteranno di uccidere chi li ha evocati e potranno attaccare chiunque si trovi sulla loro strada, mentre cercano di raggiungerlo. Se uno spirito è ancora sotto controllo, può essere fatto tornare al piano di esistenza cui appartiene, con la semplice concentrazione; se invece, è privo di controllo umano, può essere rimandato al suo piano originale con un incantesimo *dissolvi magie* o *distruzione del male*.

Blocca mostri*

Raggio d'azione: metri 36

Durata: turni 6+1 per ogni livello del mago

Effetto: paralizza da 1 a 4 mostri.

Questo incantesimo ha gli stessi identici effetti dell'incantesimo *blocca persona* ma è efficace contro qualunque essere vivente (esclusi i non morti). Ogni vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimo, altrimenti resta paralizzata. L'incantesimo può essere lanciato contro un singolo o contro un gruppo. Nel primo caso il singolo effettua il tiro salvezza con una penalità di -2. Nel secondo caso può colpire 1-4 mostri (a scelta del mago), ma senza alcuna penalità ai loro tiri salvezza.

Il contrario di questo incantesimo è il *libera mostri* che rimuove la paralisi di un massimo di 4 vittime degli incantesimi *blocca persone* e *blocca mostri*. Non ha altri effetti.

Giara magica

Raggio d'azione: metri 9

Durata: vedi sotto

Effetto: il mago può prendere possesso di un corpo

Pronunciando questo incantesimo il mago cade in trance ed il suo spirito viene trasferito in un oggetto inanimato (chiamato *giara magica*) che si trova entro il raggio d'azione dell'incantesimo. Partendo da questo oggetto (una gemma o una boccetta per esempio), lo spirito del mago può tentare di prendere possesso di un qualsiasi essere vivente che si trovi entro 36 m. dalla *giara*. Se la vittima effettua con successo un tiro salvezza contro incantesimi, il tentativo fallisce ed il mago non può più tentare di lanciare l'incantesimo contro quella vittima per un turno. Se il tiro salvezza della vittima fallisce, il suo corpo viene posseduto dallo spirito del mago e passa sotto il suo controllo. La forza vitale o spirito della vittima verrà trasferito nella *giara magica*. Il mago può fare compiere al corpo posseduto delle normali

azioni, ma non può utilizzare le sue abilità speciali (in ciò l'incantesimo è simile all'*autometamorfosi*). Un incantesimo di *distruzione del male* costringe lo spirito del mago ad abbandonare il corpo posseduto ed a tornare nella *giara magica*. Quando lo spirito del mago torna ad unirsi al suo corpo, l'incantesimo finisce. Se il corpo posseduto viene distrutto, lo spirito della vittima muore e quello del mago torna nella *giara magica*. Da qui, lo spirito del mago può tentare di prendere possesso di un altro corpo o tornare al suo corpo reale. Se la *giara magica* viene distrutta mentre contiene lo spirito del mago, il mago viene ucciso. Se invece viene distrutta mentre lo spirito del mago è nel corpo di una vittima egli resterà confinato in esso. Se il corpo reale del mago viene distrutto, il suo spirito resta imprigionato dentro la *giara magica*, fin quando il mago non riesce a prendere possesso di un altro corpo! Ricordate che il prendere possesso del corpo di un altro è un'azione caotica.

Incantesimo passa pareti

Raggio d'azione: metri 9

Durata: turni 3

Effetto: crea un foro profondo 3m.

Questo incantesimo apre un foro profondo 3m. del diametro di m. 1,5 nella solida roccia. Al termine della durata della magia, la pietra riappare. Il foro può essere aperto sia in senso orizzontale che verticale.

Teletrasporto

Raggio d'azione: metri 3

Durata: istantanea

Effetto: teletrasporta un essere con tutto l'equipaggiamento.

Questo incantesimo trasporta il mago o un altro soggetto in un luogo a livello del terreno, che si trovi nello stesso piano di esistenza! Se una eventuale vittima di questo incantesimo si vuole sottrarre a tale effetto, deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi. Il soggetto dell'incantesimo arriva a destinazione con tutto ciò che trasporta. La destinazione non può deliberatamente essere un luogo che si sappia occupato da un oggetto solido o che si trovi sopra il livello del terreno. La probabilità di arrivare a destinazione senza correre pericoli dipendono dall'attenzione con la quale il mago ha studiato la zona di arrivo. Ogni essere che venga teletrasportato dentro un oggetto solido muore istantaneamente.

Una conoscenza "casuale" significa che il mago è stato in tale luogo solo una vol-

ta o due, oppure che tenta di visualizzare il punto d'arrivo basandosi su delle descrizioni o ricorrendo a mezzi magici. La conoscenza è "generale" quando il mago è stato spesso nella zona d'arrivo oppure che ha trascorso molte settimane a studiare magicamente la zona (per mezzo di una *sfera di cristallo*, ecc.) La conoscenza è "esatta" quando il mago ha compiuto uno studio molto dettagliato e personale del punto d'arrivo.

Per ogni *teletrasporto*, il DM tira i dadi percentuali (d%). Se il risultato non indica un "successo", il soggetto arriva a 3-30 metri (3 d10) sopra o sotto il punto desiderato. Se arriva "troppo alto" cade a terra riportando 1-6 punti ferita causati dall'impatto, per ogni 3 m. di caduta. Se arriva "troppo basso" muore immediatamente, a meno che in quel luogo non si trovi provvidenzialmente una zona "vuota" (una caverna, un dungeon, ecc.).

Muro di pietra

Raggio d'azione: metri 18

Durata: speciale

Effetto: crea un muro di pietra di 30 m. cubici.

Questo incantesimo crea un muro di pietra verticale, spesso esattamente 60 cm. Le dimensioni e la forma sono scelte dal mago, ma la superficie totale non può essere superiore a 150 m. quadrati. L'intera parete deve trovarsi entro 18 m. dal mago. La parete deve poggiare sul pavimento o su un altro supporto del genere e non può essere creata in spazi già occupati da altri oggetti solidi. Il muro continua ad esistere fin quando non viene dissolto con la magia oppure distrutto fisicamente.

Incantesimi del sesto livello dei maghi (e degli elfi)

Barriera anti-magia

Raggio d'azione: metri 0 (solo il mago)

Durata: turni 12

Effetto: crea una barriera personale che difende dalle magie.

Questo incantesimo crea attorno al corpo del mago una barriera invisibile (a meno di 2,5 cm. dal corpo). La barriera arresta tutti gli incantesimi e i loro effetti, compresi quelli provenienti dallo stesso mago. Il mago può distruggere la barriera quando desidera, altrimenti essa continua ad esistere fin quando non ne svaniscono naturalmente gli effetti. Eccezion fatta i desideri, nessun potere magico (compreso l'incantesimo *dissolvi magie*) è in grado di cancellare la barriera.

Incantesimo della morte

Raggio d'azione: metri 72

Durata: istantanea

Effetto: uccide 4-32 dadi vita di esseri viventi in un volume di m. 18x18x18.

Conoscenza della Destinazione

Casuale	Generale	Esatta	Risultato
01-50	01-80	01-95	Successo
51-75	81-90	96-99	Troppo alto
76-00	91-00	00	Troppo basso

Questo incantesimo colpisce 4-32 dadi vita di esseri viventi che si trovino nell'area indicata. Piante ed insetti normali muoiono automaticamente, e gli esseri privi di punti ferita non sono calcolati.

L'incantesimo non ha alcun effetto contro mostri non morti e neppure contro gli esseri dotati di 8 o più dadi vita (o livelli di esperienza). Gli esseri col minor numero di dadi vita sono colpiti per primi. La vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro raggio della morte, altrimenti viene uccisa.

Disintegrazione

Raggio d'azione: metri 18

Durata: istantanea

Effetto: distrugge un essere o un oggetto.

Questo incantesimo polverizza un essere o un oggetto non magico. La vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro raggio della morte per evitare di essere disintegrata (es. un drago, una nave o una sezione di parete lunga 3 m. possono essere disintegrati). L'incantesimo non ha alcuna efficacia contro gli oggetti magici, nè contro gli effetti di altri incantesimi.

Incantesimo dell'imposizione*

Raggio d'azione: metri 9

Durata: fin quando il compito assegnato non è eseguito o l'imposizione non viene rimossa.

Effetto: impone un certo comportamento ad un essere.

Questo incantesimo costringe chi ne è vittima ad eseguire o non eseguire una certa azione. *Per esempio:* un personaggio può ricevere l'ordine di recuperare un certo oggetto e di riportarlo al mago, o di mangiare ogni volta che ne abbia l'opportunità, oppure a non rivelare mai una certa informazione. L'azione deve essere possibile e non direttamente letale altrimenti si riflette sul mago e lo costringe a subire gli effetti dell'imposizione. Per evitare gli effetti della magia la vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi. Se la vittima ignora l'imposizione subisce una penalità (decisa dal DM) fino a quando il personaggio muore o esegue l'azione comandatagli. Tali penalità possono riguardare le abilità del combattimento, o diminuire il punteggio di certe abilità, o perdere un certo numero di incantesimi, o causare dolore e debolezza, ecc. Gli incantesimi *dissolvi magia* e *scacciamaledizioni* sono inutili contro gli effetti di un incantesimo dell'imposizione.

L'inverso di questo incantesimo (incantesimo della *liberazione dall'imposizione*) libera un personaggio da un'imposizione indesiderata e dai suoi effetti. Però, se chi lo lancia è di livello inferiore a colui che ha pronunciato l'incantesimo esistono alcune possibilità di fallimento (5% per ogni livello di differenza)

Cacciatore invisibile

Raggio d'azione: metri 0 (solo il mago)

Durata: fintanto che la missione non è

compiuta

Effetto: evoca una creatura.

Questo incantesimo evoca un *cacciatore invisibile* (pag. 52) che eseguirà un compito assegnatogli dal mago. La creatura continua a cercare di realizzare la missione assegnatale, senza tener conto dello spazio e del tempo, fin quando non abbia realizzato la missione o sia stata uccisa. L'incantesimo per *distruggere il male* costringe la creatura a tornare al piano di esistenza da cui proviene.

Incantesimo per abbassare il livello delle acque

Raggio d'azione: metri 72

Durata: turni 10

Effetto: dimezza la normale profondità

Questo incantesimo influenza una zona di 1000 m. quadrati. Se lanciato attorno ad un battello o una nave, il vascello può arenarsi. Al termine degli effetti dell'incantesimo l'improvvisa ondata dell'acqua che ritorna nella depressione venutasi a creare, spazza via dalla coperta del vascello la maggior parte delle cose che si trovano ed infligge allo scafo 21-32 Punti danno (1 d12+20)

Olografia

Raggio d'azione: metri 72

Durata: turni 6

Effetto: crea un'immagine

Questo incantesimo crea un'immagine del mago, che appare in un qualunque punto entro 72 metri da lui e perdura fintanto che resta concentrato. L'*immagine proiettata* non può essere distinta dall'originale se non toccandola. Ogni incantesimo lanciato dal mago sembra provenire dall'immagine, (il mago deve essere in grado di vedere il bersaglio). Gli incantesimi e gli attacchi con armi da lancio o da tiro sembrano non avere alcun effetto sull'immagine. L'immagine sparisce se viene toccata o se viene colpita da un'arma per il combattimento corpo a corpo.

Incantesimo per trasformare la pietra in carne (*)

Raggio d'azione: metri 36

Durata: permanente

Effetto: una creatura vivente o un oggetto

Questo incantesimo può trasformare una qualsiasi statua (o una quantità di pietra fino al massimo di un volume di metri 3x3x3) in carne. Di solito viene adoperato per risanare i personaggi trasformati in pietra (per esempio, dal soffio di una gorgone).

L'inverso di questo incantesimo (incantesimo per *trasformare la carne in pietra*) trasforma in pietra un essere vivente, compreso tutto il suo equipaggiamento. La vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro la pietrificazione.



Le classi dei personaggi: gli umani



Ladri

I ladri possono progredire fino al 36° livello. Quando raggiungono il 4° livello (scassinatori) hanno l'80% di probabilità di leggere e comprendere qualsiasi scritto

o lingua normale (compresi dei semplici codici segreti, le lingue morte, le mappe dei tesori, e così via, esclusi gli scritti magici), oltre alle normali abilità dei ladri. Se il tentativo di interpretare un brano scritto fallisce, il ladro deve riuscire a progredire almeno di un altro livello d'esperienza, prima di poter tentare di nuovo. Quando raggiungono il 10° livello acquisiscono la capacità di lanciare gli incantesimi dei maghi, ma solo leggendoli dalle pergamene. In questi casi, però, c'è sempre un 10% di probabilità che l'incantesimo faccia "cilecca", creando un risultato inatteso, a causa della non perfetta comprensione che i ladri hanno delle lingue e degli scritti magici. Ricordate inoltre, che questa abilità si limita alle pergamene già esistenti. I ladri non possono scrivere nuove pergamene.

A differenza degli altri personaggi i ladri non possono costruire né castelli né roccaforti. Però, una volta raggiunto il "livello del titolo", possono costruire un Nascondiglio (una casa fortificata in una città, una rete di cunicoli sotterranei ecc.). Ogni ladro che abbia costruito un nascondiglio attrae al suo seguito da 2 a 12 apprendisti-ladri (1° livello), che si uniscono a lui per imparare da un "maestro" l'arte del furto. Questi saranno generalmente fe-

deli al maestro (ma non sempre) e non potranno essere rimpiazzati da altri se muoiono o lo abbandonano. Il personaggio ladro, arrivato a questo punto, può cominciare a prendere in considerazione l'idea di costruire una corporazione di ladri (i dettagli relativi a questa li potrete trovare nel companion di D&D).

TABELLA DELL'ESPERIENZA DEI LADRI

Livello	Titolo	Punti esperienza
1	Apprendista	0
2	Grassatore	1200
3	Rapinatore	2400
4	Borsaiuolo	4800
5	Tagliaborse	9600
6	Predone	20000
7	Filibustiere	40000
8	Ladro	80000
9	Ladro maestro	160000
10*	Ladro maestro 10° livello	280000
11*	Ladro maestro 11° livello	400000
12*	Ladro maestro 12° livello	520000
13*	Ladro maestro 13° livello	640000
14*	Ladro maestro 13° livello	760000

* Non si applicano più modifiche per la costituzione

Dadi vita: 1d4 per livello, massimo 9d4, +2 dadi vita per ogni livello superiore

* Le probabilità di successo sono ridotte del 5% per ogni livello al di sopra del 5° della vittima. Quindi un ladro del 7° livello che tenta di svuotare le tasche a un guerriero del 10° livello avrebbe il 30% di probabilità di successo (55-25=30)

** Si tira un d6

*** Quando un ladro raggiunge il 12° livello, può svuotare le tasche a personaggi di basso livello "automaticamente". In ogni caso il DM dovrebbe prevedere un 1% (minimo) di possibilità che il tentativo fallisca, indipendentemente dal livello del ladro.

TABELLA DEI TIRI SALVEZZA DEI LADRI

Livello	1-4	5-8	9-12	13-16
Raggio della morte o veleno	13	11	9	7
Bacchette magiche	14	12	10	8
Paralisi o pietrificazione	13	11	9	7
Soffio del drago	16	14	12	10
Incantesimo, verga o bastone	15	13	11	9

TABELLA DELLA ABILITÀ SPECIALI DEI LADRI

Livello Abilità	Scassinare Serrature (d%)	Scoprire trappole (d%)	Rimuovere trappole (d%)	Scalare pareti (d%)	Muoversi in silenzio (d%)	Nascondersi nelle ombre (d%)	Svuotare tasche (d%)*	Sentire rumori (d%)
1	15	10	10	87	20	10	20	30
2	20	15	15	88	25	15	25	35
3	25	20	20	89	30	20	30	40
4	30	25	25	90	35	24	35	45
5	35	30	30	91	40	28	40	50
6	40	35	34	92	44	32	45	54
7	45	40	38	93	48	35	50	58
8	50	45	42	94	52	38	55	62
9	54	50	46	95	55	41	60	66
10	58	54	50	96	58	44	65	70
11	62	58	54	97	61	47	70	74
12	66	62	58	98	64	50	75	78
13	69	66	61	99	66	53	80	81
14	72	70	64	100	68	56	85	84

* Le probabilità di successo sono ridotte del 5% per ogni livello o della vittima. Quindi un ladro del 8° livello che tenta di svuotare le tasche a un guerriero del 5° livello avrebbe il 30% di probabilità di successo (55-25=30).

** Nel D&D gioco base per questa abilità si usava d6. D'ora in avanti utilizzate dadi percentuali.



Le classi dei personaggi i semi-umani

Elfi

Gli Elfi possono progredire solo fino al 10° livello. Questa limitazione è bilanciata dalle speciali abilità degli elfi, specialmente dalla combinazione della abilità di combattimento e della capacità di lanciare incantesimi. Questa combinazione rende gli elfi molto più potenti degli umani di pari livello. Gli elfi possono assoldare come mercenari soltanto altri elfi, anche se nulla vieta che abbiano al seguito degli specialisti appartenenti ad altre razze. Gli elfi possono preparare le lance allo stesso modo dei guerrieri (pag.) contro chi li attacca e (quando cavalcano) possono caricare con le lance. Quando un elfo raggiunge il "livello del titolo" può costruire nel profondo di una foresta un tipo speciale di roccaforte. Tale roccaforte deve essere in armonia con l'ambiente che la circonda (di solito dei luoghi naturali di grande bellezza). Tipiche locazioni di roccaforti sono: le cime di enormi alberi, i dolci fianchi di un pendio o dietro cascate. A causa dello sforzo posto nell'armonizzare il lavoro con l'ambiente, la struttura ha lo stesso costo che avrebbe se fosse costruita in pietra.

Quando la roccaforte è completata, il personaggio sviluppa un'alleanza con gli animali della foresta (uccellini, lepri, scoiattoli, volpi, orsi, ecc.). Tutti gli animali normali che vivono entro 5 miglia dalla roccaforte saranno alleati ed amici degli elfi che vi abitano. Tali animali potranno avvertire gli elfi dell'approssimarsi di stranieri, portare notizie di eventi, portare brevi messaggi ai luoghi vicini, ecc. Come contropartita di questi servizi, gli animali si attendono aiuto e protezione dagli elfi. Le famiglie degli elfi vivono riunite in clan. vedi pag. per ulteriori informazioni.

Nani

I nani possono progredire al massimo fino al 12° livello. Questa limitazione è bilanciata dalle speciali abilità dei nani, quali l'infravisione, le abilità di ricerca e migliori tiri salvezza. I Nani del 12° livello sono dei guerrieri formidabili. Allo stesso modo dei "guerrieri" (pag 10), i nani possono "preparare la lancia" contro chi li attacca e quando cavalcano, possono carica-

re con le lance. Quando un nano raggiunge il "livello del titolo", può costruirsi una roccaforte. Deve trattarsi di un complesso di caverne sotterranee scavate nel fianco di una montagna o collina. Il personaggio può assoldare come mercenari soltanto nani, ma può avere al suo seguito anche specialisti e seguaci appartenenti ad altre razze. Le famiglie dei nani sono organizzate in clan. Per ulteriori informazioni su questi clan vedi pag 22

**TABELLA DEI TIRI SALVEZZA
DEI NANI**

Livello	1-3	4-6	7-9	10-12
Raggio della morte o veleno	8	6	4	2
Bacchette magiche	9	7	5	3
Paralisi o pietrificazione	10	8	6	4
Soffio del drago	13	10	7	4
Incantesimi, verghe o bastoni magici	12	10	6	3

**TABELLA DEI TIRI SALVEZZA
DEGLI ELFI**

Livello	1-3	4-6	7-9	10
Raggio della morte o veleno	12	10	8	6
Bacchette magiche	13	11	9	7
Paralisi o pietrificazione	13	11	9	7
Soffio del drago	15	12	9	6
Incantesimi, verghe o bastoni magici	15	12	9	6

TABELLA DEI PUNTI ESPERIENZA DEI NANI

Livello	Titolo	Punti esperienza
1	Nano veterano	0
2	Nano guerriero	2200
3	Nano maestro di spada	4400
4	Nano eroe	8800
5	Nano schermidore	17000
6	Nano mirmidone	35000
7	Nano campione	70000
8	Nano supereroe	140000
9	Nano signore	270000
10*	Nano signore 10° livello	400000
11*	Nano signore 11° livello	530000
12*	Nano signore 12° livello	660000

* Non si applicano più le modifiche dovute alla costituzione

Dadi vita: 1d8 per livello, massimo 9d8, +3 dadi vita per ogni livello successivo.

TABELLA DELL'ESPERIENZA DEGLI ELFI

Livello	Titolo	Punti esperienza	Incantesimi/Livello di potere					
			1	2	3	4	5	6
1	Veterano medium	0	1	-	-	-	-	-
2	Guerriero veggente	4000	2	-	-	-	-	-
3	Maestro di spada evocatore	8000	2	1	-	-	-	-
4	Maliardo eroe	16000	2	2	-	-	-	-
5	Schermidore incantatore	32000	2	2	1	-	-	-
6	Fattucchiere mirmidone	64000	3	2	2	-	-	-
7	Stregone campione	120000	3	3	2	1	-	-
8	Negromante supereroe	250000	4	3	2	2	-	-
9	Mago signore	400000	4	4	3	2	-	-
10*	Mago signore del 10° livello	600000	5	4	3	2	1	-

* Non si applicano più le modifiche dovute alla costituzione

Dadi vita: 1d6 per livello, massimo 9d6, +2 PF al 10° livello.

Descrizione dell'equipaggiamento

Halfling

Gli halfling possono progredire solo fino all'8° livello. Ciò è compensato dalle loro speciali abilità nei boschi, da migliori tiri salvezza e da una serie di bonus in combattimento. Gli halfling in combattimento possono preparare la lancia allo stesso modo dei guerrieri, contro nemici che li stanno caricando. Sono però troppo piccoli per poter adoperare con efficacia le lance quando cavalcano. Ogni halfling può costruire la sua roccaforte non appena disponga del denaro necessario (pag...), senza tener conto del livello che ha raggiunto il personaggio. Se costruita in un luogo adatto ai loro gusti, la roccaforte attrarrà in breve un'intera comunità di halfling. Gli halfling preferiscono vivere in zone

**TABELLA DEI TIRI SALVEZZA
DEGLI HALFLING**

Livello	1-3	4-6	7-8
Raggio della morte o veleno	8	6	4
Bacchette magiche	9	7	5
Paralisi o pietrificazione	10	8	6
Soffio del drago	13	10	7
Incantesimi, verghe o bastoni magici	12	10	8

piacevoli di campagna, vicino a dolci colline e placidi ruscelli. Quando non lavorano o non sono impegnati in avventure, gli halfling passano la maggior parte del loro tempo a mangiare, bere, stare in com-

**TABELLA DELL'ESPERIENZA
DEGLI HALFLING**

Livello	Titolo	Punti esperienza
1	Halfling veterano	0
2	Halfling Guerriero	2000
3	Halfling mastro di spada	4000
4	Halfling eroe	8000
5	Halfling schermidore	16000
5	Halfling mirmidone	32000
7	Halfling campione	64000
8	Sceriffo	120000

pagnia degli amici e riposarsi. Le loro comunità le chiamano contee ed il loro portavoce ufficiale è detto sceriffo. Le famiglie di halfling vivono riunite in clan. Per ulteriori informazioni vedi pag. 23 ..

Questo capitolo comprende le liste dell'equipaggiamento e delle armi, che possono essere acquistate in città. Accanto ad ogni oggetto è segnato il suo prezzo medio ed il relativo ingombro. A discrezione del dm, i prezzi delle varie merci possono cambiare da città a città, a seconda della loro disponibilità sul mercato oltre alle spiegazioni relative all'uso della maggior parte degli oggetti in esse comprese.

ARMI		
Oggetto	Costo in m.o.	Ingombro
Asce: Ascia da battaglia (a 2 mani)	7	60
Accetta	4	30
Arch: Balestra	30	50
30 dardi (+ faretra)	10	a*
Arco lungo	40	30
Arco corto	25	20
20 frecce (+ faretra)	5	a*
Freccia con punta d'argento	5	a*
Catapulte: Catapulta leggera	150	1000b*
Proietto normale	5	30b*
Proietto in pece	25	30b*
Pugnali: Pugnale normale	3	10
Pugnale d'argento	30	10
Spade: Spadino	7	30
Spada normale	10	60
Spadone a due mani	15	100
Altre armi: Mazza	5	30c*
Bastone	3	50c*
Giavellotto	1	20
Lancia da cavaliere	10	180
Arma lunga (picca, alabarda)	7	150
Fionda (con 30 protetti)	2	20c*
Lancia da fante	3	30
Bastone (a 2 mani)	2	20c*
Martello da guerra	5	50c*

EQUIPAGGIAMENTO		
Oggetto	costo (in mo)	Ingombro
Acciarino	3	5
Acqua santa (1 boccetta)	25	1
Aglio	5	1
Attrezzi da scasso	25	10
Borraccia d'acqua (un litro)	1	5
Borraccia di vino (un litro)	1	30
Chiodi di acciaio (12)	1	60 (5 ciascuno)
Corda (lunga 15 metri)	1	50
Erbe anti-licantropi (1 mazzetto)	10	1
Fiaschetta d'olio per lanterna	2	10
Lanterna	10	30
Martello (piccolo)	2	10
Pertica (lunga 3 metri)	1	100
Pioli (3) e mazzuolo	3	10
Razioni e cibo: Razioni speciali (cibo conservato sufficiente per una settimana)	15	70
Razioni standard (cibo non conservato per una persona)	5	200
Sacchi: Grande	2	5
Piccolo	1	1
Simbolo sacro	25	1
Specchi (d'acciaio, formato tascabile)	5	5
Torce (6)	1	120 (20 ciascuno)
Uncino da arrembaggio	25	80
Zaino	5	20
Capienza: Zaino	400 monete	
Sacco piccolo	200 monete	
Sacco grande	600 monete	

* note relative alle liste dell'equipaggiamento:

- i proiettili sono già compresi nell'ingombro dell'arma.
- l'ingombro è segnalato per i muli ed i cavalli che trascinano le catapulte montate su ruote. Il colpo viene trasportato nel "contenitore" della catapulta.
- quest'arma è consentita ai chierici
- i due numeri indicano, rispettivamente, la

TABELLA DEL MOVIMENTO TERRESTRE

Mezzo di trasporto	Costo (in mo)	Capacità in mo
Cammello	100	3000/ 6000 d*
Carro (2 ruote)	100	4000/ 8000 e*
Carro (4 ruote)	200	15000/25000 e*
Cavallo da guerra	250	4000/ 8000 d*
Cavallo da sella	75	3000/ 6000 d*
Cavallo da tiro	40	4500/ 9000 d*
Mulo	30	3000/ 6000 d*
Sacche da sella	5	800 (Ing. 100) f*
Sella e briglie	25	200 (Ing. 300) f*

TABELLA DEL MOVIMENTO NAUTICO

Imbarcazione	Costo (in mo)	Capacità in mo
Battello a vela	2000	20000/40000
Battello fluviale	4000	40000
Canoa	50	6000 g*
Galea da guerra	60000	80000
Galea lunga	30000	60000
Galea piccola	10000	40000
Nave a vela grande	20000	300000
Nave a vela piccola	5000	100000
Scialuppa di salvataggio	1000	15000
Vascello	15000	30000
Zattera	3 mo x mq.	100/50 h*

Vedi pg. 43 per ulteriori dettagli sul movimento nautico e relative avventure

massima capacità di trasporto col movimento normale e la massima capacità di trasporto col movimento dimezzato.

e) la capacità di trasporto varia col numero dei cavalli utilizzati, carro : 1-2 cavalli, "vagone" 2-4 cavalli. Al posto dei cavalli possono essere utilizzati i muli, secondo il seguente rapporto : 2 muli = 1 cavallo.

f) l'ingombro si riferisce all'oggetto vuoto, ad esso vanno aggiunti gli oggetti trasportati, fino al massimo peso indicato. Il totale della sella più le borse da sella è 400 monete di ingombro e 1000 monete di capacità.

g) l'ingombro è pari a 1000 monete se trasportata da una persona, risulta invece di 300 mon se spostata da due persone.

h) il primo numero indica la capacità di trasporto delle zattere acquistate, il secondo quella delle zattere costruite dai personaggi.

ARMATURE			
Oggetto	CA	costo (in mo)	Ingombro
Armatura di cuoio	7	20	200
Bardatura per cavalli	5	150	600
Corazza di maglia	5	40	400
Corazza di piastre	3	60	500
Scudo	(-1)*	10	100

* Se si usa uno scudo sottrarre 1 alla propria CA.

- **Zaino:** viene adoperato per trasportare l'equipaggiamento sulle spalle. Essendo legato sulla schiena del personaggio gli permette di avere le mani libere.
- **Bardatura:** armatura per cavalli, fatta di cuoio e di piastre di metallo. Quando il cavallo la indossa la sua CA è uguale a 5
- **Carretto:** trascinato da 1-2 cavalli da tiro o da muli (2 muli = 1 cavallo). Movimento: 18 m. per turno. Capacità di trasporto: 4.000 monete con un solo cavallo, 8.000 monete con 2 cavalli. Non può attraversare deserti, montagne, foreste o paludi, se non su strada.
- **Catapulta leggera:** è una macchina da "assedio" per lanciare pece infuocata e rocce. Viene montata su un piccolo carro fornito di ruote, che viene trascinato da cavalli. Ciò fa dimezzare il normale movimento. Le 1.000 monete di ingombro vengono divise equamente tra gli animali che la trasportano. Quando viene adoperata sulle navi, si adopera lo stesso valore di ingombro, ma la catapulta viene direttamente montata sull'imbarcazione.
- **Rampino:** è un grosso rampino con 3 o 4 ganci, fatto di ferro appositamente rinforzato.
- **Martello:** utilissimo per piantare chiodi di ferro sulle pareti.
- **Simbolo sacro:** è un segno o un simbolo religioso di un chierico. Viene adoperato per scacciare i non morti.
- **Acqua Santa:** acqua resa santa da un chierico (png) di alto livello. Infligge danni ai mostri non morti.
- **Chiodi di ferro:** usati per inchiodare

- porte, tenendole così chiuse o aperte; o per attaccare delle corde.
- **Lanterna:** illumina un cerchio del raggio di 9 m., bruciano una ampolla d'olio in 4 ore (24 turni). Può essere schermata contro il vento.
- **Specchio:** usato per guardare dietro gli angoli senza pericolo, o per difendersi dagli attacchi mortiferi costituiti da "sguardi" (medusa). Quando un personaggio adopera uno specchio per guardare un nemico, si applica una penalità di -2 ai suoi tiri per colpire ed il personaggio non può utilizzare lo scudo. Perché lo specchio possa essere adoperato la zona deve essere, ovviamente, illuminata.
- **Ampolla d'olio:** l'olio viene bruciato nelle lanterne, per produrre luce. Può anche essere lanciato come arma da tiro, oppure sparso per terra ed acceso, per impedire un inseguimento o ritardarlo.
- **Asta di legno:** lunga 3 m. e spessa 5 cm.. Utilissima per "saggiare" mucchi di rifiuti, vasche ecc.
- **Razioni speciali:** cibo conservato sufficiente a sfamare una persona per una settimana.
- **Razioni normali:** cibo non conservato sufficiente a sfamare una persona per una settimana. Può essere lanciato contro il mostro per ritardarne l'inseguimento.
- **Corda** (lunga 15m.): questo tipo di corda per scalare, molto pesante e resistente, può sopportare il peso di 3 uomini completamente equipaggiati.
- **Sacco grande:** è una borsa di tela, di cuoio o di tessuto, di solito di cm. 60 x

- 120.
- **Sacco piccolo:** simile al sacco grande però solo di cm. 30 x 60.
- **Sella:** è fatta di cuoio e di legno, con rinforzi metallici, e si presume sia corredata di morse, sottopancia, briglie ecc.
- **Sacco da sella:** è un lungo sacco di cuoio, a due tasche. Viene poggiato sopra la sella, in modo che una tasca stia da una parte e l'altra dalla parte opposta.
- **Paletti e martello di legno:** tre grossi pioli di legno ed una mazza. Utilissimi per uccidere i vampiri.
- **Attrezzi da scasso:** tutto il necessario per poter forzare le serrature.
- **Scatola dell'acciarino:** esca, acciarino e pietra focaia (l'esca è costituita di trucioli di legno). Per usarlo tirate 1d6. Se il risultato è 1 o 2 il fuoco si è acceso. Si può tentare una sola volta per round.
- **Torcia:** illumina una zona di 9 m. di raggio. Brucia per un'ora (sei turni).
- **Carro:** viene trascinato da 2 o 4 cavalli da tiro (o da muli. 2 muli = 1 cavallo). Movimento 18 m. per turno. Capacità di trasporto: 15.000 monete con 2 cavalli, 25.000 con 4. Non può viaggiare per deserti, foreste, montagne e paludi, se non su strada.
- **Oltre d'acqua/fiasco di vino:** sono di cuoio o di pelle conciata. Capacità: 1 litro. L'ingombro si riferisce al recipiente pieno, altrimenti è pari a 5 monete.
- **Erbe anti licantropo:** è un tipo di erba che, una volta dissecata, viene adoperata per scacciare i licantropi.

L'avventura

Nelle avventure basate sul regolamento del gioco base, i vostri personaggi potevano raggiungere direttamente il dungeon senza nessuna difficoltà e nessun pericolo. Ma ora vi attendono numerosi pericoli nel mondo "esterno". I vostri personaggi devono decidere dove andare e di quali rifornimenti ci sarà bisogno. Dovete decidere un ordine di marcia per il cammino all'aperto e stabilire turni di guardia per la notte.

Come incominciare

Prima di mettervi in viaggio usate i seguenti suggerimenti per organizzare il gruppo e preparare il viaggio:

1. **Decidete dove andare:** scegliete uno scopo per la vostra avventura.
2. **Fate una lista dei rifornimenti necessari:** preparate il gruppo ad affrontare il viaggio verso la meta.
3. **Equipaggiate il gruppo:** acquistate l'equipaggiamento di cui, come gruppo, avete bisogno per raggiungere il vostro scopo.
4. **Decidete l'ordine di marcia:** organizzate l'ordine di marcia dei personaggi in modo da poter affrontare i combattimenti e le sorprese.

Come disegnare le mappe

Dovete disegnare una mappa delle zone che esplorate. Per questo tipo di mappa vi consigliamo di usare fogli esagonati invece della carta a quadretti utilizzata di solito per disegnare le mappe dei dungeon. Normalmente potrete disegnare solo la mappa degli esagoni che attraversate, ma ciò non è sempre vero e può variare in relazione al tipo di terreno. E' chiaro, infatti che dalla cima di un monte si può riconoscere un più ampio territorio che non dal fondo di una vallata. Mentre i vostri personaggi attraversano ogni singolo "esagono" di territori, scoprirete la generale conformazione del paesaggio (foreste, montagne, laghi, ecc.) ed i segni della civiltà (strade, città, castelli, fattorie, ecc.) Non saprete nulla però dei popoli che vi risiedono a meno che non decidiate di fermarvi e di trascorrere del tempo in quell'esagono.

Smarrirsi

La possibilità di smarrirsi la strada esiste sempre a meno che il gruppo non segua una via conosciuta, o si sposti lungo un fiume o la costa del mare o in direzione di

una caratteristica del terreno ben visibile. Se ciò accade lo scoprirete quando deciderete di far muovere i personaggi. Il DM terrà accurata registrazione della vostra reale posizione e della direzione dei vostri spostamenti. Se vi perdetevi, potete tentare di ritrovare la giusta strada, di ripercorrere a ritroso le tracce che avete lasciato o di ritrovare una caratteristica del paesaggio a voi nota.

La scala di gioco

La scala delle distanze usata nelle avventure all'aperto per il movimento ed il combattimento è leggermente diversa da quella usata nei dungeon. All'aperto è più facile spostarsi velocemente, il terreno è di solito libero da ostacoli, l'illuminazione è migliore, e sono necessarie minori precauzioni. Tuttavia il NUMERO indicato come capacità di movimento dei personaggi nel dungeon continua ad essere usato anche nelle avventure in esterno. Tale numero, però, dovrà essere moltiplicato per tre. Per esempio un personaggio in grado di percorrere 27 metri nel dungeon (per ogni turno di gioco) potrà spostarsi all'esterno di 81 metri per turno. Questo criterio si applica anche alla distanza che indi-

L'avventura

ca la capacità di movimento durante i round di combattimento. Nelle avventure all'aperto, anche il raggio d'azione degli incantesimi e le gittate delle varie armi da lancio e da tiro vengono moltiplicati per tre. **Attenzione: LA ZONA DI EFFICACIA DEGLI INCANTESIMI NON VIENE MODIFICATA.** Quindi un incantesimo *palla di fuoco* lanciato all'aperto avrà un raggio d'azione pari 216 metri, ma colpisce sempre un'area di 12 metri di diametro.

Il movimento

Per determinare la distanza percorribile in un giorno di cammino, non dovete far altro che leggere come *chilometri* la capacità di movimento in metri nel corso di un turno. *Per esempio*, un uomo che si sposti di 27 metri per turno dentro i dungeon, può percorrere all'aperto 27 chilometri al giorno. Il gruppo viaggia alla velocità del suo membro più lento. Se tutti i personaggi cavalcano dei cavalli da guerra leggermente carichi (54 m. per turno), il gruppo può coprire, in un giorno fino a 54 chilometri. Anche se non ha alcuna influenza nei round di combattimento e nei turni (lunghe solo 10 minuti) la conformazione del terreno può far aumentare o diminuire il numero di chilometri percorribili in un giorno. Spetterà al vostro DM dirvi quanto tempo avete potuto viaggiare ogni giorno, tenendo in considerazione le vostre cavalcature (se ne avete), il terreno ed ogni incontro che possiate avere avuto (e questi ultimi possono aver rallentato di molto il cammino).

Marce forzate: se decidete di avvalervi di questa opportunità, i personaggi aumentano la loro capacità di movimento giornaliero del 50%. Però il giorno successivo alla marcia forzata deve essere dedicato interamente al riposo. La velocità di fuga e di inseguimento all'aperto è pari al triplo della normale velocità per round. *Per esempio*, un cavallo da guerra (18 m. per round) può fuggire o inseguire alla velocità massima di 54 m. per round. Tali velocità possono essere mantenute solo per brevi periodi, dopo i quali occorre immediatamente riposarsi.

Ostacoli al movimento

Viaggiare per le terre selvagge non è sempre facile, dal momento che ci sono spesso degli eventi o degli elementi del paesaggio che possono ritardare od ostacolare il movimento. Tra questi possiamo ricordare: i fiumi non guadabili, rupi a precipizio, passi montani ostruiti dalla neve, rapide, banchi di sabbia, cascate, foreste fittissime, brughiere o paludi insidiose e pericolose. I viaggi aerei possono essere ostacolati da temporali, perturbazioni, venti impetuosi, nebbia o montagne troppo alte per essere sorvolate.

Alcune escursioni particolari nelle terre selvagge

Acqua: per viaggiare via acqua, sui fiumi o lungo le coste, i personaggi devono essere in grado di comprarsi una barca o di farsi dare un passaggio (a pagamento) da un battello merci. Il DM vi dirà se tali mezzi sono disponibili, ma spetta ai vostri personaggi informarsi sul prezzo.

Aria: per viaggiare via aria, i personaggi possono acquisire la capacità di volare adoperando opportuni incantesimi od oggetti magici. *Potreste* essere anche tanto fortunati da ottenere una cavalcatura volante, come un ippogrifo o un pegaso. I viaggi via aria sono i più veloci e i più facili. Quando vola il personaggio è in grado di percorrere il doppio della sua normale distanza giornaliera (per esempio, una *sco-pa volante* con un passeggero si sposta di 80 m. per turno o 80 chilometri al giorno). Inoltre gli effetti del terreno possono essere quasi sempre ignorati.

Il cibo

Prima di partire vi consigliamo di portarvi dietro un 50% di cibo in più del necessario. Se il vostro viaggio viene per un qualsiasi motivo ritardato (ad esempio, dalle proibitive condizioni atmosferiche) potreste restare senza cibo. Ogni volta che vi trovate a percorrere campi, foreste o montagne (ma non paludi od oceani) potete cercare di aumentare le vostre scorte di cibo sia foraggiando che cacciando.

Foraggiare: i vostri personaggi possono procurarsi del cibo durante il viaggio se riducono a 2/3 del normale il loro movimento. Ovviamente se procedono a marce forzate non possono farlo. Il cibo che i personaggi possono procurarsi consiste in bacche, frutta e forse anche della selvaggina di piccolo taglio. Di solito avete 1 probabilità su 3 di procurarvi cibo sufficiente nel modo sopra detto. Il DM può modificare questo rapporto in modo favorevole o sfavorevole al gruppo a seconda del tipo di terreno attraversato ed effettua al proposito tutti i tiri di dado che siano necessari.

Cacciare: se trascorrete un giorno senza spostarvi, l'azione del foraggiare ha automaticamente successo. Inoltre avete una probabilità su 4 di imbattervi in grossi animali che possono essere cacciati, per procurarvi dell'altro cibo. I giorni trascorsi procedendo a marce forzate o per riposarsi, non possono essere utilizzati per cacciare.

Se i vostri personaggi rimangono senza cibo, avranno più bisogno di riposo, viaggeranno più lentamente, subiranno delle penalità ai tiri per colpire ed una grande perdita di punti ferita, fino ad una eventuale morte per inedia.

Il riposo

I personaggi e le loro cavalcature devono riposarsi per un intero giorno ogni 6 trascorsi viaggiando. Inoltre dopo essere sfuggiti a dei mostri potranno essere ob-

bligati a riposarsi. Coloro che non si riposano ad intervalli stabiliti subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e per infliggere ferite fin quando non si riposano.

L'ingombro (regole opzionali)

Nel D&D gioco base l'ingombro totale del personaggio si basava quasi esclusivamente sul tipo di armatura che indossava. Con le regole per esperti, si utilizzano gli stessi rapporti tra velocità di movimento ed ingombro, ma diventa più dettagliato il sistema per calcolare l'ingombro stesso.

1) *Non* dovete usare i vari valori di ingombro adoperati nel regolamento base (300 monete per chi non indossa armatura o indossa un'armatura di cuoio, 700 monete per le armature metalliche). Invece dovete fare la somma dell'ingombro di ogni oggetto per determinare il totale dell'ingombro normale. Usate questo totale per determinare la capacità di movimento del personaggio, secondo le indicazioni della seguente tabella.

2) A tale ingombro normale dovrete aggiungere quello dei singoli oggetti o tesori che il personaggio via via raccoglie, tenendo accurata registrazione del suo ingombro attuale.

3) Effettuate tutte le modifiche di cui ci sia bisogno (quando il personaggio acquista oggetti speciali e li indossa, quando certi oggetti vengono lasciati alla "base", dal momento che non ce ne sarà bisogno nel corso dell'avventura). State ben attenti a modificare l'ingombro ogni volta che il personaggio acquista nuove armi.

CAPACITÀ DI MOVIMENTO DEI PERSONAGGI IN BASE ALL'INGOMBRO

Ingombro	Velocità normale m. per turno	Velocità durante gli incontri m. per round	Velocità di fuga
Fino a 400 monete	36	12	36
401-800 monete	27	9	27
801-1200 monete	18	6	18
1201-1600 monete	9	3	9
1601-2400 monete	4.5	1.5	4.5
2401 o più	0	0	0

INGOMBRO DEI TESORI

Monete (di qualsiasi tipo)	1 mon
Gemme (di qualsiasi valore)	1 mon
Gioielli (cadauno)	10 mon
Pozione	10 mon
Pergamena	1 mon
Verga	20 mon
Bastone	40 mon
Bacchetta	10 mon

Nota bene: l'ingombro di un oggetto *non* è sempre uguale al suo vero peso. Il concetto di ingombro tiene infatti in considerazione anche le difficoltà nel maneggiare o trasportare un dato oggetto. Per esempio, un'asta di legno lunga 3 m. di ingombro pari a 100 monete pesa in realtà quanto 40 monete ma non è altrettanto facile da trasportare.

Procedure di Gioco

Nel presente capitolo tratteremo delle seguenti procedure di gioco:

- I clan (dei semi-umani)
- Arrampicarsi
- Il combattimento
- Dettagli relativi alle costruzioni
- Come si assegnano i punti esperienza
- I seguaci (per i personaggi che hanno raggiunto il "livello del titolo")
- I mercenari
- Come comportarsi con personaggi di diverso livello
- I gruppi di PNG
- L'uso eccessivo dei dadi
- La ricerca (incantesimi e oggetti magici)
- Gli specialisti
- La perdita del libro degli incantesimi
- Le roccaforti
- Nuotare
- Le tasse
- I desideri

I clan

Le razze semi umane (nani, elfi ed halfling) hanno uno stile di vita diverso da quello degli umani. Di solito vivono più a lungo, in modo certamente più spartano e trovano rifugio e protezione in grandi gruppi famigliari detti clan.

Un clan può comprendere varie centinaia di semi-umani! Il capo del clan è sempre il membro più anziano, maschio o femmina. I lavori di routine sono di solito eseguiti dai membri più adatti a farlo. A differenza di ciò che avviene in molte comunità umane, ben pochi semi-umani sono pigri e possono permettersi di rimanere inoperosi. Ognuno ha il suo compito, con doveri e responsabilità nei confronti del clan, ed è quasi impensabile trovare questi esseri "in pancia"!! Molti altri aspetti della vita delle famiglie di semi-umani (ad esempio i costumi e le consuetudini matrimoniali, i ruoli dei vari membri, il lavoro industriale, le relazioni tra i vari clan) possono essere sviluppati quando ce ne sia bisogno. In qualsiasi libreria potrete trovare libri riguardanti i vari tipi di clan sperimentati dai più diversi popoli. Vi invitiamo ad adoperarli per trarne spunti e consigli. Per ulteriori informazioni vedi "i seguaci" e "le roccaforti".

Le simpatie dei semi-umani:

Gli elfi ed i nani non si vedono, reciprocamente, di buon occhio. Questa antipatia si manifesta sul piano degli scontri verbali, piuttosto che sfociare in uno scontro fisico. Entrambi intrattengono relazioni abbastanza buone con gli halfling. Tutti i semi-umani cooperano con gli umani, anche se gli uomini possono essere pericolosi, sono tuttavia degni di fiducia ed hanno molti lati positivi (non ultimo quello di vivere di meno!).

Arrampicarsi

I ladri (e *Soltanto* i ladri) hanno l'abilità speciale di saper scalare superfici lisce. Ma possono capitare numerosissime situazioni in cui è necessario effettuare "scalate" più semplici (ad esempio un albero, una collina scoscesa, una parete con dei punti d'appoggio per mani e piedi).

In linea di massima i personaggi che indossano armature metalliche non sono in grado di arrampicarsi. Quelli, invece, che indossano armature di cuoio o che non ne portano affatto, possono intraprendere scalate facilmente, con solo una piccola probabilità di cadere. Nelle situazioni in cui si debba o si possa tentare una "normale" scalata, la prima cosa da decidere sono le probabilità di successo. *Per esempio*, se un personaggio cerca di trascorrere la notte su un albero con molti grossi rami, avrà 18 probabilità su 20 di scalare l'albero se non indossa alcuna armatura. Modificate queste probabilità per coloro che indossano corazze di maglia (forse 11 su 20) o corazze di piastre (1 su 20). Potete anche decidere di usare la destrezza o la forza del personaggio per determinare la probabilità di fallimento. Il personaggio riuscirà a scalare se, tirando i dadi (1d20, 3d6, 4d6, o qualche altra combinazione) ottiene un risultato minore o uguale alla abilità prescelta.

Qualunque sistema probabilistico decidiate di applicare, tenetene accurata registrazione in modo da applicarlo, in modo equo, nel corso del gioco e nelle situazioni future. Ricordate che un personaggio che cade subisce 1-6 punti di danno per ogni 3 m. di caduta. Ma sarebbe davvero una disdetta per un avventuriero, anche se debole, morire per una banale caduta da un albero!

Combattimento (tipi speciali)

Le normali procedure di combattimento sono spiegate nel regolamento del D&D gioco base.

Combattimento aereo: nei combattimenti aerei è di solito avvantaggiata la creatura che si trova più in alto (il DM può decidere di prendere nota a parte dell'altitudine alla quale si trova ogni essere in volo). Anche la velocità è molto importante. Per pronunciare incantesimi o adoperare armi da lancio o da tiro, c'è bisogno di un supporto stabile. L'incantesimo *volare* ed i tappeti magici sono supporti stabili, ma sicuramente non lo sono le creature che volano sbattendo le ali! Però la maggior parte degli oggetti magici non ha bisogno di un supporto stabile per essere utilizzato.

Le armi da lancio e da tiro adoperate da una posizione non stabile o in movimento subiscono una penalità di -4 ai tiri per colpire.

Alcune creature volanti possono anche effettuare attacchi in "picchiata" (spiegati a pag 48) contro qualunque nemico che si

Sezione esclusiva per i Dungeon Master

Se il vostro ruolo nel gioco non è quello di DM
SMETTETE DI LEGGERE A QUESTO PUNTO!
Benvenuti Dungeon Master!

trovi più in basso. Questo genere di attacco, se ha successo, infligge un numero doppio di punti ferita.

Combattimento senza armi: i personaggi che (per qualunque ragione) impegnano un corpo a corpo senza usare armi (a mani nude), infliggono, per ogni colpo andato a segno, un punto ferita, più le eventuali modifiche derivanti dalla forza. Anche in questo caso si usa un normale tiro per colpire e si applicano tutte le normali regole del combattimento.

Combattimenti su larga scala: le battaglie tra eserciti esulano dall'orizzonte di queste regole e perciò non approfondiremo l'argomento. Infatti il "gioco di ruolo" non è molto adatto a trattare questi soggetti. Però la stessa TSR produce regolamenti per il "wargame" fantasy come ad esempio quello intitolato "Battlesystem" che vi raccomandiamo. Se vorrete procurvelo chiedetelo al vostro negozio di fiducia.

Le battaglie su larga scala spesso comportano l'uso di strumenti militari da assedio (catapulte, proiettili di ogni tipo ecc.). Troverete spiegato dettagliatamente il loro impiego nel companion di D&D. Le catapulte possono anche essere montate sulle imbarcazioni (come descritto a pag 47) di questo volume.

Combattimento navale: il combattimento navale tra piccole imbarcazioni inizia, di solito, con l'uso di incantesimi e di armi da lancio o da tiro. Poi quando i vascelli sono abbastanza vicini, la nave nemica può essere agganciata ed abbordata. Vedi le "avventure marine".

Combattimento subacqueo: alcuni oggetti o incantesimi consentono di vivere avventure sott'acqua. Durante le immersioni, non è possibile adoperare (a causa delle correnti) la maggior parte delle armi da tiro o da lancio con l'unica eccezione delle balestre. Tutti i tiri per colpire ed i tiri

per infliggere ferite andranno penalizzati, a discrezione del DM, con l'unica eccezione di quelli degli esseri marini.

Bombardamento: rocce ed altri oggetti possono essere lasciati cadere da un'altezza di 100 m. o meno. Il colpo (senza tenere conto della normale CA del bersaglio) va a segno se, con il tiro per colpire, si ottiene un risultato di 16 o meno. I danni inflitti dipendono dalle dimensioni dell'essere volante. Per esempio, se una creatura volante è in grado di trasportare un uomo, può anche portare, al suo posto rocce sufficienti per infliggere 2-12 punti ferita a tutti coloro che si trovano in una zona di 3 m. x 3 (un tiro per colpire per ogni vittima).

Dettagli relativi alle costruzioni

Prima di poter costruire un castello o una roccaforte, il personaggio deve possedere i requisiti necessari. Per ulteriori informazioni, vedi "roccaforti". Quando è pronto il personaggio deve prima di tutto "ripulire" dalla presenza di mostri la zona (cioè l'esagono di mappa) dove intende costruire il suo rifugio. A questo fine il personaggio deve penetrare nella zona con un gruppo di armati e combattere o negoziare con ogni mostro che vi si trovi.

Quando la zona è libera dalle influenze malfiche il giocatore disegna la mappa completa della roccaforte che intende costruire, usando le informazioni che riportiamo più avanti. Dopo che il DM ha approvato il piano (suggerendo i cambiamenti opportuni) occorre trovare ed assumere un ingegnere per dare inizio alla costruzione.

Tutte le zone liberate dai mostri restano tali fin quando vengono pattugliate. Il pattugliamento deve estendersi di solito fino a 28 chilometri dal castello o dalla roccaforte. La presenza di giungle, paludi e montagne richiede uno sforzo ulteriore per mantenere la zona priva di mostri: in questo caso occorre una guarnigione ogni

9 chilometri. Col tempo, possono essere liberate dai mostri e rese pronte all'insediamento "umano" altre aree oltre a quella iniziale. Investendo altro denaro nella civilizzazione dell'area (es. costruendo locande, mulini, cantieri ecc.) si potranno attirare altri coloni. L'ammontare di questi investimenti ed il numero di abitanti che vengono attratti nella zona sono stabiliti dal DM. Gli abitanti devono pagare delle tasse (di solito l'aliquota normale è pari al 10% annuo per persona) per le spese del signore, per la protezione che ricevono e così via.

La pianta dei castelli: castelli e roccaforti sono molto costosi. Il progetto più comune comprende piccole costruzioni, circondate da un muro esterno, lasciando spazio sufficiente per eventuali future aggiunte. Gli elementi indispensabili sono le camerate per alloggiare i combattenti assoldati, una casa per il personaggio ed alcune semplici difese, ad esempio una piccola torre che protegga l'ingresso principale ed il ponte levatoio. Un castello ben costruito può facilmente costare più di 250.000 monete d'oro!

Quando il DM esamina i piani di costruzione, l'errore più comune in cui di solito cade è quello di non considerare in maniera appropriata lo spessore delle pareti. Ricordate quindi che le pareti esterne sono spesse circa 3m., quelle delle torri e del corpo di guardia principale sono spesse circa 1,5 m. e le pareti interne di pietra sono spesse dai 30 ai 60 cm.

Costo e tempo: nelle tabelle seguenti sono indicati i costi delle più tipiche strutture di un castello (questi sono costi "medi"). Il DM può modificare le somme indicate, a seconda delle circostanze. Se c'è nei paraggi un villaggio di nani minatori, il costo dei lavori in pietra verrà sensibilmente ridotto oppure verrà aumentato proporzionalmente alla difficoltà di procu-

ALTRI COSTI:

Feritoia o finestra	10*
Inferriata (per una finestra)	10*
Porta di legno (m. 1x2,20)	10
Porta di legno rinforzata	20*
Porta di legno di ferro o di pietra	50
Porta di legno segreta = costo normale della porta	x 5
Pavimento (m. 3x3) di legno	40
Pavimento (m. 3x3) di legno lastricato o a mattonelle	100*
Soffitto: gli stessi costi del pavimento.	
Parete scorrevole (m. 3x3)	1.000
Imposte (per una finestra)	5*
Scale (m. 1x3), di legno	20
di pietra	60
Botola (trappola) (m. 1,2 x 1)	
= costo della porta in legno	x 2

* Questi elementi, più le pareti interne e semplici elementi di arredamento, possono ritenersi già compresi nel costo complessivo della costruzione se lo si maggiora del 25%.

TABELLA DEI COSTI DI COSTRUZIONE

Costruzione	Costo
Maschio quadrato (lato di base: 18m.; altezza 24m.)	75.000
Barbacane (due torri 6m.x 6m., corpo di guardia, ponte levatoio)	37.000
Torri rotonde: Base=9m., Altezza=9m.	30.000
Base=6m., Altezza=9m.	15.000
Altre torri: il costo è quello normale finché l'altezza è uguale alla larghezza della base.	
Le torri più alte costano il doppio del normale. Le torri non possono essere più alte del doppio della lunghezza della base.	
Bastione (torre semi circolare: Base=9m., Altezza=9m.)	9.000
Corpo di guardia principale (Base=9m., x6m Altezza=6m.)	6.500
Mura del castello (Lunghezza=30m., Larghezza=6m.)	5.000
Altre mura: il costo è quello normale fino ad una altezza di 9m.	
Da 9m. a 18m. (il massimo) il costo è doppio.	
Costruzioni "civili" in pietra (due piani, soffitto, 36m. di pareti, porte, scale, pavimenti e soffitto, tutti di legno)	3.000
Costruzioni "civili" di legno (come sopra)	1.500
Corridoio di "dungeon" (m. 3x3x3, lastrificato in pietra)	500
Fossato (Profondità 3m., lunghezza 30m., larghezza 6m.)	400

rarsi materiali e rifornimenti.

Il tempo richiesto per la costruzione è pari ad un giorno (in tempo di gioco) per ogni 500 monete d'oro spese, e con ciò si presume che la zona sia già stata liberata dai mostri e preparata e che tutti i materiali siano disponibili. Infine per ogni 100.000 monete d'oro (o meno) di spesa deve essere assunto un Ingegnere.

La costruzione nelle zone con insediamenti umani già sviluppati (ad esempio case, taverne, baracche di pietra ecc.) costano circa il 40% della somme indicate. Sempre in tali aree, le costruzioni in legno costano il 20% della somme indicate. Per facilitare il suo lavoro il DM è libero di arrotondare il totale delle spese alla cifra intera più vicina, per poter registrare in modo semplice e veloce le spese ed il tempo di costruzione.

Come si assegnano i punti esperienza

Per calcolare il valore, in termini di punti-esperienza dei mostri è stata impiegata la seguente tabella. Potete adoperarla per calcolare il valore in Punti-Esperienza dei mostri di vostra invenzione.

PUNTI ESPERIENZE PER OGNI MOSTRO UCCISO

Dadi Vita	Valore di base	Bonus per asterisco
Meno di 1	5	1
1	10	3
1+	15	4
2	20	5
2+	25	10
3	35	15
3+	50	25
4	75	50
4+	125	75
5	175	125
5+	225	175
6	275	225
6+	350	300
7	450	400
8	650	550
da 9 a 10+	900	700
da 11 a 12+	1100	800
da 13 a 16+	1350	950
da 17 a 20+	2000	1150
21	2500	2000

Per ogni DV oltre 21, aggiungere 250 punti sia al valore di base che al bonus.

I Seguaci (gregari)

Dei png di basso livello saranno sicuramente attratti da ogni personaggio che costruisca una roccaforte e si offriranno di servirlo.

Chierici: una volta completata la costruzione del castello, giungeranno ad esso 50-300 seguaci fedeli, per aiutare il chierico.

L'allineamento morale di tutti loro sarà lo stesso del chierico. La maggior parte saranno uomini normali sotto la guida di guerrieri (del 3° livello). A differenza degli altri png mercenari, questi seguaci non richiedono una paga e non devono mai controllare il loro morale. L'esatta composizione di queste truppe (quanti arcieri, quanti cavalieri ecc.) e le armi di cui sono dotate vengono decise dal DM.

Oltre alle truppe di cui abbiamo detto, il chierico può attrarre altri chierici, di basso livello, per servire la chiesa. Anche in questo caso, come per la costruzione del castello, l'aiuto della chiesa-madre del chierico si farà sentire, inviandogli dei chierici di basso livello (1-6 se il ruolo del personaggio è stato ben giocato, nessuno se il chierico è stato punito per qualche mancanza al suo credo o al suo allineamento morale). Tutti questi chierici sono di livello compreso tra il 1° e il 3° ed il loro allineamento morale è lo stesso di quello del chierico che ha costruito il castello.

Semi-Umani: quando viene costruita una roccaforte, il personaggio ottiene l'aiuto del suo clan. Se il clan non ha già la sua roccaforte, l'intera famiglia può trasferirsi presso il semi-umano, per aiutarlo e per difendere la roccaforte senza alcun bisogno di paga. Di solito i membri del clan pattuglieranno la zona, ma normalmente non spetta a loro di ripulirla dai mostri che vi abitano. Per questo "lavoretto" devono essere assunti dei mercenari. I semi-umani possono assoldare soltanto mercenari appartenenti alla loro stessa razza. Un trattamento corretto ed onesto attirerà di solito altri png (e forse altri interi clan, come alleati), ma attenzione: possono sorgere inimicizie tra le varie famiglie e spesso per futuri motivi. I litigi possono far venire meno il supporto del clan che però può essere ripristinato con delle scuse personali, con uno o due matrimoni, ed una grande festa per celebrare la rinnovata amicizia. Però se una reale minaccia grava sulla roccaforte tali inimicizie verranno messe subito da parte, per rinascere vivaci come prima non appena il pericolo è passato. Ricordate che il proprietario della roccaforte non diventa il capo del clan (che è, come sappiamo, il

membro più anziano).

Guerrieri: una volta che un guerriero sia diventato barone (o, nel caso sia donna, baronessa) si uniranno a lui fino a 50 uomini normali e guerrieri dal 1° al 3° livello, per lavorare per lui ed essere addestrati. Questi png possono essere di qualsiasi allineamento morale. Il personaggio può avere dei problemi per procurarsi le armi e l'equipaggiamento necessario per rifornire tutti i suoi mercenari. Infatti, il governante che lo ha insignito del titolo di barone potrà non vedere di buon occhio grossi ordinativi di rifornimenti e cercherà di evitare di soddisfarli, per impedire future eventuali rivolte. Per ulteriori dettagli vedi pag.

Maghi: quando il mago ha costruito la sua torre, accorreranno al suo seguito, come discepoli, 6 maghi di livello 1°-3° (possono essere di qualsiasi allineamento morale). Ad essi si agglieranno fino a 12 uomini normali che desiderano diventare maghi. La loro intelligenza sarà solitamente superiore alla media, ma molti di loro probabilmente si scoraggeranno per le difficoltà e lasceranno il mago dopo 1-6 mesi.

Ladri: quando il ladro costruisce il suo nascondiglio, si uniranno a lui, come apprendisti, da 2 a 12 ladri del 1° livello, inviati dalla corporazione dei ladri. Essi possono essere di qualsiasi allineamento morale e, di solito (ma non sempre), saranno fedeli al loro "maestro". Se qualcuno di loro lo abbandonerà o verrà ucciso, non verrà rimpiazzato. Almeno uno di tali ladri png sarà una spia della corporazione, inviata per tener d'occhio i progressi del personaggio. Il DM deve decidere quale sia l'ammontare dei guadagni che il ladro ottiene dai furtarelli minori degli allievi.

I Mercenari (vedi anche "gli specialisti")

I mercenari sono soldati assunti per combattere e per seguire altri compiti tipicamente militari. Normalmente non partecipano alle avventure nei "dungeon", ma soltanto ad avventure nelle terre selvagge ed in campo aperto (combattere contro

COSTO PER L'ARRUOLAMENTO DI MERCENARI:

Tipo di truppa mercenaria	Costo in mo/mese				
	Uomini	Nani	Elfi	Orchi	Goblin
Arciere (cuoio, arco corto, spada)	5	—	10	3	2
Arciere a cavallo (cavallo, arco corto)	15	—	30	—	—
Balestriere (cotta di maglia, balestra pesante)	4	6	—	2	—
Balestriere a cavallo (mulo, balestra)	—	15	—	—	—
Fante leggero (cuoio, scudo, spada)	2	—	4	1	1/2
Fante pesante (cotta di maglia, scudo, spada)	3	5	6	1/2	—
Cavaliere leggero (cuoio, lancia)	10	—	20	—	—
Cavaliere medio (cotta di maglia, lancia)	15	—	—	—	—
Cavaliere pesante (piastre, spada, lancia)	20	—	—	—	—
Arciere, arco lungo (cotta di maglia, arco lungo spada)	10	—	20	—	—
Milizia (contadino)	1	—	—	—	—
Cavalcalupi (cuoio, lancia)	—	—	—	—	5

eserciti nemici, ripulire dai mostri il territorio che circonda il castello, difendere il castello, ecc.). I giocatori devono stare particolarmente attenti al morale dei loro mercenari, dal momento che un alto tasso di mortalità, paghe scadenti, ed altri trattamenti poco corretti, possono provocare una loro rivolta o diserzioni di massa. Un buon trattamento o un servizio senza pericoli eccessivi, ma eccitante o, infine, una serie di successi sul campo di battaglia li farà diventare dei soldati molto fedeli. I mercenari vengono spesso assoldati per sorvegliare un castello o una roccaforte. I costi indicati nella tabella si riferiscono solo alle spese normali di mantenimento (cibo e rifornimento di un dato soldato con un normale equipaggiamento). Di solito i mercenari possiedono già le loro armi ed armature. Ma c'è sempre bisogno di armieri (100 monete d'oro al mese) e di fabbri (25 monete d'oro al mese) per mantenere armi ed armature in buone condizioni. Per i compiti pericolosi (come in tempo di guerra) raddoppiate tutti i costi indicati. Il loro morale può essere abbassato da un alto tasso di mortalità, paghe scadenti, cattivo trattamento e così via. Un buon trattamento ed i successi in battaglia possono invece aumentarne il morale. Il DM deve decidere quali tipi di truppe mercenarie può assoldare un certo personaggio, e quale sia il loro morale.

Come comportarsi con personaggi di diverso livello

Durante una campagna, entrano spesso in gioco nuovi personaggi per rimpiazzare quelli morti o perchè nuovi giocatori si uniscono al gruppo originale. Ovviamente però, i personaggi sopravvissuti con successo continueranno nella loro scalata verso sempre più alti livelli di esperienza ed a lungo andare ciò creerà un divario di livelli tra i vari personaggi.

Tale differenza può creare molti problemi. Vi consigliamo, in genere, di non permettere avventure comuni se tra i vari personaggi del gruppo esiste un divario di 5 livelli o superiore. Questo consiglio è valido solo in linea di massima e non deve essere applicato nelle partite dove si adoperano i seguaci.

I gruppi di PNG (personaggi non-giocanti)

Se adoperate come mostri erranti o per un incontro pianificato dei gruppi di png, vi consigliamo di creare tali gruppi in precedenza, per risparmiare tempo durante il gioco. Potete decidere voi stessi la composizione dei gruppi o determinarla casualmente ricorrendo ai dadi.

- 1° Tirate 1d6+3 per stabilire il numero dei componenti del gruppo
- 2° Determinate la classe di ogni personaggio

giro tirando 1d8. Poi per stabilire il livello, tirate 1d6 ed aggiungete le modifiche indicate

CLASSE	LIVELLO
1 Chierico	4-9 (1d6+3)
2 nano	7-12 (1d6+6)
3 elfo	3-8 (1d6+2)
4 guerriero	4-9 (1d6+3)
5 halfling	3-8 (1d6+2)
6 ladro	5-10 (1d6+4)
7 mago	4-9 (1d6+3)
8 guerriero	6-11 (1d6+5)

- 3° determinate l'allineamento morale di ogni png tirando 1d6: 1-3=legale 4-5=neutrale 6=caotico.
- 4° scegliete oppure determinate casualmente, gli incantesimi di cui dispone ogni membro del gruppo che abbia la capacità di lanciai.
- 5° scegliete oppure determinate casualmente, gli oggetti magici posseduti dai png (vedi sotto).
- 6° decidete l'ordine di marcia del gruppo di png.

Se l'incontro avviene all'aperto ci sono il 75% di probabilità che il gruppo di png sia montato su cavalli. In generale, i png disporranno della stessa quantità di equipaggiamento dei personaggi del loro stesso livello. Gli elementi magici (incantesimi e oggetti) possono essere assegnati arbitrariamente o fortuitamente. La probabilità di ogni png del 1° livello (o superiore) di possedere oggetti magici è pari al 5% per livello (fino ad un massimo del 95%). Gli oggetti magici andranno scelti (o decisi ricorrendo al caso) tra le seguenti categorie:

Spade	Pergamene
Armature	Verghe/Bastoni/Bacchette
Pozioni	Oggetti magici vari
Altre armi	

Se un particolare png non può possedere un dato oggetto esso non si trova in suo possesso (e non si dovrà neppure tirare per una nuova scelta). Il DM può decidere di cambiare gli oggetti magici indicati dai dadi per salvaguardare l'equilibrio del gioco. Se inizia un combattimento, i png si avvarranno senz'altro degli oggetti magici di cui dispongono. I giocatori non possono ottenere gli oggetti magici dei png se non con la forza, con l'inganno o con lo scambio.

L'uso eccessivo dei dadi

Un errore comune in cui cadono quasi tutti i DM principianti è quello di ricorrere sempre ai dadi per determinare ogni avvenimento del gioco. Un'intera serata di gioco può essere rovinata se (per esempio) uno scontro di "viaggio" non pianificato va davvero storto per i personaggi impedendo loro di raggiungere il dungeon. E'

corretto usare le tabelle per la determinazione casuale degli avvenimenti e dei risultati, ma il DM deve sempre fare buon uso della sua capacità di giudizio. Gli incontri con i mostri dovrebbero sempre essere equilibrati con la potenza del gruppo ed essere, per quanto è possibile, in armonia con il tema dell'avventura.

Perciò se sorgono dei problemi il DM ricordi che può sempre scegliere un numero compreso tra quelli indicati, invece di tirare i dadi per l'ammontare dei punti ferita o per determinare il numero dei mostri incontrati ecc. Questo comportamento è necessario perchè il gioco sia più piacevole. Infatti un numero troppo elevato di punti ferita attribuito ad un personaggio troppo presto nel gioco, può privarlo del divertimento di una partecipazione piena all'avventura.

La ricerca (incantesimi, oggetti magici)

Con la "ricerca", i maghi, gli elfi ed i chierici possono tentare di inventare nuovi incantesimi ed oggetti magici. Si tratta però, di progetti lunghi e difficili. Ed il DM deve prestare una particolare attenzione quando consente ai giocatori di gongolarsi come apprendisti stregoni. Dare via libera alla possibilità di adoperare certi oggetti magici o certi incantesimi in un numero illimitato di situazioni, consentire effetti magici che aumentino con il livello del personaggio, oppure che non possano essere evitati con un tiro salvezza e cose del genere, potrebbero rendere il gioco troppo sbilanciato. Nella maggior parte dei casi vi consigliamo di lasciar "provare" le idee più originali per un limitato periodo, col sottinteso che, se necessario, saranno apportate ad esse dei cambiamenti.

Incantesimi: la "ricerca" richiede tempo e denaro. Il giocatore deve avere un'idea precisa dell'incantesimo che vuole creare. I nuovi incantesimi devono essere scritti e consegnati al DM, il quale decide se sono o no possibili, e quali cambiamenti occorre apportare ad essi per non sbilanciare il gioco. Ogni personaggio può dedicarsi alla ricerca solo di incantesimi di livello pari a quelli che è già in grado di lanciare. La ricerca di incantesimi costa 1.000 monete d'oro e 2 settimane di tempo per ogni livello del nuovo incantesimo.

Oggetti magici: coloro che sono in grado di lanciare incantesimi non possono creare oggetti magici fin quando non hanno raggiunto il 9° livello di esperienza. I chierici, i maghi (e gli elfi) possono creare soltanto oggetti utilizzabili dalle rispettive classi.

Per creare un oggetto magico, il personaggio deve prima di tutto procurarsi i rari materiali di cui sarà composto. Il DM decide caso per caso quali materiali sono ne-

cessari. Per realizzare una pergamena potrebbe esserci bisogno di carta speciale o di un inchiostro particolare per ogni incantesimo ivi contenuto. La armi potrebbero aver bisogno di metalli rari, di potenti gemme polverizzate e miste ad essi, del sangue o della pelle degli esseri che l'arma è in particolar modo destinata ad uccidere. Questi materiali dovrebbero essere difficili da ottenere, ed il personaggio potrebbe aver bisogno di avventure particolari per procurarseli, dal momento che NON esistono "supermercati" della magia!! Il personaggio deve poi trascorrere un certo periodo e spendere una ragguardevole cifra, per mettere insieme l'oggetto e renderlo magico. Durante il tempo che impiega per creare un oggetto magico, non può partecipare ad alcuna avventura.

Se un oggetto riproduce gli effetti di un incantesimo, il costo, per ogni livello dell'incantesimo, è di 500 monete d'oro ed una settimana di tempo. Nonostante tutto c'è sempre almeno un 15% di possibilità che la "ricerca" magica fallisca. Ma il tiro per controllare un eventuale fallimento deve essere effettuato DOPO che si sono spesi i soldi ed il tempo necessario alla creazione dell'oggetto.

Il DM può limitare o proibire del tutto la produzione di certi oggetti troppo potenti, semplicemente condizionando la loro produzione al reperimento di sostanze rarissime. Tali sostanze potrebbero essere difficili da trovare, costosissime, soggette a consumarsi col tempo, o richiedere un'apposita avventura per essere ottenute.

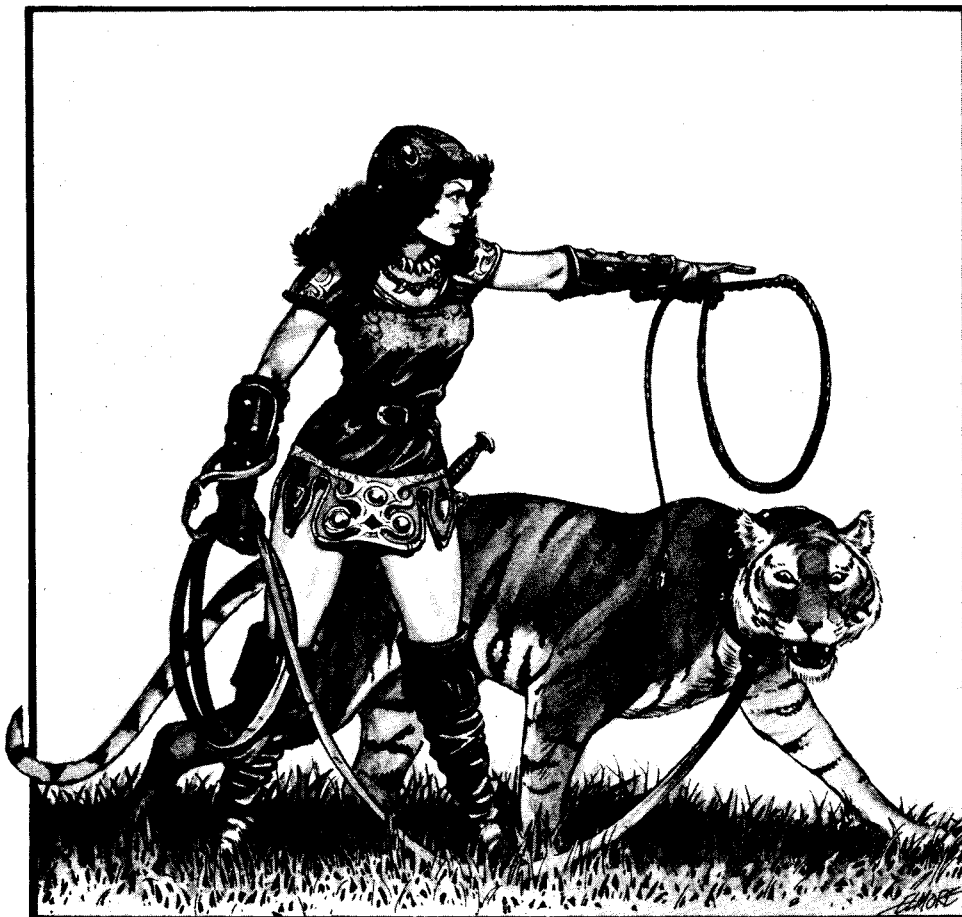
Esempi:	Costo	Tempo
Pergamena "dardo incantato" (x2)*	1.000	2 Settimane
Pozione Guaritrice	500	1 Settimana
Bacchetta magica palla di fuoco**	30.000	17 Settimane

*= 3 proiettili ciascuna

**= pienamente carica, con 20 cariche

Per gli oggetti che non riproducono gli effetti di un incantesimo, il costo ed il tempo da impiegare nella "ricerca" vengono stabiliti dal DM. Per esempio:

Oggetto	Costo	Tempo
20 frecce +1	10.000	1 mese
Corazza di piastre +1	10.000	6 mesi
Sfera di cristallo	30.000	6 mesi
Anello della vista ai raggi X	100.000	12 mesi
Anello accumulatore di incantesimi	10.000	1 mese per ogni livello dell'incantesimo che contiene



Gli specialisti (vedi anche "i mercenari")

I personaggi, in certe occasioni, possono desiderare di assumere dei png dotati di uno speciale addestramento o con abilità speciali, in materie diverse dal semplice "combattere" (mercenari). Queste persone sono dette "specialisti". Gli specialisti sono dei seguaci, e non accompagnano i personaggi nelle loro avventure. Tuttavia, ogni personaggio può assumere tanti specialisti quanti gliene consente la sua "borsa". Il modo più veloce di rintracciare degli specialisti è nell'attaccare annunci sulle mura di una città. A tali avvisi può rispondere una, nessuna o molte persone, a seconda del tipo di specialista cercato, dall'entità della popolazione locale, della reputazione di chi offre l'impiego, e dei soldi e privilegi che vengono offerti. Il giocatore deve decidere chi assumere tra coloro che si sono presentati, e definire con ciascuno gli accordi economici. In entrambi i casi il ruolo del png viene giocato dal DM. Il DM può anche decidere di creare apposite corporazioni delle varie professioni, dove possono essere facilmente rintracciati certi tipi di specialisti. Le informazioni che seguono concernono gli specialisti normalmente disponibili nelle città e nei grossi paesi. Il DM può crearne altri tipi.

Alchimista (1000 monete d'oro al mese): se ad un alchimista viene fornita la formula o un campione di una pozione, è in grado di riprodurla in metà tempo e con costi dimezzati. Gli alchimisti sono inoltre in grado di procedere alla "ricerca" di pozioni. In questo caso, però, impiegano il doppio di tempo e del denaro rispetto ai maghi.

Armiere (100 monete d'oro al mese): per ogni 50 guerrieri che vengono assoldati, è necessario assumere un armiere per mantenere in piena efficienza le loro armi ed equipaggiamento. Ogni armiere che non sia impegnato in tale compito, può produrre armi ed armamenti, non magici al ritmo di un'armatura completa o 3 scudi o 5 armi, al mese. Per ogni 3 assistenti di cui dispone (uno dei quali deve essere un fabbro 25 mo al mese) tale produzione può essere raddoppiata. Ogni armiere può avere al massimo 6 assistenti.

Addestratore di animali (500 monete d'oro al mese): per addestrare animali (o mostri) che non siano cavalli, muli o cani, c'è bisogno di un apposito "addestratore". Ogni addestratore ha la capacità di addestrare un solo tipo di animale, e può tenerne sotto controllo fino a 6 del medesimo tipo. Per il primo ordine o comando insegnato alla bestia c'è bisogno, alme-

Procedure

no, di un mese di tempo. Ogni ordine ulteriore può essere insegnato in altre 2 settimane. Il tempo necessario per l'addestramento può variare a seconda dell'intelligenza della bestia, la complessità dell'"ordine" e così via. L'addestramento deve essere continuo, altrimenti la bestia perde ogni capacità di essere addestrata.

Ingegnere (750 monete d'oro al mese): c'è sempre bisogno di un ingegnere per costruire castelli o grandi strutture. Gli ingegneri naneschi si specializzano nella costruzione delle strutture sotterranee. Il personaggio deve assumere un ingegnere per ogni 100.000 monete d'oro (o meno) di spesa nella costruzione progettata.

Saggio (2.000 monete d'oro al mese) : i saggi sono dei consiglieri particolari, in grado di rispondere alle domande che comportano oscure conoscenze. C'è però sempre una possibilità di fallimento nella ricerca di risposte alle domande più complesse. Il DM deve stabilire il costo extra del reperimento di antichi libri ed il tempo necessario a consultarli. Di solito i saggi sono rari e i personaggi ne dovranno incontrare ben pochi nella loro intera esistenza.

Marinaio (rematore 2 monete d'oro al mese, marinaio 10 monete d'oro al mese, capitano 250 monete d'oro al mese, navigatore 150 monete d'oro al mese): i rematori sono addetti ai remi sulle galere e sui vascelli, combattono come uomini normali e solo se la situazione è disperata. I marinai sono di solito, uomini normali capaci di condurre un'imbarcazione e di combattere come fanteria leggera quando il battello viene attaccato. Il capitano, necessario per la maggior parte delle imbarcazioni, ha le capacità di un marinaio e conosce le acque costiere. Il navigatore ha la capacità di pilotare il vascello nei lunghi viaggi oceanici. Ogni imbarcazione sulla quale non si trova un navigatore, si perderà non appena la linea della costa non sarà più visibile.

Spia (500 o più mo per missione): una spia (di solito un ladro) può essere assoldata per spiare un gruppo sul quale il personaggio desidera ulteriori informazioni. Può trattarsi sia di una persona esterna al gruppo che tenta di unirsi a quello per spiarlo, oppure un membro del gruppo che si sia lasciato corrompere. Il DM deve decidere la lunghezza della missione, le probabilità di successo ecc., basandosi sul tipo di informazioni ricercate, sulle precauzioni che sono state prese contro le spie, e sull'ammontare della paga. C'è anche la possibilità che la spia tradisca il personaggio. La sua lealtà è nota solo al DM.

La perdita del libro degli incantesimi

Ogni mago o elfo, il cui Libro degli In-

cantesimi vada perso o venga distrutto, non può riottenere i suoi incantesimi fin quando non lo abbia rimpiazzato. Il metodo, il costo ed il tempo, per rimpiazzare il libro sono decisi dal DM. Grosso modo vi consigliamo di usare il seguente metodo: 1.000 monete d'oro ed una settimana di studio per ogni livello dell'incantesimo rimpiazzato (quindi per rimpiazzare un incantesimo del 3° livello 3.000 monete d'oro e 3 settimane). Tale studio assorbe tutto il tempo del personaggio, non consentendogli di partecipare ad alcuna avventura.

Le roccaforti

Chierici: quando un chierico raggiunge o supera il 9° livello e decide di costruire un castello, il DM prende in considerazione il suo allineamento morale e decide se, tenendo conto di questo e della dottrina del suo credo, il giocatore ha interpretato appropriatamente il ruolo del personaggio. Se il giocatore/personaggio è stato punito per qualche grave mancanza relativa al rispetto dell'allineamento morale, la chiesa del chierico non verrà coinvolta nella costruzione del castello. D'altra parte, se il giocatore ha svolto sempre correttamente il suo compito, la chiesa si impegnerà a pagare la metà dei costi di costruzione! Nella maggior parte dei casi la situazione del personaggio sarà una via di mezzo tra i due estremi sopra citati (il ruolo del personaggio sarà stato interpretato in modo buono, normale o mediocre) ed allora la chiesa del chierico parteciperà alle spese di costruzione del castello fino ad un massimo del 50% del costo complessivo.

Semi-umani: quando un nano, un elfo o un halfling costruiscono una roccaforte (alle condizioni indicate nella descrizione di ognuna di tali classi di personaggi), la famiglia del personaggio lo aiuterà a trovare il luogo adatto. Inoltre, se il personaggio non dispone di denaro sufficiente, la famiglia gli presterà fino al 50% delle spese di costruzione che il personaggio dovrà restituire senza tuttavia dover pagare alcun interesse. Tali somme devono essere restituite entro un tempo ragionevole, ma spesso possono volerci anni e anni prima che il prestito sia completamente restituito.

Se la roccaforte del personaggio viene minacciata dai nemici, l'intero clan può accorrere in suo aiuto e (se il pericolo è davvero serio) porterà con sé altri clan. Spesso perfino interi eserciti di mostri esitano al solo pensiero di dover iniziare una guerra totale con i semi-umani.

Guerrieri: quando un guerriero raggiunge o supera il 9° livello, può decidere di costruirsi un castello, in questo caso si presume che la fama delle grandi capacità del guerriero sia giunta alle orecchie del sovrano della provincia o della nazione.

Per ottenere l'aiuto e l'amicizia del potente personaggio e dei suoi amici, il sovrano, molto probabilmente, gli conferirà un titolo onorifico! Tale titolo comporta il possesso di un territorio, detto comunemente baronia. In tale caso avverranno i seguenti eventi: quando la costruzione del castello sarà terminata, il guerriero verrà convocato alla roccaforte del sovrano ed ufficialmente proclamato barone (o baronessa nel caso sia donna). Gli verrà consegnato un documento firmato dal sovrano come segno evidente della sua approvazione ed aiuto che lo autorizza a governare. Quindi, il guerriero può tornare al castello da poco terminato e governare quella porzione di territorio. Se un qualunque nemico del sovrano invade il territorio del personaggio, egli può richiedere, se necessario, l'invio di rinforzi.

Maghi: quando un mago raggiunge o supera l'11° livello e si costruisce una torre, viene di solito emessa una solenne proclamazione da parte del sovrano del territorio. Questa dichiara in modo perentorio che sia la torre che il personaggio non dovranno essere mai disturbati da nessuno (il personaggio non è affatto tenuto ad approvare o richiedere tale dichiarazione. Anzi, talvolta non dovrà neppure incontrarsi con i governanti!). I maghi di alto livello possono essere dei nemici estremamente pericolosi, e quindi tutti i sovrani ricercano la loro amicizia, anche se il loro allineamento morale è diverso da quello del mago in questione. Se, nonostante la dichiarazione, la torre del mago viene attaccata, il sovrano invierà, di solito, i suoi aiuti. Però se l'attacco è portato da un altro mago, il governante non interferisce! E' meglio non immischiarsi negli affari di magia!

Ladri: quando un ladro raggiunge o supera il 9° livello e intende costruire od acquistare un nascondiglio deve, ancora prima di farlo, ottenere l'approvazione della corporazione dei ladri. Se un'altra corporazione opera già nella zona prescelta, il permesso può essere negato. Ma, se il personaggio sceglie una zona non ancora controllata da alcuno, la corporazione dei ladri lo aiuta, riconoscendo il nascondiglio del ladro come branca ufficiale distaccata della più grande corporazione, ed inviandogli anche nuovi apprendisti per lavorare con lui. Se un qualunque ladro o tagliagiatore indipendente comincia a "battere" la zona del personaggio senza permesso, questi può rivolgersi alla corporazione, che lo aiuterà ad interrompere tali intrusioni. Il DM deve fornire al giocatore, attraverso la corporazione, una serie di indizi su quale potrebbe essere un posto accettabile per fondare una nuova branca della corporazione. La maggior parte dei villaggi e delle piccole città non dovrebbe avere dei nascondigli; le comunità più vaste possono avere una branca della corporazione (al massimo) ogni 1.000 "norma-

li" abitanti. Ricordate che spesso i ladri non sono ben visti dalla popolazione e dai governanti, ma la corporazione è un dato di fatto comunemente accettato. Molti avventurieri potentissimi trovano utilissimi i ladri per le loro avventure, e quindi aiutano indirettamente la corporazione. I governanti, poi, sono troppo saggi ed astuti per attirarsi l'odio dei personaggi giocanti e non giocanti, perseguitando o distruggendo la vasta rete tramata dalla corporazione del ladri.

Nuotare

In D&D (a meno che il DM non decida diversamente) tutti i personaggi sono in grado di nuotare. Il movimento, è ridotto del 50%. Il DM deve decidere quante probabilità ci sono che il personaggio affoghi quando nuota in acque agitate, quando nuota trasportando cose pesanti o ingombranti o tesori, quando indossa armature o quando combatte nell'acqua. Le probabilità di affogare dipendono solo dalle circostanze. *Per esempio*, se un personaggio tenta di nuotare in un mare in tempesta, mentre indossa una corazza di piastra e trasporta un tesoro del peso di 3.000 monete, avrà sicuramente il 99% di probabilità di affogare. Per lo stesso personaggio,

con un'armatura di cuoio e senza tesori, il fattore rischio è pari al 10%.

Le tasse

Il DM può decidere di imporre delle tasse per varie ragioni. Di solito queste vengono percepite dai consigli municipali ogni qualvolta vengono rinvenuti dei tesori. Quando togliete denaro dalle "tasche" dei giocatori per mezzo di tassazioni, offrite sempre una valida giustificazione ed una possibilità di scelta, se possibile. Non limitatevi mai, semplicemente, a togliere soldi al personaggio e cercate di non costringerlo mai a tenere un comportamento obbligato. Per esempio ad un avventuriero di ritorno da un "dungeon" carico di tesori viene chiesto di pagare la locale "tassa di protezione". Egli può o rifiutarsi di pagare (affrontando l'arresto e la possibile prigionia) o scappare nelle terre selvagge (una scelta pericolosa ed incerta) oppure pagare e basta.

I desideri

I "desideri" se non adoperati con attenzione possono provocare grossi guai. Il DM deve stare ben attento a che i desideri siano limitati, altrimenti può sconvolgere

l'equilibrio del gioco e con esso il divertimento. Il DM non dovrà dare il suo consenso ai desideri che alterino la struttura basilare del gioco (ad esempio il desiderio che i draghi non possano più danneggiare i personaggi col loro soffio). Più un desiderio è irragionevole e ingiustificato, minori saranno le possibilità che diventi realtà. Per esempio, se un personaggio desidera un'arma magica per combattere contro i lupi mannari che stanno attaccando il gruppo, essendo ragionevole il desiderio, apparirà una spada magica +1 che poi scomparirà una volta terminato il combattimento. Se il personaggio desidera una spada vampiro questa può anche apparire, certo, ma nelle mani di un pericoloso avversario non nelle sue!

Il modo di esprimere verbalmente un desiderio è molto importante e può alterarne grandemente gli effetti. Il desiderio di avere a disposizione ulteriori desideri metterebbe il personaggio in un circolo vizioso senza fine, costringendolo a ripetere per sempre l'acquisizione e l'uso del desiderio. Però, desiderare che certi mostri non avessero mai attaccato, o che un certo colpo mortale non fosse mai stato inflitto, sono usi accettabili e buoni per i desideri.



ILLUSTRATION BY JEFF EASLEY/ROLE PLAYING GAME ASSOCIATION

D & D: La Campagna

Il modo in cui vivono i personaggi diventa una parte importantissima del gioco quando, invece di limitarvi a partite occasionali, giocate frequentemente a D&D. Le migliori campagne di D&D sono quelle che vengono costruite attentamente, considerando i dettagli del mondo reale, ed applicandoli opportunamente al nostro mondo fantastico.

Il miglior "luogo" da cui iniziare la costruzione di questo mondo è il punto di vista dei personaggi. In qualità di DM dovete almeno aver studiato dettagliatamente le note principali riguardanti le loro città-base. In questo capitolo vi offriremo alcuni consigli a questo proposito. Lo "scenario" storico sul quale è basato D&D è l'Europa del XV secolo, prima dell'invenzione della stampa. La polvere da sparo, però, è una delle invenzioni di quel periodo che non è presente in D&D.

Prima parte: Progettate il mondo esterno

Per disegnare e progettare una vasta zona di territorio potete avvalervi della stessa procedura usata per creare i "dungeon":

- 1° Scegliete le caratteristiche generali della zona.
- 2° Disegnate una serie di mappe della zona
- 3° Posizionate la città base ed il dungeon locale
- 4° Stabilite quali aree sono sotto il controllo degli umani
- 5° Stabilite quali aree sono sotto il controllo dei non-umani
- 6° Descrivete la città base
- 7° Fissate gli altri dettagli
- 8° Create le tane e le tabelle degli incontri.

1° Scegliete le caratteristiche generali della zona.

Decidete l'aspetto generale della zona. Può trattarsi di terreno montuoso, pianeggiante, boschivo o desertico o una combinazione di tutti questi elementi. Potete rifarvi ad un buon romanzo "fantasy" per prendere lo spunto, oppure potete inventare il tutto di sana pianta. Ma la prima cosa da fare è scegliere la dimensione che volete dare alla zona ed il tipo di terreno che si trova in essa. Una singola vallata, un'isola, una Baronia, costituiscono dei buoni punti di partenza. Una zona limitata è più facile da tenere sotto controllo, ed inoltre ci vuole meno tempo per progettare.

2° Disegnate una serie di mappe della zona

Per il mondo "esterno" è meglio adoperare fogli di carta esagonata, invece della carta quadrettata di solito impiegata per i "Dungeon". Potete adoperare un Atlante per farvi un'idea di come sono disposti i fiumi, le montagne ecc. Usate però molto

buon senso: i fiumi scendono dai monti, le foreste raramente confinano con i deserti e le giungle hanno molti fiumi e paludi. Iniziate col disegnare una mappa che mostri gli elementi principali del terreno e poi delle mappe più dettagliate in scala inferiore. Per esempio, un esagono in una mappa di grande scala potrebbe rappresentare fino a 24 miglia, mentre uno in una scala inferiore potrebbe rappresentarne solo 6. All'inizio disegnate il terreno usando un lapis, in modo che sia facile apportare dei cambiamenti, se gli occorre. Nel centro di questo volume troverete una serie di simboli che potranno esservi utili per indicare sulle mappe i vari elementi del terreno.

3° Posizionate la città base ed il Dungeon-locale

Scegliete la posizione della città base dei personaggi e collocate nei pressi di essa il loro primo Dungeon. La città base dovrebbe trovarsi presso un fiume o una strada mentre il Dungeon vicino ad un deserto, sulle montagne o in una foresta. Se decidete di collocare la città quasi al centro della mappa, i personaggi potranno esplorare in tutte le direzioni.

4° Stabilite quali aree sono sotto il controllo degli Umani

Contrassegnate le zone che i personaggi possono esplorare con facilità (quelle controllate dai duchi o dai baroni locali). La maggior parte degli umani vive presso sorgenti d'acqua, lungo le coste e in terreni adatti alla coltivazione. Potete anche decidere di determinare i dettagli di tutto un sistema di domini e governatorati che si estenda all'intera zona.

5° Stabilite quali aree sono sotto il controllo dei non-umani

Gli elfi preferiscono vivere nel folto delle foreste, lontano dagli uomini. I nani ed i goblin preferiscono invece, vivere sulle montagne o sulle colline. Gli halfling, se possono, abitano in territori favorevoli alla coltivazione o su dolci colline. Molti mostri preferiscono scegliersi un territorio di "caccia", che difendono a denti stretti, mentre gli orchetti e creature simili vivono spostandosi in continuazione da un luogo all'altro. Anche se le aree non-umane non hanno di solito confini ben definiti, potete tuttavia indicarle sulla mappa, segnando le zone dove è più facile incontrare certi semi-umani o certi mostri.

6° Descrivete la città base

Per prima cosa scegliete le dimensioni:

Villaggio	50-999	abitanti
Piccolo paese	1.000-4.999	"
Grande paese	5.000-14.999	"
Città	da 15.000 in su	

La città base è il luogo dove i personaggi possono procurarsi la maggior parte dei "servizi" di cui hanno bisogno, com-

preso un posto per abitare (una casa o una pensione), chiese, una corporazione dei ladri, bancarelle, negozi per acquistare i rifornimenti e, naturalmente, le guardie municipali, per tener d'occhio e reprimere, crimini e criminali.

Dovrete anche decidere chi è che governa la città. Può trattarsi di uno sceriffo nominato da un barone, un consiglio municipale, un ricchissimo e potente "principe" dei mercanti, o persino un avventuriero png di alto livello. I governanti png dovrebbero avere un livello almeno pari al "livello del titolo", con le relative guardie del corpo e magie.

7° Fissate gli altri dettagli

Completate la mappa in piccola scala della zona della città base con delle note riguardanti i locali png, eventuali leggende e dicerie, ed altri elementi di interesse. Fra queste possiamo ricordare: le persone che assoldano avventurieri (e per quali scopi lo fanno), la frequenza e i tragitti delle guardie di pattuglia, i funzionari minori della città e così via. Ovviamente, anche le zone controllate dai mostri e dai semi-umani possono essere ulteriormente dettagliate.

8° Create le tane e le tabelle degli incontri

Invece di adoperare le tabelle dei mostri erranti, fatte appositamente per i dungeon, create le tabelle da usare nel mondo esterno, basandovi sugli esseri che vi ponete. Potete comprendere in esse qualsiasi mostro vogliate, e non avete certo bisogno di pianificare in anticipo ogni "tana" che si trovi nella zona. Quando si incontra un mostro nelle terre selvagge, esiste la possibilità di incontrarlo nella sua "tana". Questa è riportata nella descrizione relativa al mostro. Cercate di essere ragionevoli (nessuna sanguisuga della paludi nel deserto, nessun elefante sui massicci montuosi ecc.). Prendete nota di alcune "tane" di mostri speciali, ma non piazzatele sulla mappa! Adoperatele invece quando i personaggi si imbattono in una tana di mostri: piazzandola semplicemente dove ha luogo l'incontro. Usando lo stesso sistema, disegnate solo poche mappe di castelli, di vascelli o di altri elementi di interesse che possono essere incontrati e tenetele da parte per quando ce ne sarà bisogno.

Paesi e città

Tutti i personaggi dovrebbero iniziare la loro "carriera" in una città base partendo dalla quale possono iniziare le loro avventure. Nella città base, il gruppo può acquistare rifornimenti, assoldare uomini e segugi, vendere i tesori (e forse anche trovare qualcuno in grado di identificare eventuali oggetti magici) e, se è possibile, essere guariti dai chierici, a pagamento, oppure eseguendo un servizio per loro, per

sdebitarsi. I personaggi, inoltre, aggirandosi per le bettole e le taverne, possono sentire voci, notizie e pettegolezzi che possono guidarli verso un'avventura.

La maggior parte delle cittadine dovrebbero essere piazzate molto vicino ai corsi d'acqua. Nessun centro abitato può sopravvivere senza una buona fonte di approvvigionamento per l'acqua. In una vallata saranno scavati pozzi o potrà affiorare una sorgente naturale che attrae i primi abitanti.

ti. I ruscelli, però, ed altri corsi d'acqua dolce, sono i luoghi preferiti dai coloni e la biforcazione di un fiume sarà probabilmente il primo luogo di una zona selvaggia ad essere colonizzata. In luoghi di questo tipo la terra circostante sarà quasi sicuramente favorevole all'agricoltura e la maggior parte della fattorie potranno sorgere molto vicine alla città. Nelle città appena fondate la maggior parte delle abitazioni sarà in legno, mentre la pietra verrà

impiegata per rinforzare gli edifici più grandi ed importanti. L'intera città sarà attraversata da strade e viottoli di terra e fango e, solo se il centro abitato è abbastanza grande, vi si troveranno alcune vie principali lastricate in pietra. La maggior parte delle case abitate saranno concentrate in una certa zona della città, mentre in un'altra zona saranno concentrati i negozi, le botteghe e tutto ciò che concerne gli affari, pubblici e privati.

TABELLA DEI TIRI PER COLPIRE DEI PERSONAGGI (1d20)

Classe e livello del personaggio			Classe dell'armatura del bersaglio																		
Guerriero*	Chierico**	Mago	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9
	Uomo normale		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	25	26
1-3	1-4	1-5	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	24	25
4-6	5-8	6-10	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	22	23
7-9	9-12	11-15	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	21
10-12	13-16		4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
13-15			2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Classi d'armatura negative sono possibili grazie alle armature magiche o alla magia. Tiri per colpire superiori a 20 richiedono particolari bonus. Un 20 "naturale" (ovvero senza nessun modificatore) non colpirà creature che possono essere colpite solo da risultati superiori a 20.

TABELLA DEI TIRI PER COLPIRE DEI MOSTRI (1d20)

Dadi vita del mostro		Classe dell'armatura del bersaglio																								
		9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6									
fino a 1		10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20									
da 1+ a 2		9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20									
da 2+ a 3		8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20									
da 3+ a 4		7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20									
da 4+ a 5		6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20									
da 5+ a 6		5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20									
da 6+ a 7		4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19									
da 7+ a 8		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18									
da 8+ a 9		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17									
da 9+ a 11		2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16									
da 11+ a 13		2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15									
da 13+ a 15		2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14									
da 15+ a 17		2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13									
17+ e oltre		2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12									

* Anche nani, elfi e halfling

** Anche i ladri

Un attacco non colpisce e non causa danni automaticamente. La sorte di un colpo dipende dalla classe dell'armatura del bersaglio. Queste due tabelle elencano tutti i colpi per tutti i personaggi di livelli diversi e per i mostri in funzione dei dadi vita. Lanciando 1d20, se il risultato è uguale o maggiore del numero elencato, l'attacco è efficace.

A meno che il bersaglio sia invulnerabile ad armi normali, o che non occorra un numero superiore a 20 e che non ci siano degli abbuoni, il risultato 20 colpisce sempre, un risultato 1 manca il bersaglio.

TABELLA DEI DANNI VARIABILI DELLE ARMI

1d4 (1-4) punti danno:	1d6 (1-6) punti danno:
Mazza	Lancia
Pugnale	Martello da guerra
Fionda	1d8 (1-8) punti danno:
Torcia	Spada (normale)
	*Ascia da combattimento
1d6 (1-6) punti danno:	1d10 (1-10) punti danno:
*Frecce (arco lungo o corto)	Lancia da cavaliere
Ascia	*Arma lunga
Azza	*Spada a due mani
*Dardo (balestra)	
Spada corta	

* Questa arma richiede l'uso di due mani. L'attaccante non può quindi utilizzare lo scudo e perde sempre l'iniziativa.

TABELLA DELLE ARMI DA LANCIO

Arma	Gittata massima (in metri)		
	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	6	9

* Modifiche al tiro del dado per colpire: usando questo tipo di armi, ricordatevi di fare le modifiche dovute a:

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

TIRI SALVEZZA

GUERRIERI							CHIERICI				LADRI				
Tiro salvezza	Uomo normale	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	Livello	1-4	5-8	9-12	13-16	1-4	5-8	9-12	13-16
Raggio della morte/veleno	14	12	10	8	6	6		11	9	7	6	13	11	9	7
Bacchette magiche	15	13	11	9	7	6		12	10	8	7	14	12	10	8
Paralisi o pietrificazione	16	14	12	10	8	16		14	12	10	8	13	11	9	7
Soffio del drago	17	15	13	11	9	8		16	14	12	10	16	14	12	10
Incantesimi/verghe/ bastoni magici	17	16	14	12	10	9		15	13	11	9	15	13	11	9
NANI				ELFI				HALFLING				MAGHI			
1-3	4-6	7-9	10-12	1-3	4-6	7-9	10	1-3	4-6	7-8		1-5	6-10	11-15	
8	6	4	2	12	8	4	2	8	5	2		13	11	9	
9	7	5	3	13	10	7	4	9	6	3		14	12	10	
10	8	6	4	13	10	7	4	10	7	4		13	11	9	
13	10	7	4	15	11	7	3	13	8	5		16	14	12	
12	9	6	3	15	11	7	3	12	9	4		15	12	9	

TABELLE GENERALE DEGLI INCONTRI NELLE TERRE SELVAGGE

Terreno				Prateria Montagne								
n°	aperto	Foresta	Fiume	Palude	n°	Colline	Deserto	*Terre coltivate	n°	Città	Oceano	Giungla
1	Uomo	Uomo	Uomo	Uomo	1	Uomo	Uomo	Uomo	1	Uomo	Uomo	Uomo
2	Volatile	Volatile	Volatile	Volatile	2	Volatile	Volatile	Volatile	2	Non morto	Volatile	Volatile
3	Umanoide	Umanoide	Umanoide	Umanoide	3	Umanoide	Umanoide	Umanoide	3	Umanoide	Acquatico	Insetto
4	Animale	Insetto	Insetto	Acquatico	4	Insoliti	Uomo	Uomo	4	Uomo	Acquatico	Insetto
5	Animale	Insoliti	Acquatico	Non morto	5	Animale	Animale	Uomo	5	Uomo	Acquatico	Umanoide
6	Insoliti	Animale	Acquatico	Non morto	6	Umanoide	Drago	Insetto	6	Uomo	Acquatico	Animale
7	Drago	Animale	Animale	Insetto	7	Drago	Non morto	Animale	7	Uomo	Acquatico	Animale
8	Insetto	Drago	Drago	Drago	8	Drago	Animale	Drago	8	Uomo	Drago	Drago

PROBABILITÀ DI INCONTRO

Terreno	Probabilità (1d6)
Città, Terreno aperto, Prateria o Coltivato	6
Foresta, Fiume, Collina, Terre desolate*, zone aeree**	5-6
Palude, Giungla, Montagne	4-6

* Oceano: un risultato 6 indica un incontro normale. Un 5 indica che non avviene nessun incontro a meno che la nave non approdi al termine della giornata. In questo caso vi sarà un incontro sulla terra ferma.

** Zone aeree: usare sempre la tabella dei volatili indipendentemente dal terreno.

Tabelle

Data una classe di PNG, l'incontro è con il livello 1 o superiore, più un emolumento 2-20.

Dato un titolo di livello specifico, l'incontro è con personaggi 6-15 di quel livello.

1. ANIMALI

N°	Terreno aperto Terre desolate	Foresta	Fiume	Prateria Montagne
1	Mandria	Mandria	Mandria	Mandria
2	Babbuino	Cinghiale	Cinghiale	Scimmione
3	Cinghiale	Pantera	Pantera	Scimmione bianco
4	Leone	Tigre	Tigre	Babbuino
5	Elefante	Geco	Granchio gigante	Orso delle caverne
6	Furetto gigante	Draco	Coccodrillo	Grizzly
7	Cavallo da sella	Tuatara gigante	Coccodrillo	Puma
8	Draco	Vipera	Ghiozzo	Mulo
9	Mulo	Ragno chelato	Sanguisuga	Vipera
10	Vipera	Unicorno	Topo gigante	Serpente a sonagli
11	Serpente a sonagli gigante	Lupo	Topo ragno	Lupo
12	Donnola gigante	Lupo nero	Rospo gigante	Lupo nero
N°	Deserto	Terre coltivate	Giungla	Mondi perduti
1	Mandria	Mandria	Mandria	Orso delle caverne
2	Mandria	Mandria	Cinghiale	Tigre dai denti a sciabola
3	Cammello	Cinghiale	Pantera	Coccodrillo gigante
4	Cammello	Tigre delle rocce	Draco	Mastodonte
5	Leone	Furetto gigante	Geco	Pterodattilo
6	Leone	Cavallo da sella	Camaleonte	Pteranodonte cornuto
7	Geco	Topo gigante	Topo gigante	Biscione strisciante
8	Tuatara	Ratto vampiro	Topo ragno	Vipera
9	Vipera strisciante	Biscione gigante	Vipera	Triceratopo
10	Serpente a sonagli gigante	Vipera	Pitone	Triceratopo
11	Vedova nera	Tarantola	Cobra sputante	Tirannosaurus rex
12	Tarantola	Lupo	Ragno chelato	Lupo nero

2. UMANOIDI

N°	Terreno aperto Prateria	Foresta	Fiume	Palude	Terre desolate Montagne Colline	Deserto	Città Zone abitate	Giungla
1	Bugbear	Bugbear	Bugbear	Gnoll	Nano	Gigante del fuoco	Nano	Bugbear
2	Elfo	Ciclope	Elfo	Goblin	Elfo	Goblin	Elfo	Ciclope
3	Gigante delle colline	Driade	Gnoll	Hobgoblin	Gigante dei ghiacci	Hobgoblin	Gigante delle colline	Elfo
4	Gnoll	Elfo	Hobgoblin	Uomo lucertola	Gigante delle colline	Hobgoblin	Gnomo	Gigante del fuoco
5	Goblin	Gigante delle colline	Uomo lucertola	Uomo lucertola	Gigante delle pietre	Orco	Gnoll	Gigante delle colline
6	Halfling	Gnoll	Uomo lucertola	Uomo lucertola	Gigante delle tempeste	Orco	Goblin	Gnoll
7	Hobgoblin	Goblin	Spiritello acquatico	Spiritello acquatico	Gnomo	Orco	Halfling	Goblin
8	Orco	Hobgoblin	Orco	Orco	Goblin	Orchetto	Hobgoblin	Uomo lucertola
9	Orchetto	Orco	Orchetto	Orchetto	Coboldo	Orchetto	Orco	Orco
10	Folletto	Orchetto	Spiritello	Troglodita	Orchetto	Folletto	Orchetto	Orchetto
11	Thoul	Thoul	Thoul	Troll	Troglodita	Spiritello	Folletto	Troglodita
12	Troll	Troll	Troll	Troll	Troll	Thoul	Spiritello	Troll

3. UOMINI

N°	Terreno aperto Prateria	Foresta	Fiume	Collina	Deserto	Terreno coltivato	Oceano	Giungla	Palude
1	Avventuriero	Avventuriero	Avventuriero	Avventuriero	Avventuriero	Accolito	Avventuriero	Avventuriero	Avventuriero
2	Bandito	Bandito	Bandito	Bandito	Chierico	Avventuriero	Bucaniere	Avventuriero	Avventuriero
3	Bandito	Bandito	Bucaniere	Berserker	Derviscio	Bandito	Bucaniere	Bandito	Bandito
4	Berserker	Berserker	Bucaniere	Berserker	Derviscio	Bandito	Mercante	Berserker	Bandito
5	Brigante	Brigante	Bucaniere	Brigante	Guerriero	Chierico	Mercante	Brigante	Berserker
6	Chierico	Brigante	Brigante	Brigante	Mago	Guerriero	Mercante	Brigante	Brigante
7	Guerriero	Brigante	Chierico	Uomo delle caverne	Mercante	Mago	Mercante	Brigante	Chierico
8	Mago	Chierico	Guerriero	Uomo delle caverne	Nobile	Mercante	Mercante	Uomo delle caverne	Guerriero
9	Mercante	Guerriero	Mago	Chierico	Nomade	Nobile	Pirata	Chierico	Mago
10	Mercante	Mago	Mercante	Guerriero	Nomade	Gruppo PNG	Pirata	Guerriero	Mercante
11	Nobile	Mercante	Mercante	Mago	Nomade	Commerciante	Pirata	Mago	Gruppo PNG
12	Nomade	Gruppo PNG	Gruppo PNG	Mercante	Nomade	Veterano	Pirata	Mercante	Commerciante

4. VOLATILI

N°	Montagna	Deserto	Tutti gli altri
1	Ape gigante	Gargoyle	Ape gigante
2	Gargoyle	Gargoyle	Galloserpente
3	Grifone	Grifone	Gargoyle
4	Arpia	Arpia	Grifone
5	Ippogrifo	Sciame di insetti	Ippogrifo
6	Sciame di insetti	Draco	Draco
7	Manticora	Manticora	Pegaso
8	Pegaso	Manticora	Folletti
9	Tafano predatore	Manticora	Tafano predatore
10	Roc piccolo	Roc piccolo	Roc piccolo
11	Roc grande	Roc grande	Spiritello
12	Roc gigante	Roc gigante	Uccelli stigei

5. ACQUATICI

N°	Fiume/lago	Oceano	Palude
1	Granchio gigante	Gigante delle tempeste	Granchio gigante
2	Coccodrillo	Idra marina	Coccodrillo
3	Coccodrillo grande	Idra marina	Coccodrillo
4	Sgombro gigante	Idra marina	Coccodrillo grande
5	Storione	Tritone	Coccodrillo grande
6	Sanguisuga gigante	Tritone	Ghiozzo gigante
7	Sanguisuga gigante	Serpente di mare	Sanguisuga
8	Uomo lucertola	Serpente di mare	Sanguisuga gigante
9	Uomo lucertola	Serpente di mare	Uomo lucertola
10	Tritone	Termite d'acqua	Uomo lucertola
11	Spiritello acquatico	Termite d'acqua	Termite d'acqua
12	Termite d'acqua	Termite d'acqua	Termite d'acqua

N°	6. DRAGHI	N°	7. INSETTI	N°	8. NON MORTI	N°	9. INSOLITI
1	Chimera	1	Formica gigante	1	Ghoul	1	Basilisco
2	Drago nero	2	Ape gigante	2	Ghoul	2	Molosso instabile
3	Drago blu	3	Scarabeo del fuoco	3	Ghoul	3	Centauro
4	Drago d'oro	4	Scarabeo urticante	4	Mummia	4	Pantera miraggio
5	Drago verde	5	Scarabeo tigrato	5	Scheletro	5	Gorgone
6	Drago rosso	6	Sciame di insetti	6	Scheletro	6	Licantropo-orso mannaro
7	Drago bianco	7	Rhagodessa	7	Necrospettro	7	Licantropo-orso mannaro
8	Idra	8	Tafano predatore	8	Spettro	8	Livantropo-topo mannaro
9	Idra	9	Scorpione gigante	9	Presenza	9	Licantropo-tigre mannara
10	Viverna	10	Vedova nera	10	Vampiro	10	Licantropo-lupo mannaro
11	Salamandra del fuoco	11	Ragno chelato	11	Zombi	11	Medusa
12	Salamandra dei ghiacci	12	Tarantola	12	Zombi	12	Uomo albero

MOSTRI ERRANTI NEI DUNGEON

Per i dungeon utilizzate le seguenti tabelle. Siate ben certi di sapere usare i mostri erranti come spiegato nelle regole base. Se il mostro è descritto in quel volume il numero della pagina relativa è preceduto da una B.

QUARTO E QUINTO LIVELLO DEL DUNGEON

N°	Mostro	N°	Mostri	Pag.
1	Molosso instabile	1-4	55	
2	Bugbear	5-10	B	
3	Cecilia	1	49	
4	Gallo serpente	1-2	52	
5	Pantera miraggio	1		
6	Gargoyle	2-5	B	
7	Gigante delle colline	1	53	
8	Arpia	2-5	B	
9	Mastino infernale (3-5 PF)	1-4	55	
10	Idra (5 teste)	1	54	
11	Lupo mannaro	1-4	B	
12	Medusa	1-2	B	
13	Mummia	1-3	55	
14	Gruppo PNG	1	B	
15	Ameba paglierina	1	B	
16	Ragodessa	1-3	57	
17	Rugginofago	1-2	B	
18	Scorpione gigante	1-3	58	
19	Troll	1-2	59	
20	Presenza	1-2	56	

SESTO E SETTIMO LIVELLO DEL DUNGEON

N°	Mostro	N°	Mostri	Pag.
1	Basilisco	1-3	49	
2	Cecilia	1-4	B	
3	Gallo serpente	1-2	52	
4	Gigante delle colline	1-2	53	
5	Gigante delle pietre	1-2	53	
6	Mastino infernale (5-7PF)	1-4	55	
7	Idra (6-8 teste)	1	54	
8	Licantropo*	1-3	B	
9	Manticora	1	55	
10	Minotauro	1-4	B	
11	Mummia	1-4	55	
12	Gruppo PNG	1	B	
13	Ameba paglierina	1	B	
14	Orco	2-8	B	
15	Rugginofago	2-4	B	
16	Necrospettro	1-3	56	
17	Tarantola	1-3	B	
18	Salamandra del fuoco	1-2	58	
19	Troll	2-5	59	
20	Vampiro	1	61	

*Sia tigre mannara che orso mannaro.

OTTAVO, NONO E DECIMO LIVELLO DEL DUNGEON

N°	Mostro	N°	Mostri	Pag.
1	Basilisco	1-6	49	
2	Protoplasma nero	1	57	
3	Chimera	1	50	
4	Verro diabolico	1-2	62	
5	Drago	1-2	B	
6-7	Gigante (qualunque*)	1-6	53	
8	Golem (qualunque*)	1	54	
9	Idra (7-12 teste)	1	54	
10	Statua vivente (qualunque*)	2-5	B	
11-12	Licantropo (qualunque*)	3-8	B	
13	Gruppo PNG	1	B	
14	Verme scarlato	1	62	
15	Rugginofago	2-5	B	
16	Salamandra (qualunque*)	1-4	58	
17	Serpente (qualunque*)	2-5	B	
18	Necrospettro	1-3	56	
19	Ragno (qualunque*)	2-5	B	
20	Vampiro	1-2	61	

*qualunque: sceglietene uno e modificate il N° mostri in base al loro livello.

Tesori magici

Sottotabelle (a-h)

a. Spade

D% Tipo di spada

01-40	Spada +1 (B)
41-46	Spada +1, +2 contro i llicantropi (B)
47-52	Spada +1, +2 contro coloro che usano la magia (B)
53-57	Spada +1, +3 contro i non morti (B)
58-62	Spada +1, +3 contro i draghi (B)
63-67	Spada +1, +3 contro i mostri che si "ri-generano"
68-72	Spada +1, +3 contro i mostri incantati
73-77	Spada +1, incantesimo luce 1/giorno (B)
78-82	Spada +1, Cura ferite leggere 1/giorno (B)
83-86	Spada +1, individuazione degli oggetti
87-90	Spada +1, fiamme a comando
91	Spada +1, risucchio di energia
92	Spada +1, desideri
93-96	Spada +2 (B)
97-98	Spada +2, incantesimo charme (persone)
99-00	Spada +3

b. ALTRE ARMI

D% Tipo di armi

01-08	Frecce +1 (2-12) (B)
09-12	Frecce +1 (3-30) (B)
13-14	Frecce +2 (1-6)
15-23	Ascia +1 (B)
24-26	Ascia +2
27-28	Arco +1
29-36	Pugnale +1 (B)
37-40	Pugnale +1, +3 contro i goblin, coboldi e orchetti
41-42	Pugnale +2 (B)
43-50	Mazza +1 (B)
51-54	Mazza +2
55-56	Mazza +3
57-64	Dardi +1 (2-12) (B)
65-68	Dardi +1 (3-30) (B)
69-70	Dardi +2 (1-6)
71-74	Fionda +1 (B)
75-82	Lancia +1
83-86	Lancia +2
87	Lancia +3
88-95	Martello da guerra +1 (B)
96-99	Martello da guerra +2
00	Martello da guerra +3, boomerang

c. Armature e scudi

D% Tipo di armatura o scudo

01-09	Armatura di cuoio +1
10-13	Armatura di cuoio +2
14	Armatura di cuoio +3
15-30	Corazza di maglia +1
31-36	Corazza di maglia +2
37	Corazza di maglia +3
38-44	Corazza di piastre +1
45-47	Corazza di piastre +2
48	Corazza di piastre +3
49-67	Scudo +1
68-75	Scudo +2
76	Scudo +3
77-85	Corazza di maglia +1 e Scudo +1
86-88	Corazza di maglia +1 e Scudo +2
89	Corazza di maglia +1 e Scudo +3
90	Corazza di maglia +2 e Scudo +2
91	Corazza di maglia +2 e Scudo +3
92-95	Corazza di piastre +1 e Scudo +1
96-97	Corazza di piastre +1 e Scudo +2
98	Corazza di piastre +1 e Scudo +3
99	Corazza di piastre +2 e Scudo +2
00	Corazza di piastre +2 e Scudo +3

TABELLA OGGETTI MAGICI N°1

D% Sottotabella

01-20	a. Spade
21-35	b. Altre armi
36-45	c. Armature e scudi
46-70	d. Pozioni
71-80	e. Pergamene
81-85	f. Anelli
86-90	g. Bacchette, Bastoni e verghe
91-00	h. Vari oggetti magici

f. Anelli

D% Tipo di anello

01-08	Controllo degli animali (B)
09-17	Dell'inganno
18-19	Evocatore di geni
20-32	Resistenza al fuoco (B)
33-34	Controllo degli umani
35-42	Invisibilità (B)
43-46	Controllo delle piante
47-59	Protezione +1 (B)
60-64	Protezione +1, nel raggio di 1.5 m.
65	Rigenerazione
66-67	Accumulatore incantesimi
68-72	Respingi incantesimi
73	Della Telecinesi
74-82	Camminare sull'acqua
83-91	Debolezza (B)
92-95	Desideri (1-2)
96-97	Desideri (1-3)
98	Desideri (2-4)
99-00	Vista ai raggi X

h. VARI Oggetti magici

01-03	Amuleto anti Sfera di cristallo ed ESP
04-07	Borsa dissolvante (B)
08-15	Borsa conservante (B)
16-20	Stivali della levitazione
21-25	Stivali più veloce
26-30	Stivali del viaggiare e del saltare
31	Anfora del controllo degli elementali dell'acqua
32	Braciore del controllo degli elementali del fuoco
33-37	Scopa volante
38	Turibolo del controllo degli elementali dell'aria
39-43	Sfera di cristallo (m) (B)
44-45	Sfera di cristallo con chiaraudienza (m)
46	Sfera di cristallo con ESP (m)
47-48	Mantello deflettente
49	Tamburi della panico
50	Giara dell'effreti
51-55	Mantello elfico (B)
56-60	Stivali elfici (B)
61	Tappeto volante
62-66	Guanti del potere orchesco (B)
67-68	Cintura della forza del gigante
69-72	Elmo della mutazione di allineamento
73-77	Elmo della lettura delle lingue e del magico
78-79	Elmo della telepatia (B)
80	Elmo del teletrasporto (m)
81	Corno distruttore
82-87	Medaglione ESP 9 m. (B)
88-90	Medaglione ESP 27 m.
91	Specchio imprigionante
92-97	Corda magica (B)
98-99	Scarabeo protettore
00	Pietra del controllo degli elementali della terra

d. Pozioni

D% Tipo di pozione

01-02	Controllo animale
03-04	Chiaraudienza
05-06	Chiaroveggenza
07-10	Rimpicciolimento (B)
11-14	Inganno
15-16	Controllo draghi
17-20	ESP (B)
21-25	Resistenza al fuoco
26-30	Volare
31-35	Forma gassosa (B)
36-37	Controllo dei giganti
38-42	Forza dei giganti
43-46	Crescita (B)
47-56	Guarigione (B)
57-61	Eroismo
62-63	Controllo degli umani
64-67	Invisibilità (B)
68-71	Invulnerabilità
72-75	Levitazione (B)
76-79	Longevità
80-81	Controllo delle piante
82-83	Veleno (B)
84-88	Autometamorfosi
89-96	Velocità
97-98	Scopri tesori
99-00	Controllo dei non morti

e. Pergamene

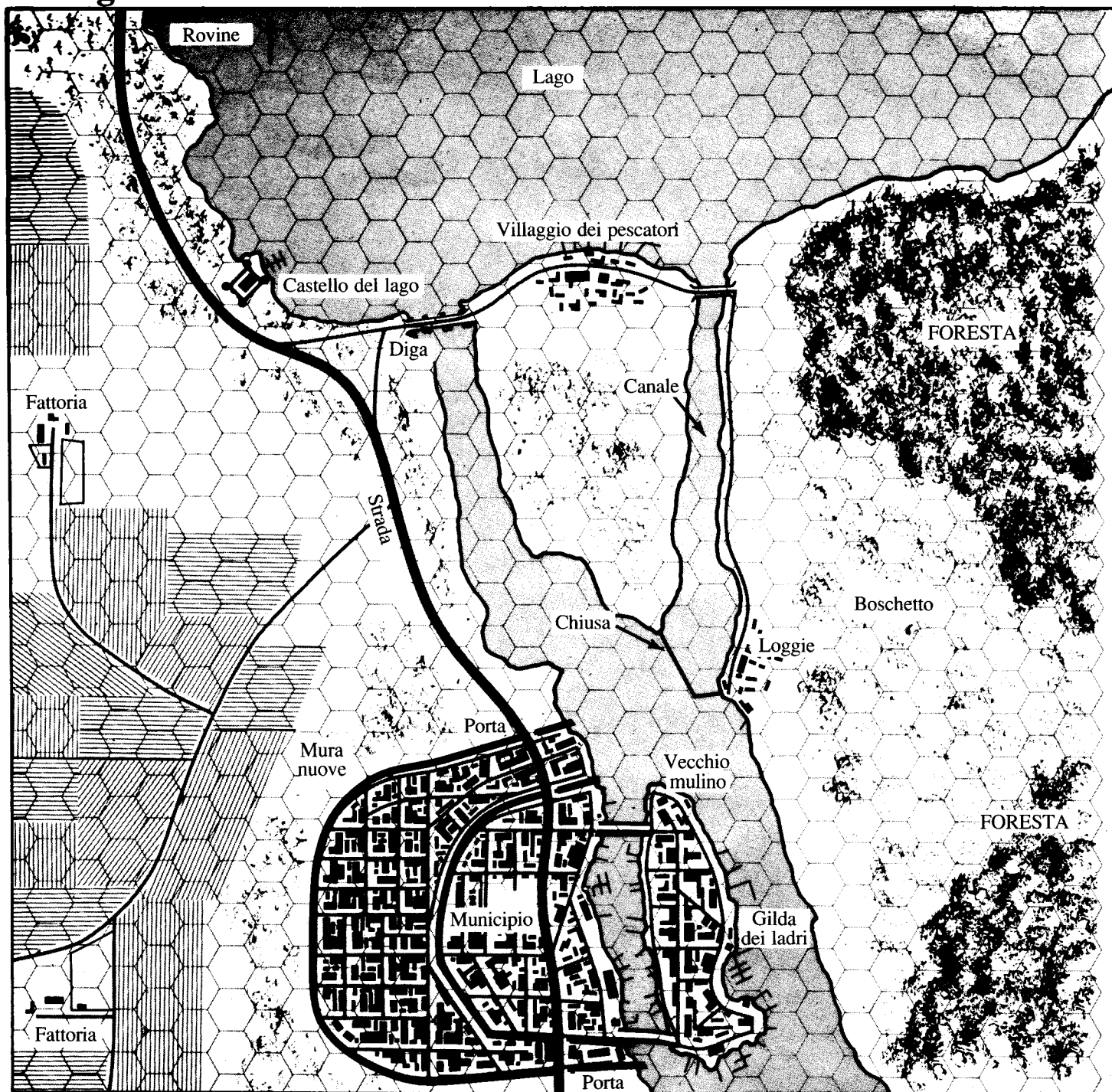
D% Tipo di pergamena

01-10	Maledizione ("scatta" quando viene letta) (B)
11-23	Pergamena con 1 incantesimo (B)
24-33	Pergamena con 2 incantesimi (B)
34-40	Pergamena con 3 incantesimi (B)
41-44	Pergamena con 5 incantesimi
45	Pergamena con 7 incantesimi
46-55	Protezione dagli elementali
56-65	Protezione dai llicantropi (B)
66-70	Protezione dal magico
71-80	Protezione dai non morti (B)
81-90	Mappa del tesoro per tesori normali (B)
91-96	Mappa del tesoro per tesori magici (B)
97-99	Mappa del tesoro per tesori misti
00	Mappa del tesoro per tesori speciali

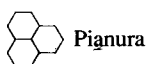
g. Bacchette, verghe e bastoni

D% Tipo di verga, bacchetta o bastone

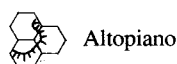
01-08	Verga della dissoluzione della magia (B)
09-11	Bastone del comando (s)
12-21	Bastone guaritore (c) (B)
22-23	Bastone del potere (m)
24-28	Bastone/serpente (c) (B)
29-32	Bastone del colpire (s)
33-34	Bastone dell'invecchiamento (c)
35	Bastone della stregoneria (m)
36-40	Bacchetta del freddo (m)
41-45	Bacchetta dell'individuazione dei nemici (m) (B)
46-50	Bacchetta della paura (m)
51-55	Bacchetta delle palle di fuoco (m)
56-60	Bacchetta delle illusioni (m)
61-65	Bacchetta dei fulmini magici (m)
66-70	Bacchetta dell'individuazione del magico (m) (B)
71-75	Bacchetta cerca metalli (m)
76-80	Bacchetta del rifiuto (m)
81-85	Bacchetta paralizzante (m) (B)
86-90	Bacchetta delle trasformazioni (m)
91-95	Bacchetta dell'individuazione delle porte segrete (m)
96-00	Bacchetta dell'individuazione delle trap-pole (m)



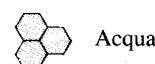
Castello



Pianura



Altopiano



Acqua



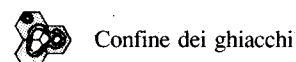
Rovine



Foresta



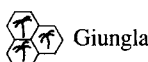
Palude



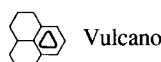
Confine dei ghiacchi



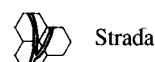
Capitale



Giungla



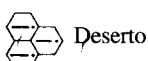
Vulcano



Strada



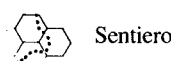
Città



Deserto



Prateria



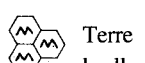
Sentiero



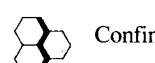
Cittadina



Montagne



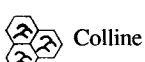
Terre brulle



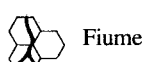
Confini



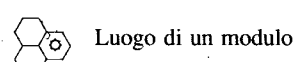
Villaggio



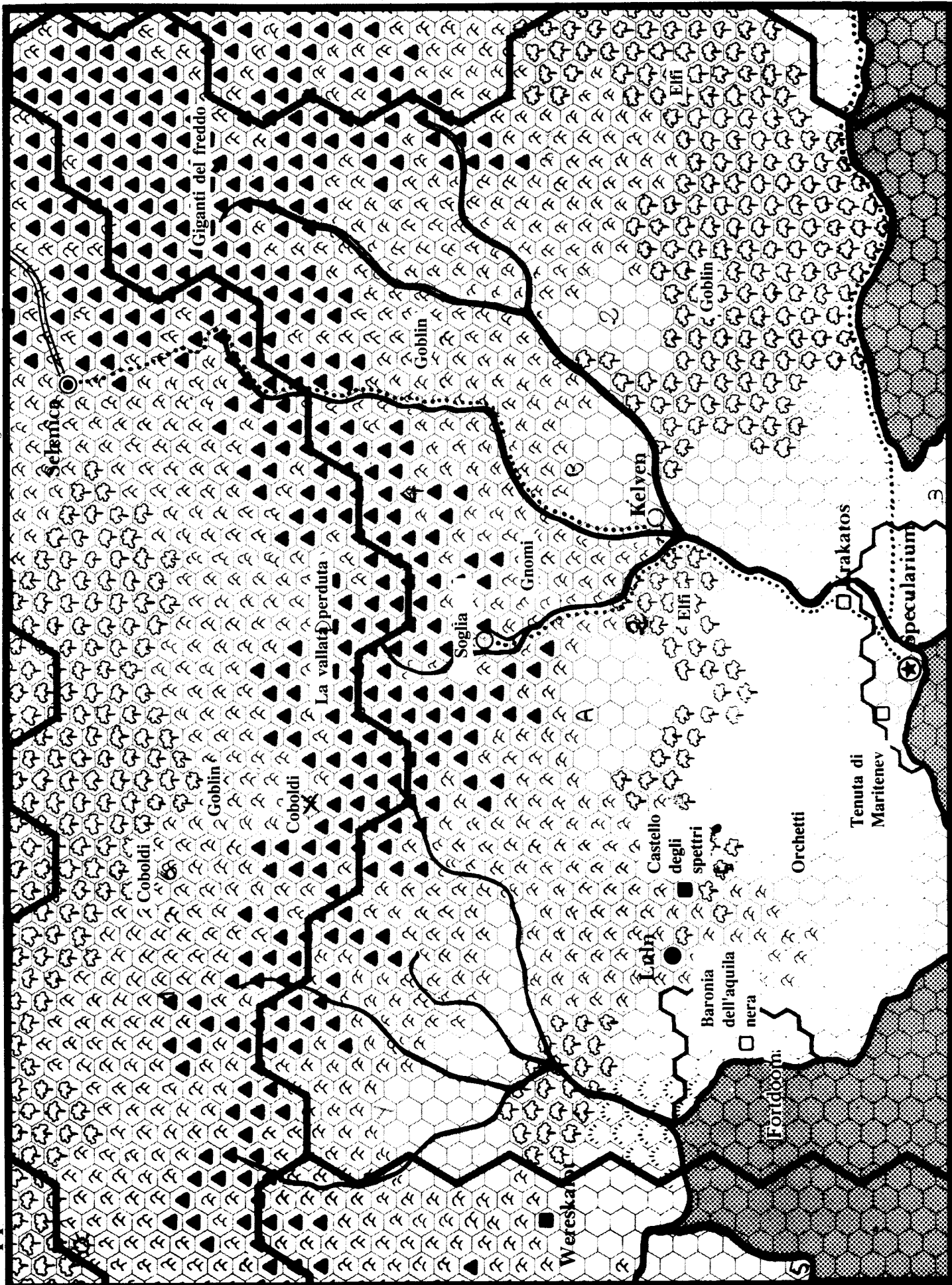
Colline



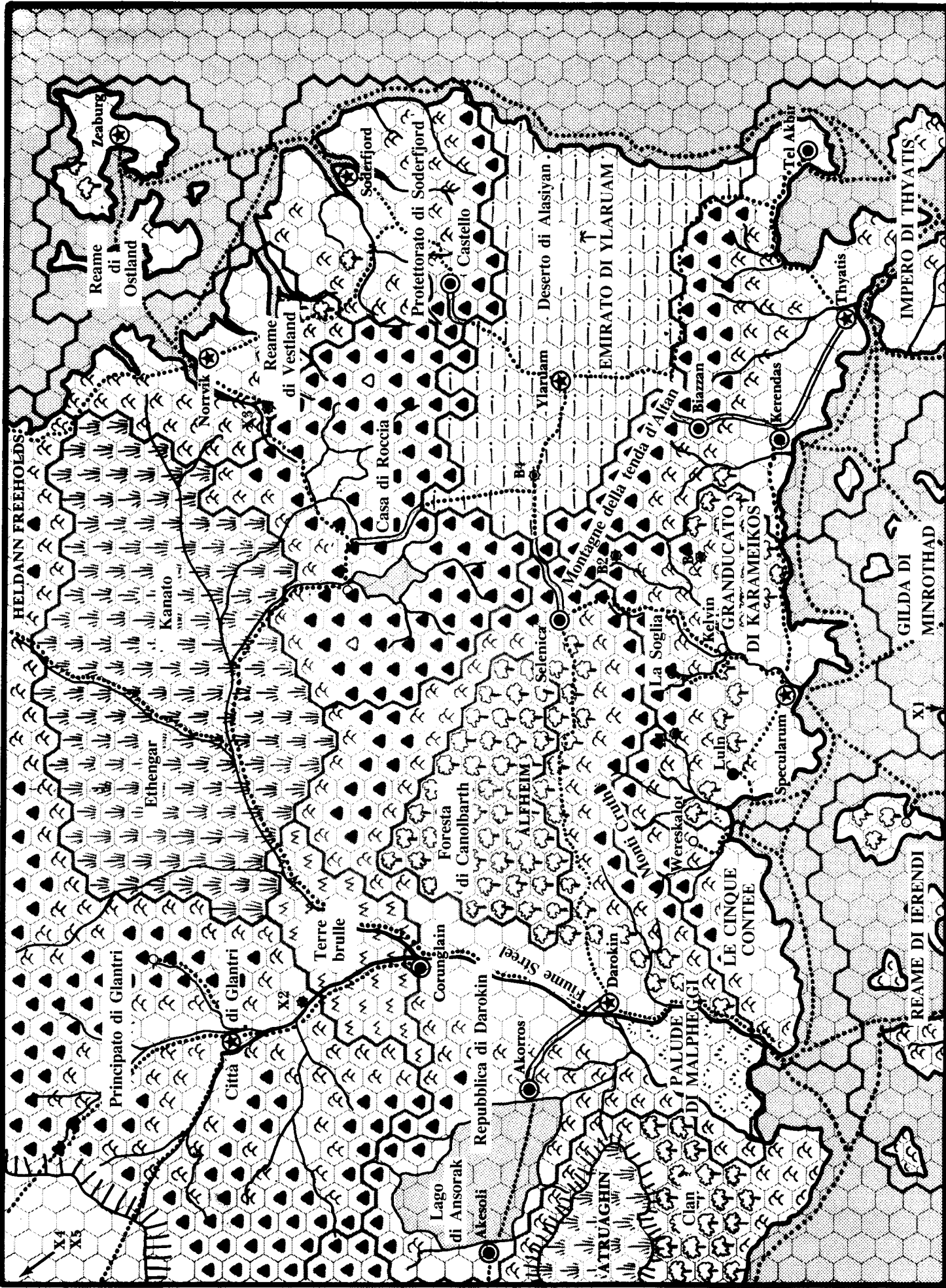
Fiume



Luogo di un modulo



Mapa N° 2 Contrada e dintorni delle terre selvage di D & D



pole (m)					
Abitazione privata	Calzolaio	Cordaio	Gilda dei ladri	Modista	Saloon
Affitta barche	Cambiavaluta	Corporazione della arti e mestieri	Gilda dei maghi	Molo/pontile	Sarto
Alchimista	Canile	Costruttore di tetti	Gilda dei mercanti	Monastero	Schiavo
Ambulante	Capanne	Cuoiaio	Giocatore d'azzardo	Mulino	Scriba
Apicoltore	Capocuoco	Deposito di legname	Gioielliere	Municipio	Scuola
Armatore	Carbonaio	Domatore	Giudice	Muratore	Sentinella
Armiere/Armaiolo	Carpentiere	Dottore /dentista	Guardia	Nobile	Servitore/alla giornata
Artista/scultore	Casa di piacere	Droghiere	Guaritore	Ostello	Servitore/di famiglia
Astrologo	Casa di campagna	Erborista	Imbalsamatore	Pellettiere	Signore/signora
Astronomo	Casificio	Esattore delle tasse	Intagliatore	Pellicciaio	Soffiatore di vetro
Avvocato	Cesellatore di metalli	Fabbriante di archi	Intagliatore di gemme	Personaggio giocante	Spaccapietrepierre
Bagno pubblico	Cestaio	Fabbriante di candele	Intagliatore di ossa	Pescatore	Speciale
Banca	Chiesa	Fabbriante di ruote	Legnaiuolo	Pescatore di perle	Spia
Barbiere	Chimico	Fabbriante di sapone	Luogo di abbeverata	Piazza del mercato	Stalla
Barista	Cimitero	Fabbriante di scope	Macellaio	Politico	Stivalaio
Bazaar	Commediante	Fabbro	Magazzino	Pozzi	Tagliaboschi
Becchino	Compagnia di costruzioni	Fattoria	Marinaio	Prigione	Taverna/taverniere
Birreria	Compagnia di trasporti	Fonderia	Membro della famiglia reale	Prostituta	Tesoreria
Bottaio	Conciaio	Fontana pubblica	Mendicante	Pubblico ufficiale	Tessitore
Bracciante	Connestabile	Fornaio/forno	Mercenario	Questuante	Traghetto
Cacciatore	Contadino	Funzionario della corporazione	Militare	Saggio	Ubraccone
	Contrabbandiere	Gilda dei carovani	Mobiliere	Sala da ballo	Vasaio

Vigilante
Vignaiolo

Il fine ultimo di ogni città è la sicurezza dei suoi abitanti. Se sorge in una zona pericolosa, potrebbe avere un muro di cinta alto dai 3 ai 9 m., con perlomeno due bastioni che proteggono le porte principali. Le mura possono essere costituite da semplici palizzate di legno, essere dei grezzi terrapieni, oppure essere più elaborate, con camminamenti e anche armi da assedio (catapulte, calderoni d'olio bollente ecc.). Ogni porta potrebbe essere protetta da una torre o da un bastione, fatti di legno o di pietra. Oppure la cittadina potrebbe anche essere circondata da canali e fossati dotati di ponti levatoi.

Ogni cittadina può avere uno o più dei tipi di costruzioni citati nell'elenco, aree e persone (a seconda della sua grandezza, della localizzazione, del grado di civiltà, del metodo di governo ecc.).

I contadini, ogni mattina, molto presto, portano in città i loro prodotti e di solito hanno dei clienti regolari nella zona della città in cui si trova la piazza del mercato. Poco dopo l'alba, le massaie della città si recano nella piazza del mercato, per fare i loro acquisti e comprare il cibo necessario alla giornata. Per le donne medioevali questo era certamente il momento più importante ed eccitante della giornata!

La cittadina può avere vari negozi e forse anche un magazzino generale, dove possono essere acquistate la maggior parte della merci di cui c'è bisogno. Se la città è grande oppure vicina ad una grande via commerciale, può esserci anche un bazaar. Questo è un caotico agglomerato di bancarelle e di piccoli negozi dove mercanti e venditori ambulanti offrono ai passanti i loro prodotti. Il bazaar può essere un luogo rumoroso, caotico, pieno di colori, e pericoloso per i visitatori ricchi e disattenti. E' un posto pieno di ladri ed imbrogliatori, sia per la strada sia ...dietro le bancarelle!!

La corporazione delle arti e mestieri conserva le tecniche di lavorazione degli artigiani. I loro segreti sono custoditi con attenzione e non sono in vendita. Ci sono corporazioni sia per le arti (fabbricanti di corda, di candele ecc.) che per le profes-

sioni o i mestieri (maghi, ladri ecc.). Ogni apprendista viene addestrato e consigliato da un membro della corporazione cui appartiene, che, di solito, non segue il personaggio nelle avventure.

Infatti soltanto i personaggi giocanti osano sfidare con una certa regolarità le insidie e i pericoli dei dungeon. La maggior parte dei cittadini invece, preferisce un'esistenza più tranquilla (e molto probabilmente più lunga).

Ogni cittadina prospera commerciando con le altre. Gruppi di mercanti in carovane di 2-100 carri viaggiano per territori disabitati (ma raramente si arrischiano ad entrare nei territori inesplorati), trasportando merci di valore verso le città dove possono essere vendute con un buon guadagno. La maggior parte delle strade commerciali divengono ben presto gli assi di una rete di traffici su cui le carovane di mercanti passano ad orari quasi determinati.

Gli avventurieri portano molte ricchezze nelle città, molte di più di quante ne abbiano mai viste perfino i ricchi cittadini. Qualsiasi visitatore con sacchi d'oro e di pietre preziose sarebbe inevitabilmente preso di mira dai ladri ed atteso da assassini

ni e rapinatori ad ogni angolo della strada. Quindi è cosa saggia per gli avventurieri recarsi alla tesoreria della città, non appena vi arrivano, prima che le loro fortune spariscano nei forzieri della corporazione dei ladri. La tesoreria municipale, probabilmente, imporrà il pagamento di una tassa pari al 10% del valore del deposito. Le stesse monete non sono affatto dei semplici pezzi di metallo, ma non sono neppure così finemente dettagliate come quelle odierne. I coniatori di monete lavorano per il governante della zona, guardati a vista (e molto probabilmente sotto il controllo dell'occhio invisibile ed onnipotente di un mago di alto livello).

Il mondo "fantasy-medioevale" nel quale si svolgono le nostre storie non è meno complesso di quello attuale. Ogni persona vive la sua esistenza, con le sue speranze ed i suoi sogni e fa ciò che gli è necessario per sopravvivere. La maggior parte di queste persone contribuisce, in un modo o nell'altro alla sopravvivenza della loro comunità. Il DM dovrebbe evitare di sottovalutare questi dettagli di "sottofondo". Infatti anche se i personaggi giocanti sono l'elemento più importante del gioco, non sono che granelli di sabbia al cospetto del mondo infinito in cui vivono.



Seconda parte: la città base e le terre selvagge

Mappa n°1: mostra una parte del granducato di Karameikos, in scala 10 Km. per esagono. Il ducato è una vasta zona di territori selvaggi e disabitati, governato dal duca Stefano Karameikos Terzo. Anche se ufficialmente il suo dominio si estende per un vasto territorio, ampie porzioni di questo sono sotto il controllo di umani e di mostri. Le principali zone di insediamento umano sono le coste presso la città principale, Specularum, e la baronia dell'Aquila Nera sul golfo di Halag.

Il clima della zona è di solito mite e temperato, con inverni corti, con poche o nessuna nevicata e lunghe estati. Piove abbastanza spesso, ma non in modo torrenziale ed i venti, che soffiano in prevalenza da est, portano dal mare fresche brezzoline.

I monti al confine nord del Ducato sono noti con vari nomi alle popolazioni del territorio: i Picchi Oscuri, i Monti Cruth o The Steach.

Larghe parti del Ducato sono occupate da folte foreste. Gli umani si avvicinano ai bordi di tali foreste soprattutto per far legna, ma sono restii ad avventurarsi troppo senza un valido motivo. Il legname costituisce, in ogni caso, la risorsa principale della zona, sia per i cantieri navali di Specularum, sia per l'esportazione.

I territori umani

Specularum: originariamente era un porto commerciale, fondato quando la zona fu esplorata per la prima volta. Col tempo Specularum è diventata la città principale del ducato. Circa 5.000 persone abitano nella città o nei suoi immediati dintorni. Il ducato ha una forza armata permanente di 500 uomini, che però può arrivare, in tempo di guerra, col richiamo di armati dai territori vicini, fino a 4.000 uomini. Nel suo porto naturale, viene tenuta agli ormeggi una piccola flotta da guerra.

La città è famosa per il suo porto naturale e per i suoi eccellenti cantieri navali. Difesa da una cerchia di mura dalla parte di terra, la città è protetta anche da due dighe frangiflutti, che si estendono da entrambi i lati del bacino naturale, restringendo il passaggio ad una piccola entrata. Il castello del duca sorge presso il porto, fornendo un'ampia ed agguerrita difesa.

Baronia dell'Aquila Nera: questa zona del ducato è stata assegnata al barone Ludovico von Hendriks detto "l'Aquila Nera". La città più importante è Forte Destino, una struttura minacciosa, nelle cui segrete, si racconta, sono imprigionati tutti coloro che non vanno a genio al barone, un uomo impopolare ed estremamente crudele. Si dice anche che il barone sia in contatto con mercanti di schiavi e con malvagi mercenari. Tiene sotto il suo con-

trollo permanente una guarnigione di 200 uomini, usandoli di volta in volta per reprimere i dissidenti e respingere gli assalitori.

Luln: questo villaggio è abitato da coloro che sono scappati dalla baronia dell'Aquila Nera, da alcuni mercanti in rapporti d'affari col barone e qualche non umano, che ha abbandonato i territori selvaggi. Luln sorge presso il bastione dei Fantasma, della famiglia Koriszeggy. Il villaggio conta 500 abitanti ed è quasi lasciato a se stesso dal punto di vista amministrativo. In effetti, per la sua difesa, si rimette totalmente ai buoni propositi ed agli eserciti del barone e del duca.

La Soglia: questa è la città natale della maggior parte dei personaggi giocanti ed un prospero villaggio di frontiera, con 400 abitanti residenti in permanenza ed almeno 100 regolari visitatori. L'attività principale di La Soglia è la produzione di legname, che viene poi spedito nella capitale. La mappa a pag. 37 mostra la pianta della città e dei dintorni.

I territori dei non umani

Gnomi: gli gnomi vivono sulle colline, a circa 25 miglia a est di La Soglia. Sono un gruppo tranquillo e solitario e fanno ben pochi sforzi per entrare in contatto col resto del mondo, ma commerciano con i mercanti di passaggio. Ci sono 620 gnomi nella zona, divisi tra un grosso agglomerato di 350 individui e vari insediamenti di non più di 100 individui. La maggior parte della decisioni concernenti la vita dell'intera comunità, vengono adottate da un consiglio degli anziani, scelti dagli gnomi (ne viene eletto 1 per ogni insediamento minore e 3 per quello principale). Questo consiglio agisce come corte di giustizia, conduce gli affari e amministra il denaro per la difesa dei vari insediamenti. Tuttavia le decisioni più importanti vengono sempre adottate in seguito ad una votazione generale.

Gli gnomi sono artigiani formidabili, specie per i lavori in legno ed in metallo. Nelle terre degli umani, i loro prodotti sono ricercati e pagati con discrete somme. Il commercio, però, è difficile, non solo per la naturale riluttanza degli gnomi ad entrare in contatto con gli umani, ma anche a causa dei goblin della foresta contro i quali gli gnomi sono spesso in lotta. Nondimeno gli elfi al servizio del duca effettuano viaggi regolari dagli gnomi per acquistare metalli lavorati utilizzati per le operazioni di conio.

Mostri: sulla mappa sono scritti i nomi di molti tipi di mostri. Tali creature hanno delle "tane" nelle zone indicate. Però si badi bene che tali annotazioni sono basate su vaghe notizie riportate da avventurieri. Non tutte saranno accurate anzi, di certo sono molto incomplete.

La Soglia

La città natale dei personaggi sorge sulle rive di un piccolo lago, a circa 145 Km. a nord di Specularum.

La città e la campagna

Molti anni fa l'arciduca ebbe dei seri problemi a garantire la sicurezza della zecca del ducato. Trovò quindi alcuni bravi coniatori e li alloggiò in alcune piccole cittadine del regno, tenendo tutto ciò molto segreto.

Questo piccolo villaggio sulle rive del lago è uno di tali "cittadine". E' governato dal patriarca Sherlane, il cui castello, noto come il "Bastione del Lago", sorge sulle rive del lago, subito a nord del paese. Il villaggio comprende circa 500 umani, 50 semi-umani, e molti visitatori occasionali, per la maggior parte mercanti di pellicce e boscaioli. All'interno della cittadina è illegale lanciare incantesimi e possono essere indossate solo armi personali (pugnali, spade, bastoni). Le altre armi devono essere depositate al palazzo municipale. Sia le guardie che i cittadini sono ligi a queste leggi, e collaborano nel farle rispettare.

La galea e gli elfi del duca giungono alla cittadina una volta al mese e caricano i rifornimenti prelevando tasse, pellicce ed altri oggetti (vedi sotto: "commercio"). Una piccola nave passeggeri attracca al porto una volta a settimana. La chiusa impedisce alle imbarcazioni di risalire il fiume, passando davanti al paese. All'insaputa di tutti un fabbro coniatore del duca lavora segretamente nei sotterranei del castello del patriarca. A notte fonda, gli elfi del duca immergono nelle acque del lago delle casse di metallo finemente lavorate (proveniente dalle miniere degli gnomi) montate su piccoli vagoni. Aiutandosi con qualche incantesimo, gli elfi fanno passare il minerale attraverso un passaggio segreto che si trova nella chiusa del lago, fino ad un ingresso subacqueo del bastione del patriarca e ritornano per la stessa strada, portando con loro monete finite e coniate.

Il barone von Hendriks sospetta che La Soglia nasconda tale zecca e sta cercando di ottenere ulteriori informazioni, grazie alla sua organizzazione di spie e di agenti (tra i quali l'infame Bargle). Bargle, come base temporanea, ha preso il controllo delle rovine a nord della cittadina.

Il commercio: dei vascelli mercantili salpano una volta a settimana per trasportare rifornimenti e cavalcature alla capitale. Talvolta vi capitano anche gruppi di mercanti, ma più raramente. I seguenti oggetti vengono trasportati via nave da La Soglia a Specularum: armature (soltanto di cuoio e scudi), prodotti di artigiano (ceramiche, canestri, oggetti di legno ecc.), cibo (frutta, granaglie ecc.); pellicce, erbe, comprese le erbe anti licantropo, cera

d'api e miele; ghiaccio proveniente dalle montagne, oggetti magici e organi di mostri uccisi dagli avventurieri, minerali (una piccola produzione locale) ed armi rudimentali.

I seguenti oggetti vengono trasportati da Specularum a La Soglia: animali addestrati (compresi cavalli da guerra), armi ed armature; abiti esotici (seta, velluto, ecc.), cibo (ad esempio il pesce di mare), articoli di vetro; medicinali; vari oggetti di metallo (meccanismi per le serrature, pentole e tegami, cucchiaini, articoli da ferramenta ecc.); metalli non disponibili localmente (stagno, rame ecc.), notizie; olio (di balena, d'oliva e altri), sale (in sacchi e in blocchi), spezie, utensili d'acciaio, vino e birra, visitatori, spettacoli viaggianti ed occasionalmente ufficiali del governo.

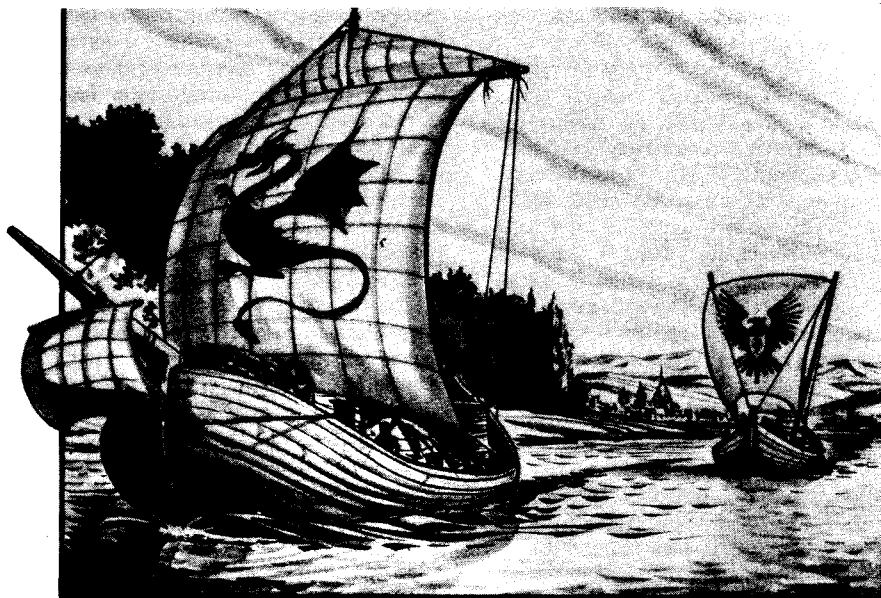
Dal momento che gli oggetti compresi nella seconda lista devono essere trasportati via fiume dalla capitale, procedendo contro corrente, i prezzi sono più alti di quelli indicati nel listino generale dei prezzi (che invece continua ad applicarsi quando tali mercanzie sono acquistate direttamente in Specularum). Per gli oggetti acquistati a La Soglia, dopo essere stati "importati", il costo è dal 50% al 100% maggiore (a discrezione del DM). Tutte le navi ed i battelli (eccetto le zattere) devono essere ordinati ai cantieri navali di Specularum e non sono disponibili a La Soglia. La mappa n° 2 rappresenta la zona attorno al ducato con le sue rotte commerciali (linee tratteggiate).

Viaggiare partendo da La Soglia

I personaggi che intendono viaggiare a piedi possono andare in qualsiasi direzione, ma una pista conosciuta è sempre più sicura e veloce. Una strada costeggia il fiume, portando a sud est, verso Kelven. Anche la via commerciale tra Specularum e Selenica passa attraverso Kelven. E' una strada molto battuta che costeggia il fiume e conduce a sud (traversando Krakatos) o a nord (verso il piccolo avamposto di montagna di Highdell, alle sorgenti del fiume).

Una strada poco frequentata conduce a est della cittadina proseguendo verso le colline (fino alla miniera degli gnomi). Nessuna strada porta ad ovest o a nord. Coloro che desiderano prendere il traghetto settimanale verso Kelven (un viaggio di 2 giorni) possono acquistare il biglietto al Bastione del Lago (20 M.A. per persona). A Kelven un battello giornaliero porta a Krakatos (due giorni di viaggio, 10 M.A. per persona) e prosegue fino alla capitale (un viaggio di un giorno, 3 M.A. per persona). Il traffico fra Krakatos e Specularum è molto intenso ed un battello passeggeri parte due volte al giorno. Su tutte le imbarcazioni, ogni animale paga quanto due uomini e ogni carro come 5 uomini.

Coloro che hanno fretta possono prendere in considerazione l'idea di avvalersi del servizio di tappeti volanti di Cardia. Car-



dia è una dama elfica, ben nota a tutti, che possiede un tappeto volante (si dice armato pesantemente e dotato anche di una tasca di contenimento). Può trasportare fino a 2 passeggeri, ma occorre prenotare il posto. Il costo è di 12 monete d'oro per persona per 10 Km. di tragitto se i passeggeri sono 2, 30 monete d'oro per Km. se il passeggero è soltanto uno. Il tappeto è in grado di raggiungere Specularum, partendo da La Soglia, in un solo giorno. Cardia effettua anche viaggi regolari verso Kelven, Selenica e perfino Karendas, ma si ferma raramente a Krakatos e non va mai a Luln o a Forte-Destino (Cardia conosce benissimo le "rotte" e tutti i pericoli del viaggio). Il suo tappeto viaggia alla media di 150 Km. al giorno con un passeggero, o di 75 Km. al giorno se i passeggeri sono 2. E' ben armata con bacchette magiche ed incantesimi ed è molto difficile catturarla. Può essere assunta in piana stabile per 500 monete d'oro al giorno. Ogni personaggio che abbia a disposizione un tappeto volante può tentare di farle concorrenza nel commercio ma corre gravi rischi sia per via dei mostri che dei pirati dell'aria.

Le avventure

In qualità di DM, potete arricchire di ulteriori dettagli la cittadina, integrando le poche note a cui ci siamo limitati. Ma evitate i particolari inutili, aggiungete soltanto ciò che può rendere più eccitante e divertente il gioco. Non avete affatto bisogno di descrivere tutti gli abitanti della città. Sono sufficienti delle note generali riguardanti le persone che (a seconda delle azioni dei personaggi) saranno incontrate più frequentemente.

Sulla mappa in più grande scala sono indicati (con le sigle "B" ed "X") i luoghi in cui si svolgono le avventure descritte nei vari moduli indicati dalla loro sigla. Se volete, potete cambiarli, ma cercate sempre di piazzarli nei posti più logici. Ogni

modulo avventura contiene leggende, voci ed altre informazioni particolari che potrete utilizzare in combinazione con quelle che avete sviluppato per la vostra campagna.

Inoltre, qui di seguito, vi indichiamo alcuni spunti, che potrete sviluppare in avventure complete per pochi (o molti) personaggi sempre partendo da La Soglia. Molte altre storie sono possibili. Queste vi servono come spunto per iniziare. Tutte le note che seguono sono riservate al solo DM e non devono essere rivelate ai giocatori.

Avventure per 1-3 personaggi

Una dama in pericolo: i personaggi vengono avvicinati da una fanciulla con gli occhi pieni di lacrime che ha un grave problema: è preoccupata per il suo promesso sposo.

Ha rotto il fidanzamento e si comporta in modo strano dimostrandosi disinteressato a tutto e a tutti. Infatti è stato ucciso e rimpiazzato da un metamorfosis all'insaputa di tutti. Altri due metamorfosis si nascondono nel fienile della sua casa pronti ad uccidere e rimpiazzare gli altri membri della famiglia. Questo mistero dovrà essere risolto da personaggi di livello 2-5

Il vecchio mulino: il proprietario di un deposito merci situato su un'isola si dispera per una vera e propria invasione di vermi di tutte le dimensioni (fra essi persino dei centipede giganti). E' convinto che provengano dalle rovine del vecchio mulino, che si trova nelle vicinanze. Tutte le vecchie costruzioni che compongono il mulino sono di pietra e non è affatto facile appiccare loro fuoco per ripulirle dall'infestazione. Egli desidera quindi assoldare uno o due tipi avventurosi per ripulire le "rovine" che potrebbero contenere di tutto (centipede, ragni, vermi mangiacarogne ecc.). Questa avventura può essere giocata con personaggi di qualsiasi livello.

D & D: La Campagna

lo e può portare alla scoperta di un vecchio dungeon sotto le rovine.

La soffitta: una vecchia vedova pensa che ci sia "qualcosa" sulla sua soffitta ma ha paura di andare a controllare. Tutti dicono che è pazza ma lei offre la metà dei risparmi di tutta la sua vita -2.000 mr- a chiunque vada ad investigare. La soffitta è infestata di uccelli stigei (fino a 36) o da qualunque altro mostro vi venga in mente e fra le cianfrusaglie della vecchia è nascosto il cadavere di un ladro (ed il suo tesoro) che tempo prima aveva tentato di introdursi nell'abitazione per rubacchiare. L'avventura è adatta a personaggi di livello 1-5

Tragedia lungo il fiume: è sparito un ragazzo del luogo. I suoi genitori dicono che era andato lungo il fiume per pescare. Questa avventura può essere giocata da personaggi di qualsiasi livello, dal momento che serpenti, sanguisughe ed altri mostri possono annidarsi lungo le insidiose rive del fiume.

Le zattere: la più vivace attività economica della cittadina è l'esportazione del legname. I boscaioli, in un campo costruito sulle montagne tagliano gli alberi e li gettano nel fiume che, oltrepassate delle cascate, si riversa nel lago. I loro compagni della cittadina raccolgono i tronchi, li ripuliscono e poi li riuniscono in grossi "zatteroni" lungo le rive del fiume. Però, c'è bisogno di avventurieri per guidare le zattere di tronchi giù per il fiume verso Krakatos o Specularum, superando numerosi ostacoli naturali e pericoli (e forse anche i pirati del fiume). I personaggi ottengono in questo modo un viaggio gratuito verso la capitale, ma vengono anche pagati per farlo...Sempre che vogliano correre il rischio.

Il Giardiniere: gli avventurieri scoprono che l'erba anti licanthropo può essere acquistata solo rivolgendosi ad un halfling giardiniere. Quest'individuo coltiva varie piante per l'erborista locale, ma vende direttamente l'erba anti licanthropi per avere un pretesto per conoscere gli avventurieri di passaggio. E' un halfling del 5° livello ed è interessato a partecipare alle avventure sempre che gli venga offerta una certa porzione del tesoro.

Avventure per gruppi di personaggi (di qualsiasi livello)

I razziatori: qualcuno sta facendo sparire il bestiame della zona. Una serie di indagini mostrano che gli animali spariscono soltanto nelle notti di luna piena - e tutti sospettano che i colpevoli siano dei "mannari". Gli avventurieri devono catturare, (non uccidere) tali mostri, dal momento che potrebbe benissimo trattarsi di poveri cittadini incolpevoli! Il gruppo deve quindi portarli tutti dal locale patriarca

che provvederà a guarire la loro malattia. Se il "lavoro" sarà condotto a termine in modo corretto, vi sarà una congrua ricompensa: ogni mostro ucciso sarà resuscitato dal patriarca, che userà, a questo fine, parte del premio. Solo alla fine dell'avventura si verrà a scoprire che uno o due dei mostri non sono abitanti della zona ammalatisi di licanthropia ma esseri caotici provenienti dalla Baronìa dell'Aquila Nera.

Il giocatore d'azzardo: il grasso e fortunatissimo giocatore d'azzardo è amico di tutti e trova sempre vitto e alloggio gratuitamente. Coi soldi che vince acquista sempre nuove terre ma il patriarca è preoccupato che il giocatore d'azzardo finisca per acquistare la maggior parte della cittadina! In realtà il giocatore d'azzardo è un "verro diabolico" dotato di un anello della telecinesi (e ciò spiega la sua fortuna ai dadi). Ha lanciato l'incantesimo dello *charm* su molte vittime e ciò impedisce una soluzione semplice e diretta del problema. I personaggi potrebbero andare incontro a grossi guai se non stanno attenti. Il "giocatore" inoltre ama assumere la forma porcina durante la notte e questo può essere il suo tallone d'Achille. Se viene catturato e mantenuto in tale forma, può essere costretto a riassumere forma umana di fronte al consiglio cittadino, distruggendone così la reputazione. In tale modo il patriarca potrà confiscare senza pericolo le sue terre e le sue vincite (che costituiscono il premio per i personaggi).

L'uomo che canta ai pesci: uno dei pescatori non adopera ami per pescare ma invece, semplicemente chiama i pesci che si gettano nella sua barca. Parlando con lui si può tentare di convincerlo a raccontare la sua storia. Un tempo era un avventuriero ed aiutò alcuni esseri del lago (degli spiritelli acquatici). Come ricompensa questi gli insegnarono a "cantare ai pesci". Egli può indicarvi la direzione del lontano lago di montagna dove vivono gli Spiritelli e le parole adatte per far loro capire che i personaggi arrivano in pace. Altrimenti gli avventurieri potrebbero essere catturati da quelle creature! Gli spiritelli acquatici a loro volta stanno correndo seri pericoli e saranno felici di avvalersi dell'aiuto del gruppo.

I giganti buoni: nel parco della cittadina c'è un enorme secchio, ma nessuno sembra sapere a cosa possa servire. Un giorno giunge alla cittadina un gigante delle rocce, con sua moglie! (Il secchio è loro e lo adoperano per bere). Nessuno dei vegliardi resta sorpreso, i giganti infatti fanno visita alla cittadina abbastanza spesso. Vengono assunti per lavori troppo pesanti per gli uomini (ad esempio gettare pile di legname nel fiume). Fanno menzione di alcuni scontri tra la loro razza ed i giganti delle colline e desidererebbero l'aiuto di qualche avventuriero.

Il mendicante: tutti i giorni sulla piazza del mercato "lavora" un ben noto mendicante cieco. Ma un giorno viene portato al personaggio giocante di più alto livello un biglietto mandato apparentemente dal mendicante che dice di volere un colloquio, in segreto, dentro una lussuosa stanza d'albergo! Il mistero si chiarisce quando il mendicante, ora riccamente vestito, spiega al personaggio che egli è in realtà un drago d'oro che vive sotto mentite spoglie e cerca degli avventurieri in gamba che possano aiutarlo. Infatti in un luogo lontano è sorto un problema in cui sono coinvolti un gruppo di draghi.

Ritorno a casa: uno dei pescatori locali torna alla cittadina a mezzogiorno, portando con sé un corpo che ha ripescato nel lago. Il corpo è quello di suo zio Joe - morto tre mesi prima e debitamente sepolto in una fossa (che ora è vuota) al cimitero-. L'industria più importante della cittadina è legata al commercio del legno condotto in modo solo apparentemente normale, ma il proprietario che amministra la stazione dei taglialegna sulle montagne, è un chierico caotico. Per tener bassi i costi utilizza degli zombi (tutti coloro che muoiono giù al villaggio) per tagliare alberi. Nel suo campo ci sono vari guerrieri di guardia e molti scheletri e zombi, più tutti i tesori ed i gioielli che ha ritrovato nelle tombe dei morti mentre procedeva al "reclutamento"

Vermi: mentre alcuni avventurieri sono riuniti per mangiare, un improvviso rombo poco distante, li fa sobbalzare. Un verme purpureo è appena dal sottosuolo. I personaggi devono accorrere in aiuto degli abitanti della cittadina indossando solo i normali vestiti (e questo è già un compito pericoloso). Appena il mostro è stato ucciso, tutti notano il foro nel terreno. Il buco conduce sottoterra, in un intricato labirinto di tunnel scavato dal verme e forse occupato da altri Vermi Purpurei, da Caecilie, e da vari "covi" di mostri (questa volta però i personaggi prima di avventurarcisi possono equipaggiarsi debitamente).

Il protoplasma nero: in un campo fitto di vegetazione, a sud della città, è stata eretta una nuova costruzione, fatta di pietra nera. Le guardie, che ne sorvegliano l'entrata, informano i personaggi che possono informarsi su essa al palazzo municipale. Il funzionario locale sorridendo con orgoglio spiega che si tratta di un nuovo scarico di rifiuti, che presto verrà aperto al pubblico, e affidato in concessione al capo della locale corporazione dei maghi (la persona che addestra tutti i personaggi maghi!). Il gentiluomo, una volta incontrato, spiega che durante la sua ultima avventura ha lanciato il suo *charm* su un protoplasma nero e l'ha donato alla cittadina. La costruzione contiene solo una buca grossa e profonda. In fondo ad essa si

trova il "ben nutrito" mostro. Il mago potrebbe indicare ai personaggi la via per raggiungere il dungeon dove lo ha trovato (introducendo quindi una nuova avventura ambientata in un dungeon). O forse il "prezioso" protoplasma potrebbe fuggire, creando una sfida molto interessante: come riuscirete a catturare un protoplasma nero?

L'estorsione: da quando è salito un nuovo mastro alla guida della corporazione dei ladri, molti uomini d'affari locali hanno cominciato a lamentarsi (*sottovoce* e non ufficialmente) di un balzello istituito dalla corporazione dei ladri. Infatti ognuno di loro deve pagare una *tangente* mensile, altrimenti viene molestato nel suo lavoro. La corporazione, da parte sua, dichiara che si tratta di un'operazione di indipendenti, cui essa è estranea. D'altra parte non è possibile rintracciare il nuovo mastro della corporazione per verificare o negare tale dichiarazione. Il misterioso individuo si è sempre presentato a viso coperto alle riunioni della corporazione. In realtà il mastro della corporazione è una donna, una delle "donne d'affari" del posto che cerca di mantenere segreta la sua identità mentre instaura il nuovo sistema di "racket" e taglieggiamenti. Il compito dei giocatori è quello di scoprire chi sia, in realtà, la donna che si cela sotto le spoglie del mastro (perfino il Patriarca ignora chi sia), e porre fine al suo piano malvagio.

La tromba d'aria: un giorno ventoso si abbatte sulla cittadina uno strano ciclone magico. Tutti i tentativi di fermarlo magicamente falliscono. Giunge sbuffando e soffiando fino al parco cittadino e li prende forma: è un genio. Quest'essere amichevole ignora i cittadini fin quando non abbia salutato i suoi vecchi amici: un uomo albero che vive nel parco (e che è rimasto addormentato per anni e anni) ed un elementale dell'acqua nascosto nella fontana (un'altra sorpresa per tutti). Egli poi spiega che ci sono stati dei problemi con un efreeti rinnegato, liberato dalla sua bottiglia da un cacciatore piuttosto disattento, sulle montagne, e chiede l'aiuto di alcuni avventurieri.

Il museo: il giovane Ian, figlio del carbonaio locale, è anche specialista nell'impaginare animali ed acquista teste ed altre parti del corpo dei mostri per impaginarle ed aggiungerle alla sua collezione. Infine, decide di aprire al pubblico il suo "museo" ed una testa dall'aspetto strano attrae l'attenzione dei personaggi, in visita ad esso. Se viene pagato, Ian consulterà i suoi registri e vi comunicherà chi l'ha portato da lui e da dove. Con questo semplice metodo, il DM può introdurre nel gioco mostri appena creati, insieme ad una serie di indizi su dove possano trovarsi. Ed ognuno viene a sapere che moltissime informazioni interessanti possono essere

trovate al museo di Ian, il figlio del carbonaio.

I boschi neri: ad ovest della cittadina, a circa 8 Km. di distanza, c'è una foresta magica, oscura e, a quanto si dice, molto pericolosa. Nel centro di essa è in attesa di entrare in azione la forza armata di Bargle, più di 100 guerrieri e le loro cavalcature, magicamente addormentati e "trasformati" (ma è un'illusione ottica) in una massa di alberi. Se vengono disturbati, questi guerrieri si risvegliano ed attaccano. Altrimenti restano in attesa degli ordini di Bargle anche per anni se necessario. Sono quindi possibili molte avventure diverse. Un mago di passaggio potrebbe *dissolvere* parte della magia del bosco, guadagnando così alcuni armati terribilmente frastornati e confusi, ma leali, oppure l'incantesimo potrebbe svanire da solo rivelando all'improvviso un esercito ostile ai bordi dell'impreparata cittadina.

Parte terza: avventure nelle terre selvagge

Viaggiare nelle terre selvagge può essere anche più pericoloso dell'esplorazione dei primi livelli di un Dungeon per dei personaggi di basso livello. I mostri più terribili abbondano e molti umani (ed umanoidi) attraversano le terre selvagge riuniti in grossi gruppi o in carovane ben armate. I paragrafi seguenti descrivono i due maggiori pericoli che i personaggi possono correre viaggiando: il "perdersi" e l'incontro coi mostri.

Il viaggio nelle terre selvagge

Prima di procedere alla lettura, siate certi di avere letto le informazioni per il giocatore, relative ai viaggi nelle terre selvagge alle pag. 21 e 22.

Il movimento

Il gruppo si sposta alla stessa velocità del suo membro più lento. La distanza che

ORDINE DEGLI EVENTI IN UN GIORNO DI GIOCO

- 1° Mattino: il gruppo si sveglia, studia gli incantesimi (ovviamente solo coloro che possono farlo) e sceglie la direzione in cui avviarsi.
- 2° Il DM controlla se il gruppo si perde tirando 1d6. La procedura è spiegata in questa stessa pagina.
- 3° Il DM tira i dadi per verificare l'incontro eventuale con mostri erranti tirando 1d6 valido per l'intera giornata (vedi "incontri").
- 4° Se non viene incontrato alcun mostro durante il giorno, arriva il tramonto. Passate subito al n° 6, qui sotto. Se invece vengono incontrati mostri, il dm

utilizza la tabella della sequenza degli eventi durante un incontro (a pagina 3 del libro di regole del DM nel gioco base). Se i personaggi vogliono "sfuggire al" (o "inseguire il") mostro o i mostri incontrati, utilizzate le tabelle sulle probabilità di riuscita a pag... di questo volume.

- 5° Dopo ogni incontro, il gruppo può riprendere il cammino. Se però si è perduto, il DM può definire nuovamente, (e in segreto) la direzione del movimento.
- 6° Cala la sera. Il gruppo cerca un posto per fermarsi a riposare. Se un tale luogo è all'aperto, i giocatori possono stabilire dei "turni di guardia" (decidendo cioè quali personaggi restano svegli mentre gli altri dormono, di solito alternandosi durante la notte).
- 7° Il DM controlla l'eventuale apparizione di mostri erranti (1d6 o un'altra combinazione). Di solito le probabilità che avvenga un incontro durante la notte sono dimezzate rispetto al giorno, a meno che i personaggi non siano particolarmente rumorosi o non abbiano acceso fuochi molto intensi). Se avviene un incontro, il DM cerca di stabilire durante quale turno di guardia esso abbia luogo. Solo i personaggi "di guardia" saranno armati a pronti a combattere. Gli altri, invece, dormono indossando vesti normali oppure, al massimo, armature di cuoio. Se avviene un incontro, il DM adopera la stessa tabella della "sequenza degli eventi durante un incontro" cui ci siamo riferiti sopra al n°4.

8° Mattino: ritornate alla fase 1°.

un personaggio può percorrere in un giorno si ottiene moltiplicando per 1000 la sua normale capacità di movimento in un turno.

Si ricordi che il gruppo può perdere del tempo per **foraggiare** e **cacciare** (vedi pag...). Anche gli incontri possono rallentare la marcia, ma al massimo del 5% sulla capacità complessiva. "Terreno" è il termine generico per indicare il tipo di territorio che il gruppo attraversa viaggiando.

Il "terreno" ha un'influenza enorme sulle distanze che possono essere percorse. La seguente tabella indica i cambiamenti che subisce il movimento, in relazione ai diversi tipi di "terreno" attraversato.

per il tiro successivo. Tirate quindi 1d12 e cercate sulla sottotabella indicata quale è l'esatto essere incontrato.

Il numero degli esseri incontrati è lasciato alla decisione del DM ma dovrà trattarsi sempre di un numero tale che il gruppo possa "affrontarlo"...anche solo fuggendo o negoziando!

Arrivare ad un castello

Quando i personaggi scoprono un castello, non sono in grado di prevedere quale tipo di accoglienza li aspetti. Si utilizzerà la tabella seguente se il DM non ha già pianificato le reazioni degli abitanti del castello. Le reazioni indicate nella tabella presumono che il gruppo non faccia niente (non si comporti quindi nè in modo da destare sospetti nè da suscitare fiducia). Ricordate che gli uomini indicati nella tabella costituiscono solo una parte delle forze del proprietario del castello. Il resto delle forze è costituito da altri armati, e potrebbe anche comprendere qualche mostro speciale.

Propriet.	Livello	Guardia	Reazione (1d6):		
			Insegue	Ignora	Amichevole
Guerriero	9-14	2-12 cavalleria pesante	1-3	4-5	6
Mago	11-14	2-12 fanteria pesante	1	2-5	6
Chierico	7-14	2-1 Cavalleria media	1-2	3-4	5-6

Insegue: gli uomini scacciano il gruppo dalle terre del loro signore oppure impongono ai personaggi di pagare un pedaggio. Il pedaggio imposto può dipendere dalla personalità del padrone delle terre, da quanto sembrano ricchi i personaggi, ecc. Se i personaggi rifiutano di pagare, possono essere arrestati, o scacciati dalle terre del padrone oppure attaccati.

Ignora: nessun tentativo viene fatto nè per molestare nè per aiutare il gruppo.

Amichevole: il castellano invita i personaggi a rimanere ospiti da lui (ciò non è necessariamente sintomo di buone intenzioni. Alcuni png possono benissimo avere cattive intenzioni). I semi-umani cercano quasi sempre di evitare ogni contatto con gli stranieri. Il dm deve fissare i dettagli relativi ad ogni roccaforte non umana, in modo da potere prevedere ogni possibile reazione.

Avventure "marine"

Il mare è un luogo eccezionale, è la casa di terribili mostri, la sorgente di strane foschie e di imprevedibili correnti, il palcoscenico di terribili tempeste che possono ridurre in rottami anche le navi più robuste. Però, forse, il rischio più pericoloso che si possa correre in mare aperto è la mancanza dei punti di riferimento fissi ti-

pici della terraferma. Una volta che la terra non sia più in vista, ci sono ben pochi elementi con i quali orientarsi. Un piccolo errore di navigazione o un'improvvisa tempesta possono portare irrimediabilmente fuori rotta qualunque imbarcazione, fin quando non si riesca ad avvistare una costa conosciuta. Soltanto gli avventurieri più coraggiosi e temprati osano sfidare il mare!

Il movimento sui fiumi e sui laghi si effettua in modo simile a quello sulla terraferma. Il dm può aggiungere restrizioni alle dimensioni dei vascelli, imporre velocità ridotta a causa delle correnti dei fiumi ecc. come gli suggeriscono le circostanze. Il favore della corrente può aumentare la velocità di movimento (o diminuirla se si naviga contro corrente) di 13-18 chilometri al giorno. Inoltre i banchi di sabbia, le rapide, le cascate ed i mostri erranti rendono il viaggio sui fiumi e sui laghi quasi altrettanto pericoloso di quelli per mare!

I mezzi di trasporto

In generale, le galere vengono impiegate per i viaggi lungo la costa. I battelli fluviali e le zattere sono usate per viaggiare sui fiumi, e verrebbero quasi sicuramente distrutte se si avventurassero troppo lontano dalla costa. Nei prospetti che seguono sono indicate le velocità dei vari tipi di imbarcazioni. Se sono indicate due diverse velocità, la prima si riferisce allo spostamento a remi, la seconda a quello possibile ricorrendo alle vele. Il movimento a remi durante gli incontri sviluppa una velocità notevolmente maggiore di quando viene impiegato per lunghi viaggi.

Battello a vela: battello con un solo albero, progettato per la navigazione lacustre e sotto costa. Lunghezza m.4,5-18, traversa (cioè larghezza) m.1,5-4,5, pescaggio (cioè profondità di immersione della chiglia) m.1-2. L'equipaggio minimo è costituito da un solo marinaio. Possono essere assoldati altri uomini come l'equipaggio ed un capitano. Capacità: 20.000 monete.

Battello fluviale: è progettato specificamente per i viaggi sui fiumi. Lunghezza 6-9 m., traversa 3m., pescaggio ca.1m., capacità 30.000 monete, equipaggio: 8 rematori. Può essere fatta spostare ricorrendo ai remi oppure a lunghi pali. Può essere dotata di una tettoia di legno, come protezione contro le avverse condizioni atmosferiche (1.000 monete d'oro in più).

Canoa: si tratta di un'imbarcazione costituita da una leggera ossatura di legno, rivestita di pelle, o di tela o di cortecchia a prova d'acqua. E' progettata appositamente per viaggiare sui fiumi e nelle paludi. Lunghezza m.4,5, traversa m.1, pescaggio 30 cm.. Può essere trasportata a mano da due persone: ingombro = 500 monete.

Capacità: 6.000 monete.

Galera da Guerra: è una grossa galera bialbero, progettata per il combattimento. Lunghezza: m.36-45, traversa: m.6-9, pescaggio: m. 1-2, equipaggio standard: 300 rematori, 30 marinai, 75 fanti di marina, 1 capitano. È sempre dotata di rostro e di un pontile con due "castelli" di legno leggero ("castello" di poppa e "castello" di prua) ognuno di m.3-6 di lato, alti m.4,5-6. Capacità: 60.000 monete più l'equipaggio. Può essere dotata di tre catapulte leggere.

Galera, grande: è progettata per la navigazione oceanica e sui grandi laghi. Lunghezza m.36-45, traversa m.5-6, pescaggio m.1. E' dotata di un solo albero, con una vela quadrata. L'equipaggio standard è costituito da 180 rematori, 20 marinai, 50 fanti di marina, 1 capitano. Capacità: 40.000 monete, più l'equipaggio. Può essere dotata di un rostro (maggiora il costo di 1/3) e di 2 catapulte leggere (una a poppa e una a prua).

Galera, piccola: simile alla Galera grande e progettata per la navigazione lacustre e costiera. Lunghezza m.18-30, traversa: m.3-4,5, pescaggio: m.1 ca..L'equipaggio standard è costituito da 60 rematori, 10 marinai, 20 fanti di marina, 1 capitano. Capacità: 20.000 monete più l'equipaggio. Può essere dotata di un rostro (costo superiore di 1/3) e di due catapulte leggere (una a poppa e l'altra a prua).

Nave a vela grande: è un'imbarcazione dotata di tre alberi, con 1 o più ponti. A poppa e a prua sono costruiti appositi "castelli" per migliorare il campo d'azione delle armi. Lunghezza: m. 30-45, traversa: m.7,5-9, pescaggio: m. 3-4, equipaggio standard: 20 marinai, 1 capitano. Può essere dotata di due catapulte leggere. Capacità: 300.000 monete più l'equipaggio.

Nave a vela piccola: è molto simile alla Nave a vela grande, ma ha un solo albero. Lunghezza: m. 18-24, traversa: m. 6-9, pescaggio: m. 2-3, equipaggio standard: 10 marinai, 1 capitano. Capacità: 100.000 monete più l'equipaggio.

Scialuppa di salvataggio: progettata per garantire la sopravvivenza dei naufraghi, è dotata di un albero estraibile e contiene razioni speciali per 1 settimana per 10 persone. Le imbarcazioni piccole, di solito, sono dotate di 1-2 scialuppe di salvataggio, di 3-4 le imbarcazioni più grandi. Devono essere acquistate separatamente dall'imbarcazione su cui saranno montate. Ingombro: 5.000 monete (da dedurre dalla capacità di trasporto dell'imbarcazione). Lunghezza: m. 6, pescaggio: cm 30-60. Capacità: 15.000 monete."

Trasporto truppe: è identica alla nave a vela grande, ma è progettata appositamente per trasportare persone. La capacità è doppia rispetto alla Nave a vela grande, calcolata per gli uomini e cavalli traspor-

tati. Spesso le sono apportate speciali modifiche. Per esempio, per caricare i cavalli, vengono praticate delle aperture sui fianchi dell'imbarcazione, che poi vengono sigillate prima di iniziare il viaggio!

Vascello: è progettato per la navigazione fluviale, costiera e oceanica. Lunghezza: m. 18-24, traversa: m. 3-4,5, pescaggio: m.1, equipaggio standard: 75 marinai (che agiscono sia come rematori che come marinai veri e propri), 1 capitano. Per procedere alla massima velocità ha bisogno di 60 persone ai remi. Capacità: 40.000 monete.

Zattera: si tratta di una piccola piattaforma poco manovrabile spostata con lunghe pertiche o dalla corrente naturale, spesso dotata di un remo che funge da timone rudimentale. Può avere i bordi rialzati, una tenda e una tettoia di legno, per protezione. Dimensioni massime: m. 9x 12. Capacità: 10.000 monete per ogni 30 m. quadrati. Una volta che raggiunge la destinazione, spesso viene smantellata, ed il legno che la costituiva venduto ad un quarto del prezzo della zattera. Può essere utilizzata come "traghetto" da una riva all'altra dei fiumi. I personaggi se hanno a disposizione il legname necessario possono costruirsi da soli la zattera, impiegando da 1 a 3 giorni per ogni 30 m. quadrati (dimensioni massime: 180 m. quadrati). Capacità: 5.000 monete per ogni 30 m. quadrati.

I Punti Scafo: il numero di punti scafo di una imbarcazione quantifica la capacità di restare a galla nonostante l'acqua penetrata e i danni in qualunque modo subiti. In pratica i punti scafo rappresentano per le imbarcazioni ciò che i punti ferita indicano per i personaggi. Quando un'imbarcazione raggiunge 0 punti scafo, o meno, è destinata ad inabissarsi in 1-10 round. Inoltre nel tempo che le resta, non può più essere manovrata, nè può attaccare con le armi che sono montate sopra di essa (catapulte ecc.), anche se l'equipaggio può usare normalmente le armi individuali.

Classe dell'armatura: viene adoperata per determinare le probabilità di successo degli attacchi con rostri e catapulte, portati contro l'imbarcazione.

Capacità: indica la capacità massima di "ingombro" che l'imbarcazione è in grado di trasportare; di solito in questo totale non è compreso l'equipaggio.

Modifiche apportabili alle imbarcazioni:

Aggiungere il rostro: si può aggiungere un rostro alle galere grandi e piccole maggiorandone di 1/3 il costo originale dell'imbarcazione. Le galere da guerra, invece, ne sono già dotate, ed il rostro è compreso nel prezzo.

Trasporto truppe: le navi a vela grandi e piccole possono essere riconvertite in trasporti-truppe maggiorandone di 1/3 il costo originale. I trasporti truppe han-

no 1/3 di punti scafo in più rispetto ad una normale nave a vela e trasportano il doppio di truppe (fanti di marina) del normale vascello.

Catapulta: i vascelli, ogni tipo di galera ed entrambi i tipi di nave a vela o da guerra possono aggiungere 1 o più catapulte leggera. Le navi a vela ordinarie, i trasporti truppe ed i vascelli più piccoli non menzionati sopra, non possono montarne. Una catapulta con 20 colpi pesa 10.000 monete.

Le condizioni atmosferiche

Le varie velocità delle imbarcazioni indicate nella "tabella del movimento in acqua" si riferiscono alla navigazione con condizioni atmosferiche "normali". Se il viaggio è accompagnato da venti favorevoli e da mare sostanzialmente calmo, tale velocità può aumentare fino al doppio di quella indicata. Ma se i mari sono in tempesta o in bonaccia, in un giorno potranno essere fatti ben pochi progressi! Per ulteriori dettagli vedi la tabella delle modifiche al movimento in acqua (il cui uso è facoltativo).

Se decidete di non adoperare la suddetta tabella, potrete applicare le regole seguenti: quando si viaggia per mare o sugli oceani, c'è sempre la possibilità che le condizioni atmosferiche siano sfavorevoli al viaggio. Al principio di ogni giorno tirate 2d6. Se il risultato è "2", non ci sarà alcun vento (bonaccia), se invece è "12" soffieranno venti impetuosi o ci sarà una terribile tempesta: insomma la navigazione sarà impossibile.

Bonaccia: le navi a vela (cioè quelle senza remi) non possono muoversi e devono trascorrere tutto il giorno nella stessa zona (esagono). Le imbarcazioni a remi non vengono mai fermate dalla mancanza di vento. Su esse la bonaccia non ha effetto.

Venti impetuosi o tempesta: le regole differiscono a seconda del tipo di imbarcazione:

Imbarcazioni a vela: possono ammainare le vele ed attendere, subendo la violenza della tempesta (80% di probabilità di affondare), oppure possono tentare di correre davanti al fortunale tenendo le ve-

Facoltativo TABELLA DELLE MODIFICHE AL MOVIMENTO IN ACQUA

Tirate 2d6 all'inizio di ogni giorno:

Risultato	Effetto
2	Bonaccia. Nessun movimento è consentito, se non ricorrendo ai remi. Il movimento con i remi è ridotto ad 1/3 del normale a causa della fatica dei rematori.
3	Brezza molto leggera, oppure navigazione contro vento con venti normali. Il movimento è ridotto ad 1/3 del normale.
4	Brezza leggera, oppure navigazione a 45° contro vento con venti normali. Il movimento è ridotto ad 1/3.
5	Brezza moderata, oppure navigazione contro vento a 90°, con venti normali. Il movimento è ridotto a 2/3.
6-8	Venti normali. Il movimento è quello normale.
9	Brezza rinforzata. Il movimento è 4/3 del normale (movimento normale più 1/3).
10	Venti forti. Il movimento è 3/2 del normale (movimento normale più 1/2 extra).
11	Venti molto forti. Il doppio del movimento normale (*).
12	Burrasca. Le galere hanno l'80% di probabilità di affondare. Velocità tripla, in una direzione casuale. Tirate 1d6: 1 = direzione desiderata 2 = 60 gradi a dritta (tribordo) 3 = 120 gradi a dritta (tribordo) 4 = 180 gradi (opposta alla desiderata) 5 = 120 gradi a sinistra (babordo) 6 = 60 gradi a sinistra (babordo)

Vedi pag.45 per i dettagli relativi al tentativo di correre avanti al fortunale.

(*): è possibile imbarcare acqua (galera 20%, imbarcazione a vela 10%). In questo caso la velocità viene ridotta di 1/3 fin quando l'imbarcazione non attracca ad un molo ed è possibile effettuare le dovute riparazioni.

TABELLA DEI MOVIMENTI IN ACQUA								
Imbarcazione	Velocità		Rematori	Equipaggio		Punti	Classe dell'	
	Km./giorno	m./round		Marinai	Fanti marina		armatura	Capacità (mon.)
Canoa	27	18	-	-	-	5-10	9	6.000
Galea lunga	27/108	27/36	180	20	50	100-120	7	60.000
Galea piccola	27/135	27/45	60	10	20	80-100	8	40.000
Galea da guerra	18/108	18/36	300	30	75	120-150	7	80.000
Scialuppa salvataggio	27	9	-	-	-	10-20	9	15.000
Vascello	27/135	27/45	-	75*	-	60-80	8	30.000
Zattera	18	9	-	-	-	5**	9	100**
Battello fluviale	54	18	8	2	-	20-40	8	40.000
Battello a vela	108	36	-	1	-	20-40	8	20.000
Nave a vela grande	108	36	-	20	50***	120-180	7	300.000
Nave a vela piccola	135	45	-	10	25***	60-90	8	100.000

*Vascello: i marinai fungono anche da rematori e da fanti di marina.

** Zattera: il valore è valido per una zattera di 9 m. quadrati (3X3)

*** Navi a vela: fanti di marina solo per le navi da guerra a 1/3 del costo.

le al vento. La velocità in questo caso sarà tripla rispetto al normale, ma in una direzione casuale. Se la nave non raggiunge alcuna costa durante il movimento a tripla velocità la manovra ha avuto successo e la nave è salva. Se la nave raggiunge una costa o un'altra qualsiasi riva ci sono il 75% di probabilità che si fracassi sugli scogli o si areni sulla sabbia ed il 25% di probabilità che riesca a mettersi in salvo in una rada.

Galere: le imbarcazioni non dotate di vele hanno solo il 20% di probabilità di superare indenni una burrasca. Altrimenti vengono sommerse dalle onde. Se la galera è in vista della costa: determinate da quale tipo di terreno è composta. Se si tratta di terreno aperto, la galera può essere tirata in secco prima che la burrasca la investa. Per tutti gli altri tipi di terreno tirate 1d6. Se il risultato è 1 o 2 ciò significa che la galera è riuscita a trovare una spiaggia o una rada riparata. Si presume che tutti i personaggi sappiano nuotare, a meno che un qualche evento abbia impedito di impararlo. Il movimento "nuotando" è pari alla metà del normale movi-

Incontri in mare

Visibilità: nelle giornate di aria limpida, la terra può essere avvistata fino a 40 chilometri di distanza. Questa misura può essere modificata dalla condizioni locali (nebbia, notte, foschia, tempeste, ecc.). A meno che non si abbia un navigatore a bordo, le imbarcazioni non in vista della costa sono automaticamente "perdute". Le altre imbarcazioni in avvicinamento (per esempio i pirati) possono essere viste ed identificate fino a 270 m. di distanza, nei giorni di aria limpida. Tale distanza di avvistamento può ridursi fino a 36 metri a causa, per esempio, di una fitta nebbia. Gli incontri con i mostri avvengono alle normali distanze (36-216 metri).

Sorpresa: le condizioni della sorpresa per gli incontri in mare sono uguali a quelle che si verificano sulla terra ferma con l'eccezione del fatto che le navi non saranno in grado di sorprendere nessuno se non in presenza di una condizione o stato particolare (nebbia, foschia).

Fuga: quando avviene un incontro in mare, entrambi i gruppi possono tentare di fuggire (sia che si tratti di imbarcazioni che di mostri). Le probabilità di successo si basano sulla differenza di velocità. Tirate separatamente per ogni singola imbarcazione (o mostro) inseguita.

Se la fuga ha successo, l'attaccante perde di vista il fuggitivo, e, per quel giorno, non può attaccarlo.

Se la fuga non ha successo, l'inseguitore appare alla distanza di visibilità (300 m. in un giorno d'aria limpida) e si avvicina. Se la velocità dell'inseguitore è di 0-10 m. maggiore di quella dell'inseguito, il ritmo di avvicinamento è pari a 10 m. per round. Se la differenza di velocità è mag-

Differenza di velocità (per round)	Probabilità di fuga
Il battello inseguito è: più veloce dell'inseguitore	80%
0-9 m./round più lento	50%
9,1-18 m./round più lento	40%
18,1-27 m./round più lento	35%
27,1-36 m./round più lento	25%
36,1 + m./round più lento	10%

giore di 10 m. per round, l'inseguitore si avvicina alla sua normale velocità

Combattimento in mare

Il combattimento in mare si svolge in round della durata di 10 secondi ciascuno (lo speronamento con il rostro avviene nella stessa fase del tiro con le armi da lancio). Quando le imbarcazioni vengono in contatto, gli equipaggi, spesso, tentano di lanciarsi all'arrembaggio. Il dm per meglio illustrare tali avvenimenti dovrebbe aver disegnato (in precedenza) una piantina raffigurante il ponte delle imbarcazioni. A meno che non sia indicato diversamente, gli attacchi magici e quelli della maggior parte delle creature marine, infliggono all'imbarcazione la perdita di 1 punto scafo per ogni 5 punti ferita normali inferti all'equipaggio.

Catapulte: su alcune imbarcazioni possono essere montate delle catapulte leggere. Possono scagliare grosse pietre o proiettili di pece infuocata fino alla distanza di 150-300 m., ma non contro bersagli più vicini. Per operare con la massima efficacia una catapulta ha bisogno di 4 uomini. In tal caso può "tirare" ogni 5 round. Se solo tre persone servono la catapulta, questa può tirare ogni 8 round; se sono 2, il lancio può avvenire una volta ogni 10 round. Una persona sola non può usare la catapulta.

La catapulta tira i suoi proiettili con la stessa probabilità di colpire di un guerriero di livello pari al numero di uomini che la utilizzano (per esempio, se tre persone servono la catapulta, questa colpisce come un guerriero del 3° livello). Al tiro per colpire possono applicarsi delle penalità dovute, al mare mosso o ad altri fattori. Un proiettile di pietra lanciato da una catapulta ha un'area di efficacia di m. 3x3, infliggendo allo scafo nemico 3-18 punti danno allo scafo. La pece infuocata ha la stessa area di efficacia, ed infligge la perdita di 1-6 punti danno allo scafo per ogni turno che continua a bruciare. Se non vengono fronteggiate da molti uomini, le fiamme divampano: 5 uomini dell'equipaggio possono spegnere il fuoco in 3 turni, 10 uomini in 2 turni, oppure 15 uomini in un turno. Il fuoco divampa sempre per almeno un turno a prescindere dal numero di uomini che combattono le fiamme.

I Rostri: Le galere grandi e piccole possono essere fornite di un rostro (o sperone) a prua. E' molto utile per colpire grossi bersagli come, ad esempio, altre imbar-

cazioni e mostri marini giganti. E' impossibile, invece, colpire con il rostro i bersagli piccoli. Questi sono sempre in grado di manovrare in modo da far andare a vuoto il colpo del rostro. Occorre effettuare un tiro per colpire (come se l'imbarcazione che attacca col rostro fosse un guerriero del 1° livello) e talvolta apportare al risultato alcune modifiche, dovute alle condizioni atmosferiche, alla manovrabilità o ad altri fattori. Se il colpo va a segno, cercate sulla seguente tabella il numero di danni che infligge (in termini di punti danno allo scafo per le altre imbarcazioni. In termini di punti ferita per gli esseri viventi):

Imbarcazione speronatrice	Nemico	Danni
Galera piccola	Imbarcazione Creatura	50-80 3-24
Galera grande	Imbarcazione Creatura	60-110 6-36

Riparazioni: fino alla metà dei danni subiti da una imbarcazione (causati da qualunque tipo di attacco) possono essere riparati da 5 o più uomini dell'equipaggio assegnati a tale compito. Il ritmo di riparazione è pari a 1 punto scafo per ogni intero turno di lavoro (le riparazioni durante la navigazione sono solo rimedi di fortuna, improvvisati. I restanti danni devono essere riparati in un porto).

I tentativi di spegnere incendi e di riparare i danni allo scafo avvengono *Dopo* che si sia preso nota dei danni per quel turno. Gli uomini dell'equipaggio impegnati a domare incendi o effettuare le riparazioni, non possono essere adibiti a nessun altro compito. Ogni 10% di danni allo scafo riduce la velocità dell'imbarcazione del 10%, fin quando tali danni non siano stati riparati in un porto. La velocità viene diminuita del 10% per ogni 10% di rematori perduti, se l'imbarcazione viene spinta dai remi.

Abbordaggio e arrembaggio: se entrambe le imbarcazioni vogliono procedere all'abbordaggio, il tentativo riesce automaticamente. Se solo una delle imbarcazioni vuole abbordare l'altra, tirate 1d6. Se il risultato è 1 o 2 l'abbordaggio riesce. L'arrembaggio può essere tentato in ogni round dopo che due imbarcazioni sono venute in contatto. Dopo che le imbarcazioni sono "abbordate", lo scontro che segue l'arrembaggio si combatte come ogni battaglia corpo a corpo su larga scala. Coloro che attaccano all'arrembaggio subiscono una penalità di 2 punti ai tiri per colpire ed alla classe d'armatura, nel round in cui saltano sull'imbarcazione nemica. La battaglia continua fin quando l'equipaggio di una delle due navi non si arrende, oppure viene sterminato.

Mostri

I Mostri

Questo capitolo aggiunge una serie di mostri a quelli descritti nel regolamento del D&D gioco base. Qui di seguito vengono spiegati i vari termini adoperati nelle descrizioni dei mostri. Le abbreviazioni indicate vengono adoperate sia in questo volume che nei moduli avventura venduti separatamente.

Nome: i nomi dei mostri sono per il solo DM. Quando un nostro viene incontrato, infatti, i giocatori ne ricevono soltanto una descrizione. Un asterisco (*) dopo il nome del mostro significa che le armi normali non sono in grado di ferirlo. Questi mostri devono essere impiegati dal DM con molta cautela.

Classe dell'armatura (CA): è il numero usato per indicare la difficoltà di colpire una creatura in combattimento. Più basso è il numero, più difficile risulterà colpire la creatura. La CA è determinata prendendo in considerazione la velocità e la destrezza della creatura, più l'armatura che indossa (o la resistenza della sua pelle).

Dadi vita (DV): è il numero dei dadi a 8 facce che devono essere tirati per determinare i punti ferita a disposizione del mostro. Può essere seguito da una modifica da applicare al risultato del tiro di dadi (indicata da un "+" o un "-" seguiti da un numero). La modifica indica quanti punti ferita devono essere aggiunti o sottratti al risultato complessivo dei dadi. Se accanto al numero di dadi vita c'è un asterisco, il mostro ha delle abilità speciali e, quando si procede al conteggio dei punti esperienza (PX) attribuiti per averlo sconfitto, dovrà aggiungersi ad essi il bonus speciale indicato nella tabella relativa.

Movimento (MV): indica la velocità del mostro, misurata in metri. Il primo numero indica quale distanza può percorrere il mostro in un turno (10 minuti), durante i normali spostamenti. Il secondo (indicato tra parentesi) è la distanza che il mostro può percorrere in un round (10 secondi) durante gli incontri. Vengono indicate anche altre velocità speciali per i mostri in grado di nuotare, volare, scavare o camminare sulle ragnatele.

Attacchi (N° ATT): indica il tipo e il numero di attacchi che il mostro può effettuare in un round di combattimento. Alcuni mostri possono effettuare i seguenti attacchi speciali: "charme", risuechio di energia, paralisi, cecità e veleno che sono spiegati nel regolamento del D&D gioco base, nel libro di regole del dm.

Carica: se un mostro può correre verso il suo nemico per 20 metri (6 m. se il combattimento si svolge in un dungeon)

e lo colpisce, infligge un numero doppio di danni. Le cariche **NON** possono essere effettuate nelle seguenti zone: terreno accidentato, foresta, giungla, montagna, palude.

Esempio: il triceratopo.

Ferite continue: alcuni mostri, quando colpiscono l'avversario, continuano a tenerlo stretto. Quando accade ciò, non c'è bisogno di ulteriori tiri per colpire. La vittima, semplicemente, continua a subire un determinato numero di punti ferita per ogni round, di solito fin quando il mostro non viene ucciso.

Esempio: la sanguisuga.

Pietrificazione: si tratta di una abilità pericolosissima, di cui dispongono alcuni mostri fantastici. Il processo di pietrificazione può avvenire in seguito allo sguardo del mostro, al suo soffio o ad un normale colpo inflitto in combattimento (vedi maggiori indicazioni nella descrizione del mostro). La vittima deve effettuare un tiro salvezza contro pietrificazione; se il tiro salvezza fallisce, la vittima si trasforma in una statua di pietra. Tutto l'equipaggiamento che trasporta, sia normale che magico, si trasforma in pietra insieme alla vittima, divenendo parte della statua e non facilmente rimuovibile.

Esempio: il gallo serpente.

Inghiottire: alcuni mostri sono grandi abbastanza da inghiottire completamente la vittima. Ciò accade se col tiro per colpire si ottiene un "20" (oppure anche un risultato minore per mostri particolari). La vittima inghiottita subisce un certo numero di punti ferita per ogni round, fin quando il mostro non viene ucciso. Se la vittima ha un'arma da taglio, il mostro può essere attaccato dall'interno, ma con una penalità di -4 al tiro per colpire. A meno che non sia diversamente indicato, l'interno di ogni mostro ha CA = 7. Come conseguenza dell'essere inghiottiti, talvolta si verificano effetti diversi (perdita dei sensi, paralisi ecc.). Se la vittima muore, il suo corpo viene digerito in un'ora (6 turni) e non può essere recuperato.

Esempio: verme scarlatto.

Attaccare in picchiata: è una forma di attacco simile alla "carica", ma si applica soltanto agli esseri volanti e i danni inflitti vengono raddoppiati solo se la vittima viene colta di sorpresa. Se il tiro per

colpire dà come risultato "18" o più ed il mostro è dotato di artigli o di qualche altra appendice per agguantare la preda, il mostro afferra la vittima e tenta di trascinarla via volando. Se quest'ultima è troppo pesante, il mostro la lascia andare immediatamente. L'attacco in picchiata non può essere effettuato se la vittima si trova in foresta o giungla.

Esempio: i roc.

Travolgere: alcuni mostri cercano di schiacciare i nemici adoperando come arma la loro massa corporea. Il mostro ottiene un bonus di +4 ai suoi tiri per colpire quando cerca di travolgere un nemico di dimensioni umane o più piccolo. Alcune mandrie di animali da pascolo possono cercare di calpestare i nemici, di solito infliggendo 1-20 punti ferita avvalendosi in questo più che delle loro dimensioni, del loro numero.

Esempio: mandrie.

Ferite (PF): se un mostro colpisce un bersaglio, infligge dei danni. L'ammontare di essi è qui indicato come una rosa di possibili risultati (es 2-12= da 2 a 12 punti ferita). Per i mostri che dispongono di più di un attacco, i danni sono sempre indicati nello stesso ordine usato per gli attacchi. Il DM può scegliere come danni esatti un numero compreso tra i due numeri indicati, oppure tirare i dadi per determinarli casualmente.

Numero di mostri incontrati (n° mostri): indica il numero di mostri che si possono incontrare. Vengono sempre indicati due numeri. Il primo si applica nei dungeon, ed il secondo per gli incontri all'aperto. Se uno dei due numeri è "0" ciò significa che quel dato tipo di mostro non viene di solito incontrato nel luogo indicato. Il DM deve modificare il N° di mostri a seconda della situazione.

Dungeon: per prima cosa, determinate il livello del dungeon al quale avviene l'incontro. Se il livello del mostro (cioè i suoi DV) è uguale al livello del dungeon, usate il n° di mostri indicato. Se il livello del mostro è maggiore del livello del dungeon, il n°mostri dovrebbe essere ridotto, mentre dovrebbe essere aumentato se il livello del mostro è minore del livello del dungeon. Se i personaggi si imbattono in un "covo" (o tana o nido) di mostri in un dungeon, il n°mostri può essere fino a 5 volte superiore a quello indicato.

All'aperto: per la maggior parte degli incontri si usa il secondo numero (quello tra parentesi). Se i personaggi si imbattono in un "covo" (o tana o nido), a seconda del tipo di terreno e di altri fattori, il n° di mostri può essere fino a 5 volte maggiore rispetto a quello indicato.

In ogni "covo" di mostri (sia nei dungeon che all'aperto) molti (fino al 50%) degli esseri presenti saranno troppo giovani,

DV del mostro	Dimensioni della vittima
3 DV	può sollevare un halfling(*)
6 DV	può sollevare un uomo
12 DV	può sollevare un cavallo
24 DV	può sollevare un Elefante

(*) quando vengono usati come cavalcature i pegasi e gli ippogrifi possono trasportare un uomo con armatura metallica e tutto il suo equipaggiamento.

troppo vecchi o femmine (talvolta con poche o nessuna abilità di combattimento). Inoltre, a seconda della stagione, delle condizioni atmosferiche, del momento della giornata ed altre condizioni simili, molti individui adulti potranno essere assenti (perchè impegnati nella caccia, in pattuglia ecc.).

Tiro salvezza (TS): indica i tiri salvezza del mostro, che saranno uguali a quelli della classe e del livello indicati. Per stabilire i numeri esatti non dovrete far altro che far riferimento alla classe ed al livello del personaggio indicato. I mostri non intelligenti di solito effettuano i loro tiri salvezza come fossero guerrieri di livello pari alla metà del livello del mostro. Alcuni mostri devono applicare alcune speciali modifiche ad alcuni tipi di tiri salvezza, ma ciò è specificato di volta in volta nelle descrizioni.

Morale (ML): è il valore del coraggio del mostro in combattimento. Quando si deve effettuare un controllo del morale (vedi il libro di regole del dm nel gioco base), il dm tira 2d6. Se il risultato del tiro dei dadi è maggiore al punteggio del morale, i mostri cercano di fuggire o di arrendersi. Altrimenti continuano a combattere. Se i mostri vengono incontrati nel loro "covo", il punteggio del morale dovrebbe aumentare di 1 o 2 punti.

Tipo di tesoro: indica il tipo di tesoro che si può normalmente rinvenire nel "covo" del mostro. La lettera in codice rimanda alle "tabelle dei tipi di tesori" (vedi il libro di regole del DM, nel gioco base). A meno che non sia indicata una lettera che rimandi ad un tipo di tesoro individuale (cioè le lettere da P a V), è molto difficile che i mostri erranti portino con sé dei tesori. Il DM può sempre decidere di attribuire ad ogni mostro una quantità di tesori maggiore, minore o di diversa composizione da quella indicata dal tipo di tesoro.

Allineamento morale (AM): indica se il comportamento del mostro è legale, neutrale o caotico. Di solito, i mostri non intelligenti sono neutrali. Il DM deve sempre cercare di giocare il ruolo dei mostri rispettando, per quanto possibile, il loro allineamento morale.

Elenco dei mostri: da Basilisco a Viverna

Animali, normali e giganti:
vedi **mandria, cammello, elefante, cavallo**

Basilisco

Classe dell'armatura: 4
Dadi-vita: 6+1 **
Movimento: 18m.(6m.)
Attacchi: 1 morso-1 sguardo
Ferite: 1-10 + pietrificazione
N° di mostri: 1-6 (1-6)
Tiro salvezza: Guerriero 6°
Morale: 9
Tipo di tesori: F
Allineamento: neutrale
Valore in PX: 950

Il basilisco è un rettile magico, non intelligente, lungo 3 m., che vive nelle caverne sotterranee o nei sottoboschi molto intricati. Ogni essere, che venga colpito dal basilisco, deve effettuare con successo un tiro salvezza contro pietrificazione, altrimenti si trasforma in pietra (con tutto l'equipaggiamento che trasporta). Lo sguardo del basilisco ha gli stessi effetti. Ogni personaggio colto di sorpresa incontra automaticamente lo sguardo. I personaggi impegnati in combattimento corpo a corpo con questa creatura devono, per ogni round, decidere se evitare o incontrare il suo sguardo. Se evitano lo sguardo si applica una penalità di -4 a tutti i tiri per colpire il mostro, mentre il basilisco ottiene un bonus di +2 a tutti i suoi attacchi. Per maggiore sicurezza può essere adoperato uno specchio (vedi specchio pag.). Quando un personaggio adopera lo specchio si applica ai suoi tiri per colpire una penalità di -2 invece che -4. Però non può utilizzare lo scudo. Perchè lo specchio possa essere efficace, la zona deve essere illuminata a sufficienza. Se il basilisco si vede riflesso nello specchio (e ciò avviene se, tirando 1d6, si ottiene "1". Il tiro va ripetuto ogni round), deve effettuare egli stesso il tiro salvezza con successo. Altrimenti finisce pietrificato!

Caecilia

Classe dell'armatura: 6
Dadi-vita: 6 *
Movimento: 18m.(6m.)
Attacchi: 1 morso
Ferite: 1-8
N° di mostri: 1-3(1-3)
Tiro salvezza: Guerriero: 3°
Morale: 9
Tipo di tesori: B
Allineamento: neutrale
Valore in PX: 500

Si tratta di un essere vermiforme di colore grigio, lungo circa 9 m, che attacca

mordendo con denti affilatissimi. Se il suo tiro per colpire, dopo le opportune modifiche, è uguale a "19" o "20" ciò significa che ha inghiottito completamente la preda. Ogni vittima inghiottita subisce 1-8 punti ferita per round fin quando la caecilia non viene uccisa.

Cammello

Classe dell'armatura: 7
Dadi-vita: 2
Movimento: 45m.(15m.)
Attacchi: 1 morso-1 zoccolo
erite: 1/1-4
N° di mostri: 0 (2-8)
Tiro salvezza: Guerriero: 1°
Morale: 7
Tipo di tesori: nessuno
Allineamento: neutrale
Valore in PX: 20

Il cammello è un animale dal pessimo carattere, capace di mordere e prendere a zoccolate chiunque si trovi sulla sua strada, compreso il suo proprietario. I cammelli vengono impiegati nei deserti e nei territori accidentati: in tali territori i cammelli possono spostarsi come se si trovasse in "terreno aperto". Ogni cammello che sia ben dissetato può viaggiare fino a 2 settimane senza avere bisogno di bere. Può trasportare fino a 3.000 monete di peso, a velocità normale. Il massimo carico che può trasportare è pari a 6.000 monete.

Cavallo-da tiro

Classe dell'armatura: 7
Dadi-vita: 3
Movimento: 27m. (9m.)
Attacchi: nessuno
Ferite: nessuna
N° di mostri: 0 (0)
Tiro salvezza: Guerriero 2°
Morale: 6
Tipo di tesori: nessuno
Allineamento: neutrale
Valore in PX: 35

E' un grosso animale ammirato e ricercato per le sue doti di robustezza e di resistenza. E' impiegato soprattutto come animale da trasporto o da traino per carri di ogni tipo. Tuttavia il cavallo da tiro non combatte, ma, se viene attaccato, fugge. Può trasportare un peso di 4.500 monete a velocità normale oppure di 9.000 monete a velocità dimezzata.

Cavallo-destriero

Classe dell'armatura: 7
Dadi-vita: 3
Movimento: 36m.(12m.)
Attacchi: 2 zoccoli
Ferite: 1-6/1-6
N° di mostri: 0 (comunemente)
Tiro salvezza: Guerriero 2°
Morale: 9

Mostri

Tipo di tesori: nessuno
Allineamento: neutrale
Valore in PX: 35

Si tratta di un tipo di cavallo molto ricercato per il suo temperamento guerriero e la sua forza. A differenza degli altri cavalli, è addestrato a caricare. Quando il cavallo carica, il cavaliere, se sa adoperare una lancia, può raddoppiare i punti ferita che infligge all'avversario. Il cavallo non può combattere mentre sta caricando e non può spostarsi a velocità di carica per più di tre round consecutivi. I cavalli da guerra possono trasportare un peso di 4.000 monete a velocità normale oppure di 8.000 monete a velocità dimezzata.

Cavallo-palafreno

Classe dell'armatura: 7
Dadi-vita: 2
Movimento: 72m. (24m.)
Attacchi: 2 zoccoli
Ferite: 1-4/1-4
N° di mostri: 0 (10-100)
Tiro salvezza: Guerriero 1°
Morale: 7
Tipo di tesori: nessuno
Allineamento: neutrale
Valore in PX: 20

Questo animale è in grado di trasportare un cavaliere per una distanza maggiore rispetto a tutti gli altri tipi di cavallo. E' più piccolo e può vivere ovunque ci sia erba sufficiente per il pascolo. Se viene addestrato, qualunque cavallo selvatico può diventare palafreno. Ognuno di essi può trasportare un peso di 3.000 monete a velocità normale, oppure di 6.000 monete a velocità dimezzata.

Centauro

Classe dell'armatura: 5
Dadi-vita: 4
Movimento: 54m. (18m.)
Attacchi: 2 zoccoli-1 arma
Ferite: 1-6/1-6/a seconda dell'arma
N° di mostri: 0(2-20)
Tiro salvezza: Guerriero: 4°
Morale: 8
Tipo di tesori: A
Allineamento: neutrale
Valore in PX: 75

Il centauro è dotato di un corpo, la cui parte superiore ha sembianze umane, mentre quella inferiore equine. I centauri vivono in piccole tribù o famiglie. Le loro abitazioni sono costruite nel fitto sottobosco o tra gli alberi, raggiungibili solo attraverso sentieri intricati e ben sorvegliabili. Le femmine ed i piccoli, di solito, vivono sempre nel rifugio. Se vengono attaccati, le femmine ed i piccoli cercano di fuggire ma, se non c'è via di scampo, combattono fino alla morte. I piccoli combattono come se fossero mostri dotati

di 2 DV ed infliggono un numero di PF minore di quello degli adulti (1-2/1-2/1-4).



Chimera

Classe dell'armatura: 4
Dadi-vita: 9 **
Movimento: 36m. (12m.)
Volando: 54m. (18m.)
Attacchi: 2 artigli/3 teste + 1 soffio
Ferite: 1-3/1-3/2-8/1-10/3-12 + 3-18
N° di mostri: 1-2(1-4)
Tiro salvezza: Guerriero: 9°
Morale: 9
Tipo di tesori: F
Allineamento: caotico
Valore in PX: 2300

La chimera è un'orribile combinazione di tre diverse creature. Ha tre teste (di capra, di drago e di leone), la parte anteriore del corpo di leone, la parte posteriore di capra e le ali e la coda di drago. La testa di capra colpisce con le corna, la testa di leone morde e la testa di drago può mordere e sputare fuoco (un cono lungo 15m. e largo 3m. nella parte terminale, in grado di infliggere 3-18 punti ferita). Il soffio del drago può essere utilizzato solo per tre volte al giorno. Se l'impiego del soffio viene determinato ricorrendo al caso, la probabilità che il mostro lo adoperi sono del 50% per ogni round, così come per i draghi. Le chimere, di solito, vivono in zone accidentate e collinose, ma possono essere incontrate anche nei dungeon.

Ciclope

Classe dell'armatura: 5
Dadi-vita: 13 *
Movimento: 27m. (9m.)
Attacchi: 1 clava
Ferite: 3-30
N° di mostri: 1(1-4)
Tiro salvezza: Guerriero 13°
Morale: 9
Tipo di tesori: E + 5000 mo
Allineamento: caotico
Valore in PX: 2300

Il ciclope è una specie abbastanza rara di gigante, caratteristica per le sue dimensio-

ni e per l'unico occhio posto al centro della fronte. E' alto circa 6m.. Essendo dotato di un unico occhio, non è in grado di percepire bene la profondità (prospettiva) di ciò che vede e, quindi, subisce una penalità di -2 ai suoi tiri per colpire. Di solito il ciclope combatte adoperando una clava di legno. Può scagliare massi fino a 60 m. di distanza, ed ognuno di essi infligge 3-18 punti di danno. Alcuni ciclopi (il 15%) sono capaci di lanciare "maledizioni" (una per settimana) e, come al solito, il DM dovrà decidere il tipo e la portata della maledizione. Il ciclope di solito vive solo anche se, talvolta, se ne incontrano piccoli gruppi stanziati dentro grandi caverne. Passano il loro tempo a coltivare uva e a pascolare pecore. I ciclopi sono famosi per la loro stupidità, ed ogni personaggio furbo può sempre sfuggire loro ricorrendo all'inganno.

Coccodrillo-gigante

Classe dell'armatura: 1
Dadi-vita: 15
Movimento: 27m. (9m.)
Nuotando: 27m. (9m.)
Attacchi: 1 morso
Ferite: 3-24
N° di mostri: 0 (1-3)
Tiro salvezza: Guerriero: 8°
Morale: 9
Tipo di tesori: nessuno
Allineamento: neutrale
Valore in PX: 1350

Coccodrillo-grande

Classe dell'armatura: 3
Dadi-vita: 6
Movimento: 27m. (9m.)
Nuotando: 27m. (9m.)
Attacchi: 1 morso
Ferite: 2-16
N° di mostri: 0 (1-4)
Tiro salvezza: Guerriero: 3°
Morale: -
Tipo di tesori: nessuno
Allineamento: neutrale
Valore in PX: 275

Coccodrillo-normale

Classe dell'armatura: 5
Dadi-vita: 2
Movimento: 27m. (9m.)
Nuotando: 27m. (9m.)
Attacchi: 1 morso
Ferite: 1-8
N° di mostri: 0 (1-8)
Tiro salvezza: Guerriero: 1°
Morale: 7
Tipo di tesori: nessuno
Allineamento: neutrale
Valore in PX: 35

I coccodrilli abitano comunemente nelle paludi e nei fiumi tropicali o sub tropicali. Sono goffi e sgraziati sulla terraferma, non si allontanano mai molto dall'acqua e

passano ore ed ore galleggiando a pelo dell'acqua. Se sono affamati, i coccodrilli attaccano qualunque essere che si trovi nell'acqua. Sono particolarmente attratti dall'odore del sangue o da violenti perturbazioni nello specchio d'acqua da essi abitato. I coccodrilli più grandi sono lunghi almeno 6 m. e sono in grado di rovesciare canoe e piccole zattere. I coccodrilli giganti si trovano abitualmente nelle terre tipo "mondo perduto" dove vivono i mostri preistorici. Sono lunghi più di 15m. e sono in grado di attaccare piccole imbarcazioni e battelli.

Driade

Classe dell'armatura:	5
Dadi-vita:	2*
Movimento:	36m. (12m.)
Attacchi:	vedi sotto
Ferite:	0
N° di mostri:	0 (1-6)
Tiro salvezza:	Elfo: 4°
Morale:	6
Tipo di tesori:	D
Allineamento:	neutrale
Valore in PX:	25

Le driadi sono bellissimi spiriti femminili della vegetazione. Esse vivono sugli alberi nelle terre ricche di boschi o nelle foreste. Sono molto timide e non violente, ma estremamente sospettose nei confronti degli stranieri. Se una driade desidera passare inosservata, si fonde con il suo albero, diventando parte di esso. Anche in tale forma, però, può attaccare chiunque la inseguia o si avvicini a lei con un potentissimo incantesimo dello "charme". La vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi, ma con una penalità di -2. Se il tiro fallisce, la vittima si avvicina all'albero e ne viene risucchiata! Scomparirà definitivamente a meno che non venga salvata immediatamente. Ogni driade muore se muore il suo albero e può sopravvivere solo per un turno se viene portata a più di 72 m. di distanza da esso. La driade nasconde i suoi tesori in fosse scavate sotto le radici del suo albero.

Efreeti (Minore)*

Classe dell'armatura:	3
Dadi-vita:	10*
Movimento:	27m.(9m.)
Volando:	72m.(24m.)
Attacchi:	1 pugno
Ferite:	2-16
N° di mostri:	1(1)
Tiro salvezza:	Guerriero 15°
Morale:	12
Tipo di tesori:	nessuno
Allineamento:	caotico
Valore in PX:	1600

Gli efreeti sono esseri incantati e dotati di libera volontà provenienti dal piano degli elementali del fuoco. Di solito appaio-

no sotto forma di nuvole di fumo, che condensandosi prendono le sembianze di un uomo grande come un gigante, circondato da fiamme. L'aria attorno ad essi è sempre calda e piena di fumo. La natura degli efreeti è altamente magica perciò possono essere colpiti solo da armi magiche. Se viene ucciso, lo spirito dell'efreeti torna al piano di esistenza da cui originariamente proveniva. Ogni efreeti può creare oggetti, creare illusioni e diventare invisibile, come un genio. Può lanciare l'incantesimo "muro di fuoco", tre volte al giorno. Può inoltre trasformarsi in una "colonna di fiamme" che incendia tutte le cose infiammabili che si vengono a trovare entro 15 m. da essa. E' in grado di conservare la forma fiammeggiante per 3 round. Quando si trova in tale forma, il fuoco aggiunge 1-8 punti ferita ai danni che infligge con ogni suo colpo. L'essere può però assumere la forma fiammeggiante una sola volta per turno. L'efreeti può essere evocato da un mago di alto livello (se conosce gli incantesimi necessari). Una volta evocato l'efreeti può essere obbligato a servirlo per 101 giorni. E' però un servo difficile e riluttante ed obbedisce alla lettera agli ordini ricevuti cercando, però, di distorcere il vero significato (per causare danni al suo padrone). L'efreeti è in grado di volare e di trasportare, volando, fino a 10.000 monete di peso. Odiano i geni e li attaccano al solo vederli.



Elefante-normale

Classe dell'armatura:	5
Dadi-vita:	9
Movimento:	36m.(12m.)
Attacchi:	2 con zanne o 1 di carica
Ferite:	2-8/2-8 o 4-32
N° di mostri:	0 (1-20)
Tiro salvezza:	Guerriero: 5°
Morale:	8
Tipo di tesori:	vedi sotto
Allineamento:	neutrale
Valore in PX:	900

Gli elefanti vivono nei pressi delle foreste sub tropicali. Normalmente vivono in gruppi ma si possono incontrare anche individui isolati. Le zanne di avorio di cui sono dotati li rendono una preda ambita dai cacciatori (ogni zanna vale 100-600 mo). Gli elefanti iniziano il combattimento con una carica nel tentativo di infligge-

re ai nemici il doppio dei danni. Nei round di combattimento successivi possono sia cercare di colpire con le zanne (75% dei casi) che tentare di "calpestare" i nemici (25% dei casi). Gli elefanti preistorici (mastodonti) sono bestie molto grosse ricoperte di lungo pelo. Ognuna delle loro zanne vale 200-800 mo. Vivono in territori freddi e ghiacciati o nelle zone di "mondo perduto".

Elefante-preistorico

Classe dell'armatura:	3
Dadi-vita:	15
Movimento:	36m. (12m.)
Attacchi:	2 con zanne o 1 di carica
Ferite:	2-12/2-12 o 4/32
N° di mostri:	0 (2-16)
Tiro salvezza:	Guerriero: 8°
Morale:	8
Tipo di tesori:	vedi sotto
Allineamento:	neutrale
Valore in PX:	1350

Elementale*

Tipi :	Aria, Terra, Fuoco, Acqua
Classe dell'armatura:	2,0 - 2 (vedi sotto)
Dadi-vita:	8,12, o 16 (vedi sotto)
Movimento:	aria (volando) 108 m.(36m.). Terra: 18m. (6m.). Fuoco: 36m. (12m.). Acqua: 18m. (6m.). Nuotando: 54m. (18m.).
Attacchi:	1 o speciale
Ferite:	1-8, 2-16, o 3-24 (vedi sotto)
N° DI Mostri:	1(1)
Tiro salvezza:	Guerriero: 8°-16°
Morale:	10
Tipo di tesori:	nessuno
Allineamento:	neutrale

Mezzo di evocazione	CA	DV	valore PF	punti esperienza	tiro salvezza
Bastone magico	2	8	650	1-8	guerriero dell'8°
Oggetto	0	12	1100	2-16	guerriero del 12°
Incantesimo	-2	16	1350	3-24	guerriero del 16°

Gli elementali sono creature magiche e incantate che vivono in un piano d'esistenza diverso dal nostro (in uno dei piani degli elementi). Possono essere feriti soltanto dalla magia o da armi magiche:

Elementali dei "bastoni magici" (i più deboli): vengono evocati da un mago dotato del bastone magico appropriato.

Elementali degli "oggetti": vengono evocati con l'uso di un particolare oggetto magico.

Elementali degli incantesimi: vengono evocati dall'apposito incantesimo del 5° livello dei maghi e degli elfi.

Per evocare un elementale il personaggio deve trovarsi vicino ad una grande quantità dell'elemento desiderato (all'aria aperta, in mezzo ad una pianura, vicino ad uno stagno o ad una grande pira). Quando l'elementale verrà evocato, sarà ostile nei confronti di colui che lo ha disturbato e dovrà essere tenuto sotto controllo con la costante concentrazione. La concentrazione dell'evocatore viene interrotta se viene ferito, se fallisce un tiro salvezza o se si muove a più di metà della sua normale velocità di movimento. Se la concentrazione dell'evocatore viene spezzata l'elementale lo attacca.

Si rammenti che, una volta perso, il controllo dell'elementale, questo non può più essere ripreso. L'elementale può attaccare qualsiasi creatura che si frapponga fra lui e l'evocatore (oggetto ultimo dell'attacco).

L'elementale, se viene evocato in una zona troppo piccola per lui (vedi le dimensioni annotate qui di seguito), riempie totalmente tale zona ed ogni altro spazio disponibile (un passaggio laterale, per esempio). Così facendo può ferire l'evocatore (ed interromperne la concentrazione). In ogni caso però nessun elementale è in grado di oltrepassare la barriera creata dall'incantesimo **protezione dal male**.

L'elementale si dissolve e svanisce se egli stesso o il suo evocatore vengono uccisi o quando l'evocatore lo rimanda nella dimensione da cui proviene (per farlo occorre tuttavia che l'elementale sia ancora sotto controllo) oppure quando un incantesimo "dissolvi magia" gli viene lanciato contro.

Gli elementali dell'aria: appaiono come grandi trombe d'aria, alte 60cm. con un diametro di 30 cm. per ogni dado vita di costituzione (quindi un elementale dei bastoni magici avrebbe un'altezza di 9,60m. e un diametro di 2,40m.). Tutte le vittime da 2 dv o meno, che vengano colpite dalla tromba d'aria, devono effettuare con successo un tiro salvezza contro raggio della morte, altrimenti vengono letteralmente spazzate via. L'elementale infligge 1-8 punti ferita extra a qualsiasi nemico che stia volando.

L'elementale della terra: appare come un'enorme umanoide alto 30 cm. per ogni dado vita (quindi un elementale degli incantesimi sarebbe alto 4,80 m.). Non possono attraversare barriere d'acqua più larghe della loro altezza. Infliggono 1-8 punti ferita oltre ai normali danni a tutti i nemici che li affrontino stando sul terreno.

Gli elementali del fuoco appaiono come colonne di fiamme ruggenti, alte 30 cm. e con un diametro di 30 cm. per ogni dado vita (quindi un elementale degli oggetti sarebbe alto 3,60 m. ed avrebbe un diametro di 3,60 m.).

Non possono attraversare barriere d'acqua più larghe della loro diametro. Infliggono 1-8 punti ferita in più del normale a tutte le creature le cui abilità speciali siano basate sul freddo.

L'elementale dell'acqua: appare come un grande muro d'acqua alto 15 cm. con un diametro di 60 cm. per ogni dado vita (quindi un elementale dei bastoni magici sarebbe alto 1,20 m. ed avrebbe un diametro di 4,80 m.). Non può allontanarsi a più di 18 m. dall'acqua. Infligge 1-8 punti ferita in più a tutti i nemici che si trovino in acqua.

Gallo serpente

Classe dell'armatura:	6
Dadi-vita:	5 **
Movimento:	27m.(9m.)
Volando:	54m. (18m.)
Attacchi:	1 becco
Ferite:	1-6 + pietrificazione
N° di mostri:	1-4(2-8)
Tiro salvezza:	Guerriero: 5°
Morale:	7
Tipo di tesori:	D
Allineamento:	neutrale
Valore in PX:	425

E' un piccolo mostro magico con testa, ali e zampe di gallo e coda di serpente. L'attacco del suo becco infligge 1-6 punti ferita. Ogni essere che venga beccato o anche soltanto toccato da un gallo serpente deve effettuare con successo un tiro salvezza contro pietrificazione, altrimenti viene trasformato in pietra! I gallo serpenti possono essere incontrati praticamente ovunque.

Genio (minore)*

Classe dell'armatura:	5
Dadi-vita:	7+1*
Movimento:	27m.(9m.)
Volando:	72m.(24m.)
Attacchi:	1(pugno o turbine) + speciale
Ferite:	2-16(pugno) o 2-12 (turbine)
N° di mostri:	1(1)
Tiro salvezza:	Guerriero 14°
Morale:	12
Tipo di tesori:	nessuno
Allineamento:	caotico
Valore in PX:	850

Il genio è una creatura incantata, intelligente e dotata di volontà autonoma, proveniente dal piano degli elementali dell'aria. Si mostrano come alti umanoidi circondati da nubi. I geni hanno una natura altamente magica e possono essere feriti solo dalla magia o da armi magiche. Ogni genio può adoperare ognuno dei suoi sette poteri 3 volte al giorno. Tali poteri sono: *creare acqua e cibo* (come i chierici del 7° livello), *creare oggetti metallici* fino ad un peso di 1.000 monete (di natura temporanea a seconda del tipo di metallo: oro=1 giorno, ferro=1 round), *creare merci leggere ed oggetti di legno* fino ad un peso di 1.000 monete (che sono permanenti), *diventare invisibile*, *assumere forma gassosa*, *formare una tromba d'aria*,

creare illusioni (che ingannano), *sta che l'udito e durano fin quando vengono toccate* oppure *dissolto* magia (il genio non ha bisogno concentrarsi per mantenerle).

Il genio ha due forme di attacco. Nella forma normale colpisce con i pugni, può anche trasformarsi in una tromba con un cono alto 21m. e largo 6 nel punto più alto, con una base di 3m. e nel punto più basso di 36m. (12m.). Per la trasformazione occorrono 5 round. Il genio nella sua forma di tromba d'aria infligge 2-12 punti ferita a tutti coloro che incontra sul suo cammino e spazza letteralmente via tutti gli esseri dotati di meno di 2DV (a meno che non effettuino con successo un tiro salvezza contro raggio della morte). Se il genio viene ucciso, il suo spirito torna al piano di esistenza da cui originariamente proveniva. Ogni genio può trasportare fino a 6.000 monete di peso senza stancarsi. Può trasportare fino a 12.000 monete di peso per 3 turni camminando o per 1 turno volando, ma dopo deve riposarsi per un intero turno.

Giganti	Delle colline	Delle rocce	Dei ghiacci	Del fuoco	Delle nuvole	Delle tempeste
Classe dell'armatura:	4	4	4	4	4	2
Dadi-vita:	8	9	10+1*	11+2*	13*	15**
Movimento:	36m.(12m.)	36m.(12m.)	36m.(12m.)	36m.(12m.)	36m.(12m.)	45m.(15m.)
Attacchi:	1 arma	1 arma	1 arma	1 arma	1 arma	1+speciale
Ferite:	2-16	3-18	4-24	5-30	6-36	8-48+ speciale
N° di mostri:	1-4 (2-8)	1-2(1-6)	1-2(1-4)	1-2(1-3)	1-2(1-3)	1(1-3)
Tiro salvezza:	Guerriero: 8°	Guerriero: 9°	Guerriero: 10°	Guerriero: 11°	Guerriero: 12°	Guerriero: 15°
Morale:	8	9	9	9	10	10
Tipo di tesori:	E + 5000 mo	E + 5000 mo	E + 5000 mo	E + 5000 mo	E + 5000 mo	E + 5000 mo
Allineamento:	caotico	neutrale	caotico	caotico	neutrale	legale
Valore in PX:	650	900	1600	1900	2300	3250

I giganti sono mostri enormi di forma umana. Di solito quando vengono incontrati preferiscono trattare, infatti comprendono molto bene quanto possano essere pericolosi gli attacchi dei "piccoli" uomini. Tutti i giganti sono in grado di scagliare massi, come armi da lancio. La distanza a cui possono lanciarle varia da gigante a gigante. Tutti i colpi ricevuti da una di tali grosse pietre infliggono 3-18 punti ferita. Le distanze di tiro (esprese in metri) sono indicate nella descrizione di ogni gigante.

Giganti delle colline: Questi bruti, capelluti, sono spesso alti 3,5 m. e sono molto stupidi. Indossano pelli di animali ed usano lance e clave come armi. Talvolta (25% dei casi) tirano grosse pietre, ma con gittata limitata (m.9-18-27). Vivono sulle colline o alle pendici dei monti e di tanto in tanto attaccano le comunità umane per saccheggiarle e procurarsi cibo.

Giganti delle rocce: Questi giganti sono alti 4,5 m. ed hanno la pelle color grigio roccia. Adoperano come armi delle enormi stalattiti. Spesso scagliano massi (gittata m. 30-60-90). Vivono dentro le caverne o in rudimentali rifugi di pietra e possono avere 1-4 orsi delle caverne come compagni (50% di probabilità).

Giganti dei ghiacci: Questi imponenti giganti hanno la pelle pallida ed i ca-

PELLI color grigio chiaro o celestino. Sono alti 5 m. e portano lunghe e folte barbe. Indossano pellicce ed armature di ferro. I giganti dei ghiacci possono scagliare massi (gittata m.18-39-60). Spesso costruiscono castelli sulle cime delle montagne, ricoperte da neve perenne. I giganti hanno sempre come compagni 3-18 orsi polari (20% di probabilità) oppure 6-36 lupi (80% di probabilità). Non possono essere feriti da attacchi basati sul freddo.

Giganti del fuoco: Questi giganti hanno la pelle rossa ed i capelli e la barba nera. Sono alti 5m. ed indossano armature di rame, stagno o bronzo. Spesso scagliano rocce (gittata m.18-39-60). I giganti del fuoco di solito costruiscono i loro rifugi vicino ai vulcani o ad altri luoghi ugualmente caldi. I loro castelli sono spesso costruiti con fango nero cotto, rinforzato con ferro grezzo. Hanno sempre come compagne 1-3 idre (20% di probabilità) o 3-18 mastini infernali (80%). Questi giganti non possono essere feriti dagli attacchi di fuoco.

Giganti delle nuvole: Questi feroci giganti hanno la pelle ed i capelli di color grigio o bianco. Indossano abiti chiari e sono alti 6m.. I giganti delle nubi hanno una vista acutissima e l'odorato molto fine; quindi solo raramente possono essere colti di sorpresa (1 probabilità

su 6). Possono scagliare massi (gittata m.18-39-60). Vivono in castelli costruiti sui fianchi delle montagne o sopra enormi ammassi di nuvole. Come guardie del corpo hanno 3-18 falchi giganti (sulle nuvole o sulle montagne) oppure 6-36 lupi neri (solo sulle montagne). I giganti delle nubi detestano essere disturbati e possono ostruire i passi montani, per scoraggiare eventuali viaggiatori.

Giganti delle tempeste: Sono i giganti più alti, spesso più di 7m.. Hanno la pelle color bronzo ed i capelli di color giallo o rosso vivo. Raramente (10% dei casi) tirano grosse pietre (gittata m. 45-90-135). Adorano le tempeste e possono crearne una in un solo turno. Se lo scontro avviene durante una tempesta, possono scagliare un "fulmine magico" ogni 5 round. Tale fulmine infligge al bersaglio tanti punti ferita quanti ne sono rimasti al gigante (tali danni possono essere dimezzati effettuando con successo un tiro salvezza contro incantesimi). I giganti delle rocce vivono in cima ai monti, nel profondo del mare, o in castelli costruiti sulle nuvole. I loro castelli hanno sempre come guardie del corpo 2-8 grifoni (sulle nuvole ed in montagna) oppure 3-18 granchi giganti (sott'acqua). I fulmini non possono ferire questi giganti. Li si può incontrare più facilmente nel corso di terribili tempeste mentre si godono il bellissimo tempo (per loro).

Golem*	Di legno	D'osso	D'ambra	Di bronzo
Classe dell'armatura:	7	2	6	0
Dadi-vita:	2+2*	6*	10*	20**
Movimento:	36m.(12m.)	36m.(12m.)	54m.(18m.)	72m.(24m.)
Attacchi:	1 pugno	4 armi	2 artigli/1 morso	1 pugno+speciale
Ferite:	1-8	a seconda dell'arma	2-12/2-12/2-20	3-30+speciale
N° di mostri:	1(1)	1(1)	1(1)	1(1)
Tiro salvezza:	Guerriero: 1°	Guerriero: 4°	Guerriero: 5°	Guerriero: 10°
Morale:	12	12	12	12
Tipo di tesori:	nessuno	nessuno	nessuno	nessuno
Allineamento:	neutrale	neutrale	neutrale	neutrale
Valore in PX:	35	500	1600	4300

Golem di legno: I golem sono potentissimi mostri incantati, creati ed animati da un mago o da un chierico di alto livello. Possono essere costruiti praticamente con qualsiasi materiale, ma quelli sopra indicati sono i più comuni. Il DM è

naturalmente libero di crearne altri, con qualunque potere speciale desideri assegnare loro. I golem possono essere danneggiati solo dalla magia o da armi magiche. Sono anche immuni agli incantesimi del sonno, dello charme e della paralisi, e

non subiscono alcuna influenza dai gas (dal momento che non respirano). La creazione dei golem è molto costosa e richiede molto tempo. In poche parole nessuno dei personaggi giocanti cui si riferiscono queste regole "per esperti" è in grado di crearne uno. Questi mostri sono delle rudimentali figure umanoidi alte circa 1m.. Si muovono lentamente, impacciati, con una penalità di -1 ai loro tiri per l'iniziativa. Bruciano facilmente e tutti gli attacchi di fuoco godono (nei loro confronti) di un bonus di 1 punto ferita per ogni tiro di dado. Sono, però, immuni a tutti gli attacchi di freddo ed alle armi da lancio, compresi gli incantesimi "dardo incantato".

Golem d'osso: Sono creature alte 2m. costituite di ossa umane riunite insieme in una forma vagamente umanoide. Le lo-



ro quattro braccia possono essere attaccate praticamente ovunque sul loro corpo ed ogni braccio può adoperare un'arma. Il golem d'ossa può quindi adoperare 4 armi a una mano (o due armi a due mani) ed è in grado di attaccare anche due nemici per volta. I golem d'ossa sono immuni agli attacchi basati sul fuoco, sul freddo o sull'elettricità.

Golem d'ambra: Hanno l'aspetto di felini giganteschi, di solito tigri o leoni. Sono in grado di rintracciare una pista in modo infallibile e possono scoprire esseri invisibili fino ad una distanza di 18m.

Golem di bronzo: Questa creatura somiglia in qualche modo ad un gigante del fuoco. Ha la pelle bronzea ed il suo sangue è fuoco liquido. Ogni essere colpito dal golem di bronzo subisce 1-10 punti ferita in più a causa dell'enorme calore all'interno del mostro (a meno che la creatura colpita non sia immune al fuoco). Chiunque danneggi un golem di bronzo con un'arma da taglio deve effettuare con successo un tiro salvezza contro raggio della morte, altrimenti subisce 2-12 punti ferita causati dal sangue infuocato che sprizza fuori dalla ferita. I golem di bronzo non possono essere danneggiati dagli attacchi di fuoco.

Gorgone

Classe dell'armatura: 2
Dadi-vita: 8*
Movimento: 36m.(12m.)
Attacchi: 1 corno o 1 soffio
Ferite: 2-12
o pietrificazione
N° di mostri: 1-2 (1-4)
Tiro salvezza: Guerriero: 8°
Morale: 8
Tipo di tesori: E
Allineamento: caotico
Valore in PX: 1200

La gorgone è un mostro magico dall'aspetto di un toro ricoperto di grosse scaglie di ferro. Per attaccare, può usare le sue grandi corna (possibilmente caricando, per raddoppiare i danni inflitti) oppure il suo terribile "soffio". Tale "soffio" è una nuvola di vapore lunga 18m. e larga 3m..

Coloro che si trovano entro la nuvola devono effettuare con successo un tiro salvezza contro pietrificazione altrimenti vengono trasformati in pietra. La gorgone è immune agli effetti del vapore che soffia ed a tutti gli altri tipi di attacchi "pietrificanti".

Granchio gigante

Classe dell'armatura: 2
Dadi-vita: 3
Movimento: 18m.(6m.)
Attacchi: 2 chele
Ferite: 2-12/2-12
N° di mostri: 1-2 (1-6)
Tiro salvezza: Guerriero: 2°
Morale: 7
Tipo di tesori: nessuno
Allineamento: neutrale
Valore in PX: 35

I granchi giganti sono mostri non-intelligenti che possono essere incontrati nelle acque basse, sulle rive dei fiumi o in agguato tra la sabbia delle spiagge. Non sanno nuotare. Il granchio gigante "comune" ha un diametro di 2m., ma si possono incontrare anche esemplari più grossi (fino a 6DV; PF 3-18 per chela). Di questo mostro esistono sia specie d'acqua dolce che marina. Sono sempre affamati ed attaccano qualsiasi cosa vedano muoversi.

Grifone

Classe dell'armatura: 5
Dadi-vita: 7
Movimento: 36m.(12m.)
Volando: 108m.(36m.)
Attacchi: 2 artigli/1 morso
Ferite: 1-4/1-4/2-16
N° di mostri: 1(2-16)
Tiro salvezza: Guerriero: 4°
Morale: 8
Tipo di tesori: E
Allineamento: neutrale
Valore in PX: 450

Il grifone è un grosso mostro, con la testa, le ali e gli artigli anteriori di aquila mentre il corpo e le zampe posteriori sono di leone. La sua preda favorita sono i cavalli. Quando si trova entro 36m. da un cavallo il grifone deve immediatamente

controllare il suo morale. Se il controllo fallisce, attacca immediatamente. I grifoni sono molto potenti e possono calare in picchiata e sollevare creature delle dimensioni di un cavallo o più piccole (ma, in questo caso, la loro velocità in volo risulta dimezzata). I grifoni selvatici attaccano chiunque si avvicini ai loro nidi. Se vengono catturati da piccoli possono essere addomesticati, diventando cavalcature fiere e leali. Anche i grifoni addomesticati, però, sono invariabilmente attratti dai cavalli e devono controllare il loro morale.

Idra

Classe dell'armatura: 5
Dadi-vita: 5-12
Movimento: 36m. (12m.)
Attacchi: 5-12 morsi
Ferite: 1-10 ciascuno
N° di mostri: 1(1)
Tiro salvezza: Guerriero: 5°-12°
Morale: 11
Tipo di tesori: B
Allineamento: neutrale
Valore in PX: 175,275,450,650, 900,1100

L'idra è un'enorme creatura dal corpo simile a quello di un drago dotata, però, di 5-12 teste di serpente. Ha un dado vita per ogni testa ed ogni testa ha 8 punti ferita. I suoi tiri salvezza sono gli stessi di un guerriero di livello uguale al numero delle teste. Ogni round l'idra attacca con tutte le sue teste. Per ogni 8 punti ferita che l'idra subisce una delle teste viene distrutta. Per esempio, se un'idra con 7 teste subisce 18 punti ferita, nel round successivo potrà attaccare soltanto con 5 teste. Il DM può creare altri tipi di idra. Ad esempio idre dotate di morsi velenosi, o in grado di sputare fuoco (come i mastini infernali in grado di infliggere 8 punti ferita per ogni testa). Tali creature potrebbero essere poste a guardia di speciali tesori. Idre marine: questi mostri si sono adattati a vivere in acqua. Al posto delle zampe hanno delle pinne, ma per il resto sono del tutto identiche alle loro "cugine" terrestri. Idre volanti: molto rare e pericolosissime, queste creature sono dotate di enormi ali come quelle dei pipistrelli e non possono essere confuse con i draghi o le viverne. Possono gettarsi in picchiata ed attaccare con 3 teste, ognuna delle quali è in grado di trascinare via un essere delle dimensioni di un uomo o più piccolo. Il movimento in volo è di 18 m. per round, ridotto di 3 m. per ogni vittima che trasporta. I dadi vita sono 5-9 (**).

Ippogrifo

Classe dell'armatura: 5
Dadi-vita: 3+1
Movimento: 54m.(18m.)
Volando: 108m.(36m.)
Attacchi: 2 artigli/1 morso

Ferite: 1-6/1-6/1-10
N° di mostri: 0(2-16)
Tiro salvezza: Guerriero: 2°
Morale: 8
Tipo di tesori: nessuno
Allineamento: neutrale
Valore in PX: 50

L'ippogrifo è un essere fantastico, con la testa e le zampe anteriori di aquila gigante, mentre il resto del corpo è quello di un cavallo. Gli ippogrifi possono essere adomesticati e cavalcati. Di solito attaccano i pegasi che sono i loro nemici naturali. Gli ippogrifi costruiscono i loro nidi su rocce inaccessibili e possono gettarsi in picchiata sulle loro prede, trascinando via in volo esseri delle dimensioni di un uomo o più piccoli.

Mandria

Classe dell'armatura: 7
Dadi-vita: 1-2, 3 o 4
Movimento: 72 m. (24m.)
Attacchi: 1 cornata
Ferite: 1-4,1-6,1-8
N° di mostri: 0(3-30)
Tiro salvezza: Guerriero 1°
Morale: 5
Tipo di tesori: nessuno
Allineamento: neutrale
Valore in PX: 10,20,35 o 75

Sotto questa voce si comprendono la maggior parte degli animali da pascolo selvatici (caribù, cervi, alci, buoi selvatici, capre ecc.) In qualsiasi clima può essere incontrata almeno una di queste specie. Le dimensioni dell'animale determinano i DV di cui dispone ed i PF che infligge con le cornate secondo lo schema seguente: antilope, daino e capra (DV 1-2, PF 1-4); caribù e bue domestico (DV 3; PF 1-6); cervo e alce (DV 4; PF 1-8). Il DM può aggiungere altri animali a questa lista, servendosi di quelli indicati come esempio. Solo gli esemplari maschi possono attaccare con le corna. Sul numero totale di creature incontrate solo 1 su 4 è un maschio. Il resto del branco è composto da piccoli e femmine. I maschi hanno perlomeno 3 punti ferita per ogni DV. Quando sono impauriti, le femmine ed i piccoli fuggono, mentre i maschi restano indietro per proteggerli. Qualsiasi mandria composta da 16 o più individui, quando viene attaccata, ha il 40% di probabilità di essere colta dal panico. In questo caso l'intero gruppo si mette a correre forsennatamente verso la minaccia (calpestando tutti coloro che trova sulla sua strada e infliggendo ad essi 1-20 punti di danni, senza che ci sia bisogno di effettuare alcun tiro per colpire).

Manticora

Classe dell'armatura: 4
Dadi-vita: 6+1*

Movimento: 36m.(12m.).
Volando: 54m.(18m.)
Attacchi: 2 artigli/1 morso
 o 6 pungiglioni
Ferite: 1-4/1-4/2-8 o 1-6
 ciascuno
N° di mostri: 1-2(1-4)
Tiro salvezza: Guerriero: 6°
Morale: 9
Tipo di tesori: D
Allineamento: caotico
Valore in PX: 650

La manticora è un mostro orrendo: il suo corpo è simile a quello di un leone ma è dotata anche di grandi ali di pelle nuda (come quelle di un pipistrello) e di una coda ricoperta di aculei. Il suo viso è umano, ma dalla larga bocca sporgono lunghe ed aguzze zanne. Il suo cibo preferito è la carne umana. Dispone di 24 aculei e può tirarli (6 per volta) perfino mentre sta volando (gittate m. 15,30,54). Gli aculei lanciati ricrescono al ritmo di 2 al giorno. La manticora vive di solito in territori selvaggi. Se questo mostro individua un gruppo di umanoidi, ne segue le tracce tendendo loro degli agguati ed attaccandoli con gli aculei.

Mastino infernale

Classe dell'armatura: 4
Dadi-vita: 3-7**
Movimento: 36m.(12m.)
Attacchi: 1 morso o 1 soffio
Ferite: 1-6 o speciale
N° di mostri: 2-8 (2-8)
Tiro salvezza: Guerriero 3°-7°
Morale: 9
Tipo di tesori: C
Allineamento: caotico
Valore in PX: 65,175,425,725,
 1250

Questi mostri dall'aspetto canino sono ricoperti di pelo di colore bruno rossiccio e sono grandi come un pony. Sono astuti e molto intelligenti. Spesso sono in grado di "individuare l'invisibile" (come l'incantesimo dei maghi, 75% di probabilità per ogni round, raggio d'azione 18m.). Sono immuni al fuoco normale ed effettuano i loro tiri salvezza come se fossero guerrieri di livello uguale ai dadi vita di cui dispongono. Si trovano spesso vicini ai vulcani, nel profondo dei dungeon o insieme ad altri esseri amanti del fuoco (come i giganti del fuoco). Ogni mastino infernale può attaccare una vittima "soffiando" fuoco (1/3 di probabilità) oppure mordendola (2/3) ogni round. Il "soffio" infligge 1-6 punti ferita per ogni dado vita di cui dispone il mastino infernale. Tali danni possono essere dimezzati se la vittima effettua con successo un tiro salvezza contro soffio del drago.

Molosso instabile

Classe dell'armatura: 5
Dadi-vita: 4 *
Movimento: 36m.(12m.)
Attacchi: 1 morso
Ferite: 1-6
N° di mostri: 1-6(4-9)
Tiro salvezza: Guerriero: 4°
Morale: 6
Tipo di tesori: C
Allineamento: legale
Valore in PX: 125

Questa creatura, unica nel suo genere è simile ad un "dingo" australiano. E' molto intelligente, si sposta in branchi, ed adopera un limitato potere di teletrasporto. Può "sparire" da un luogo ed immediatamente "riapparire" in un altro e grazie al suo istinto riesce ad evitare di rimaterializzarsi dentro oggetti solidi. Quando attacca "appare" vicino al nemico, lo attacca e poi scompare riapparendo ad una distanza di m.3-12. I molossi instabili possono attaccare senza pericolo, "scomparendo" prima che il nemico sia in grado di contrattaccare in ogni round nel quale hanno l'iniziativa. Un intero branco di molossi instabili può scomparire nello stesso istante e non più apparire se è minacciato di distruzione. I molossi instabili attaccano sempre le pantere-miraggio, loro nemici naturali.

Mummia*

Classe dell'armatura: 3
Dadi-vita: 5+1**
Movimento: 18m. (6m.)
Attacchi: 1 tocco
Ferite: 1-12 + malattia
N° di mostri: 1-4 (1-12)
Tiro salvezza: Guerriero: 5°
Morale: 12
Tipo di tesori: D
Allineamento: caotico
Valore in PX: 575

Le mummie sono mostri non-morti che stanno in agguato nelle rovine abbandonate e nelle tombe. Ogni personaggio che ne vede una deve effettuare con successo un tiro salvezza contro paralisi, altrimenti si blocca, paralizzato dal terrore, finché la mummia non esce dal suo campo visivo. Oltre alle normali ferite, il "tocco" della mummia contagia il personaggio con una malattia, senza che sia possibile effettuare tiri salvezza. Questa malattia disgustosa e devastante è refrattaria a tutti gli espedienti magici (pozioni ecc.) e rallenta il processo di guarigione naturale ad 1/10 del normale. Viene curata definitivamente solo con la magia (incantesimo "cura malattie"). Le mummie possono essere danneggiate solo da incantesimi, dal fuoco o da armi magiche che infliggono loro solo la metà dei normali punti ferita. Sono immuni agli incantesimi "del sonno", dello "charme" e della "paralisi".

Mostri

Necrospettro*

Classe dell'armatura:	2
Dadi-vita:	6**
Movimento:	45m.(15m.).
Volando:	90m.(30m.)
Attacchi:	1 tocco
Ferite:	1-8+super risucchio di energia
N° di mostri:	1-4 (1-8)
Tiro salvezza:	Guerriero: 6°
Morale:	11
Tipo di tesori:	E
Allineamento:	caotico
Valore in PX:	725

I necrospettri sono fra i più potenti mostri non-morti. Non hanno un corpo solido e possono essere colpiti solo da armi magiche. Le armi d'argento non hanno alcun effetto contro di essi. Come tutti i non morti, i necrospettri sono immuni agli incantesimi del "sonno", dello "charme" e della "paralisi". Ogni colpo inferto da un necrospettro infligge 1-8 punti ferita oltre ad un super risucchio di energia (la vittima perde 2 livelli d'esperienza, come spiegato nel d&d gioco base). Ogni personaggio ucciso da un necrospettro "risorge", la notte successiva, sotto forma di necrospettro e sotto il controllo del suo uccisore.

Non morti: (vedi Mummia, Necrospettro, Vampiro, Presenza)

I non-morti sono creature malvage che furono create grazie alla magia nera. Tutti questi mostri un tempo erano esseri viventi. Sono immuni agli attacchi speciali che colpiscono gli esseri viventi (tipo i veleni) e non subiscono l'effetto di incantesimi indirizzati contro la mente (come il *sonno*, lo *charme* o il *blocca persone*). I non-morti non fanno alcun rumore.

Pantere distorcenti

Classe dell'armatura:	4
Dadi-vita:	6 *
Movimento:	45m. (15m.)
Attacchi:	2 tentacoli
Ferite:	2-8/2-8
N° di mostri:	1-4 (1-4)
Tiro salvezza:	Guerriero: 6°
Morale:	8
Tipo di tesori:	D
Allineamento:	neutrale
Valore in PX:	500

La pantera distorcente ha l'aspetto di una grossa pantera nera, dotata di sei zampe e di due tentacoli che spuntano dalle sue scapole. Di solito attacca con questi tentacoli, che hanno i bordi ossei ed accuminati. La sua pelle ha la capacità di deviare i raggi di luce, e quindi il mostro appare sempre come se si trovasse a 1 m. dalla sua reale posizione. Grazie a ciò, tutti coloro che la attaccano subiscono una penalità di -2 ai loro tiri per colpire, e mentre, la crea-

tura ottiene un bonus di +2 a tutti i suoi tiri salvezza. Se viene gravemente ferita (cioè se le restano 6 punti ferita o meno), può attaccare con il suo terribile morso (+2 ai tiri per colpire; PF 1-6). Le pantere distorcenti sono semi intelligenti. Odiano, e nello stesso tempo temono, i moltiplici instabili e li attaccheranno sempre, insieme con coloro che si trovano a viaggiare con loro.

Pegaso

Classe dell'armatura:	6
Dadi-vita:	2+2
Movimento:	72m. (24m.).

Volando:	144m. (48m.)
Attacchi:	2 zoccoli
Ferite:	1-6/1-6
N° di mostri:	0 (1-12)
Tiro salvezza:	Guerriero: 2°
Morale:	8
Tipo di tesori:	nessuno
Allineamento:	legale
Valore in PX:	25

Questi cavalli alati semi-intelligenti sono selvatici e scontroso. Non possono essere addomesticati, ma servono fedelmente i personaggi legali (e solo essi) se vengono catturati da piccoli e specialmente addestrati. I pegasi sono nemici naturali degli ippogrifi.

Pesce, gigante

Classe dell'armatura:	7
Dadi-vita:	2
Movimento (nuotare):	36m. (12m.)
Attacchi:	1 morso
Ferite:	1-6
N° di mostri:	0 (2-8)
Tiro salvezza:	Guerriero: 1°
Morale:	8
Tipo di tesori:	nessuno
Allineamento:	neutrale
Valore in PX:	20

I tre tipi di pesci giganti che qui indichiamo sono i più comuni. Ne esistono molti altri ed il dm è libero di crearne quanti ne desidera.

Lo sgombro: normalmente sono pesci timorosi ed attaccano solo se un essere commestibile (dalle dimensioni di un halfling, o più piccolo) nuota vicino alla superficie. Possono inoltre essere chiamati dagli spiritelli acquatici a combattere al loro fianco.

La tracina: Questo pesce che vive in acque basse e salate, è molto difficile da vedere. Chi guarda nell'acqua può scambiare per una roccia o un pezzo di corallo (70% di probabilità). Se viene disturbato, il pesce attacca per scacciare via i nemici. Se viene toccato accidentalmente, la vittima viene automaticamente colpita da 4 degli aculei che ricoprono il suo corpo, subendo 1-4 punti ferita da ognuno ma deve anche effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno per ogni aculeo. Se uno dei tiri fallisce, la vittima muore. Nonostante tale capacità di portare attacchi pericolosissimi, il pesce è pacifico ed attacca solo se viene disturbato.

Lo storione: Questa pericolosa creatura è lunga quasi 9m. ed il suo corpo è ricoperto di spesse squame. E' un avversario irriducibile, ed è in grado di inghiottire completamente una vittima, se il suo tiro per colpire è uguale o superiore a "18". La vittima inghiottita subisce 2-12 punti ferita per ogni round e deve effettuare con

Tracina

7
5+5*
54m.(18m.)
4 con spine + veleno
1-4 ciascuno + veleno
0(2-8)
Guerriero: 3°
8
nessuno
neutrale
225

Storione

0
10+2*
54m.(18m.)
1 morso
2-20
0 (1-2)
Guerriero: 5°
9
nessuno
neutrale
1600

successo un tiro salvezza contro raggio della morte altrimenti resta paralizzato. Se non rimane paralizzato, la vittima può attaccare il mostro dall'interno.

Presenza*

Classe dell'armatura:	3
Dadi-vita:	4**
Movimento:	36m.(12m.).
Volando:	72m.(24m.)
Attacchi:	1 tocco
Ferite:	1-6 + risucchio di energia
N° di mostri:	1-4(1-6)
Tiro salvezza:	Guerriero: 4°
Morale:	11
Tipo di tesori:	E
Allineamento:	caotico
Valore in PX:	175

La presenza è un mostro non morto privo di corpo fisico ed appare come una figura umanoide pallida e quasi trasparente, apparentemente coperta da una spessa nebbiolina. E' immune agli incantesimi del "sonno", dello "charme" e della "paralisi". Può essere colpita solo con armi magiche o d'argento, ma quelle d'argento infliggono solo metà dei normali punti ferita. Il "tocco" della presenza risucchia energia vitale, privando la vittima di un livello di esperienza, oltre ad infliggergli 1-6 punti ferita. Chiunque venga ucciso da una presenza diventa egli stesso un mostro non morto (presenza) nel giro di un giorno, sotto il controllo di colui che l'ha ucciso. Le presenze abitano nei luoghi deserti o

nelle dimore delle vittime che hanno ucciso o fatto fuggire per la paura.

Protoplasma nero*

Classe dell'armatura:	6
Dadi-vita:	10 *
Movimento:	18m.(6m.)
Attacchi:	1
Ferite:	3-24
N° di mostri:	1 (0)
Tiro salvezza:	Guerriero 5°
Morale:	12
Tipo di tesori:	vedi sotto
Allineamento:	neutrale
Valore in PX:	1600

Il protoplasma nero è un ammasso di materia vivente informe e non-intelligente del diametro di 2-10 m.. Questi esseri sono sempre affamati, dissolvono il legno e corrodono il metallo in un turno, ma non sono in grado di attaccare la roccia. Possono muoversi sui soffitti e sulle pareti e passare attraverso piccole aperture. Il protoplasma può essere ucciso solo dal fuoco. Gli altri attacchi (sia con le armi che con la magia) lo frantumano semplicemente in segmenti più piccoli, ognuno dotato di 2 DV ed in grado di infliggere 1-8 punti ferita per ogni attacco andato a segno. Le spade magiche fiammeggianti sono in grado di infliggere ai protoplasmi neri l'intero numero di pf che possono provocare. Di solito non hanno alcun tesoro, ma è possibile trovare vicino a loro delle pietre preziose (gli unici resti delle vittime che hanno divorato in precedenza).

Rhagodessa

Classe dell'armatura:	5
Dadi-vita:	4+2
Movimento:	45m. (15m.)
Attacchi:	1 calcio/1 morso
Ferite:	0 + ventose/2-16
N° di mostri:	1-4 (1-6)
Tiro salvezza:	Guerriero: 2°
Morale:	9
Tipo di tesori:	U
Allineamento:	neutrale
Valore in PX:	125

La rhagodessa è un carnivoro gigante, dall'aspetto che richiama vagamente quello di un ragno dalle dimensioni di un pony. La sua testa è enorme rispetto al corpo, le mandibole sono di colore giallo ed il torace marrone scuro. Ha 5 paia di zampe. Il paio di zampe anteriori termina con delle ventose che aiutano il mostro a tenere ferma la preda. Un "colpo" andato a segno con le zampe non infligge ferite ma indica che le ventose hanno fatto presa sulla preda. Nel successivo round di combattimento, la vittima viene trascinata verso le mandibole e morsicata (il tiro per colpire riesce automaticamente). Le rhagodesse sono esseri notturni (cacciano solo nelle tenebre), si incontrano frequentemente nelle caverne e sono in grado di scalare le pareti.

Pterodattili

Classe dell'armatura:	7
Dadi-vita:	1
Movimento: Volando:	54m. (18m.)
Attacchi:	1
Ferite:	1-3
N° di mostri:	0 (2-8)
Tiro salvezza:	Guerriero: 1°
Morale:	7
Tipo di tesori:	nessuno
Allineamento:	neutrale
Valore in PX:	10

Gli pterodattili sono rettili somiglianti a dei pipistrelli giganti con un'apertura alare di circa 3m.. Cacciano animali di piccole e medie dimensioni, planando sulla spinta delle correnti aeree per individuare le loro vittime. Se sono molto affamati, possono anche attaccare creature di dimensioni umane.

normale

Pteranodonte

7	6
1	5
54m. (18m.)	72m. (36m.)
1	1
1-3	1-12
0 (2-8)	0 (1-4)
Guerriero: 1°	Guerriero: 3°
7	8
nessuno	V
neutrale	neutrale
10	175

Lo pteranodonte è uno pterodattilo gigante. È più aggressivo ed attacca spesso umani ed umanoidi. La sua apertura alare può raggiungere i 15m. e, calando in picchiata, è in grado di trascinare esseri delle dimensioni di un uomo. Gli pterodattili e gli pteranodonti si trovano solo in zone di clima tropicale dei "mondi perduti".

Roc

Gigantesco

Grande

Piccolo

Classe dell'armatura:	0	2	4
Dadi-vita:	36	12	6
Movimento:	18m. (6m.)	18m.(6m.)	18m.(6m.)
Volando:	144m.(48m.)	144m.(48m.)	144m.(48m.)
Attacchi:	2 artigli/ 1 morso	2 artigli/ 1morso	2 artigli/ 1morso
Ferite:	3-18/3-18/8-48	1-8/1-8/2-20	2-5/2-5/2-12
N° di mostri:	0 (1)	0 (1-8)	0 (1-12)
Tiro salvezza:			
Morale:	10	9	8
Tipo di tesori:	I	I	I
Allineamento:	legale	legale	legale
Valore in PX:	6250	1100	275

I roc sono enormi uccelli da preda simili alle aquile. Il loro allineamento morale ("legale") è così profondamente sentito che sono spesso ostili verso i neutrali (-1 ai tiri di reazione) e i caotici (-2 ai tiri di reazione). I roc amano vivere in solitudine ed attaccano in picchiata ogni intruso che si avvicini senza particolari preoccupazioni.

Costruiscono i nidi sulle vette dei monti nei quali custodiscono (50% dei casi) 1-6 uova o "pulcini". Se vengono incontrati nei loro nidi, i roc non devono mai controllare il morale. Se vengono catturati ed addestrati da piccoli, i giovani roc possono essere addomesticati.

Rospo gigante

Classe dell'armatura:	7
Dadi-vita:	2+2
Movimento:	27m. (9m.)
Attacchi:	1 morso
Ferite:	2-5
N° di mostri:	1-4 (1-6)
Tiro salvezza:	Guerriero: 1°
Morale:	6
Tipo di tesori:	nessuno
Allineamento:	neutrale
Valore in PX:	25

Il rospo gigante è grosso quasi quanto un alano e pesa 75-125 chili. Può mutare il colore della sua pelle per meglio confondersi nel sottobosco o in dungeon poco illuminati, sorprendendo la preda con un risultato di 1-3 (su 1d6). Può colpire un essere con la lingua fino a 4,5 m. di distanza e con essa può trascinarlo fino alla

bocca per morderla. Le prede dovranno essere delle dimensioni di un nano o più piccole. Le piccole prede vengono completamente inghiottite se il tiro per colpire è stato pari a "20" e subiscono 1-6 punti ferita in ogni round successivo.

Sanguisuga gigante

Classe dell'armatura:	7
Dadi-vita:	6
Movimento:	27m. (9m.)
Attacchi:	1 morso
Ferite:	1-6
N° di mostri:	0 (1-4)
Tiro salvezza:	Guerriero: 3°
Morale:	10
Tipo di tesori:	nessuno
Allineamento:	neutrale
Valore in PX:	275

La sanguisuga gigante è un'orribile verme

Mostri

delle paludi, lungo circa 1m. Attacca con la bocca, a forma di ventosa, e, se colpisce, resta attaccata alla vittima, succhiandone sangue ed infliggendole 1-6 punti ferita per round. Per distaccarla dal corpo di una vittima vivente deve essere uccisa. Se la vittima muore, la sanguisuga se ne stacca e fugge a nascondersi per digerire in pace il suo "pasto".



Sciame di insetti*

Classe dell'armatura:	7
Dadi-vita:	2*,3*,4*
Movimento:	9m. (3m.).
Volando:	18m.(6m.)
Attacchi:	1, su tutta l'area occupata
Ferite:	vedi sotto
N° di mostri:	1 sciame (1-3 sciami)
Tiro salvezza:	Uomo comune
Morale:	11
Tipo di tesori:	nessuno
Allineamento:	neutrale
Valore in PX:	25,50 o 125

Uno sciame può essere attratto dalla luce o da strani odori oppure può agire per difendere il proprio rifugio. Lo sciame può riempire una zona di volume pari a 3x3x9 m.. Gli insetti sono di dimensioni normali e possono essere sia del tipo "strisciante" (formiche, millepiedi o ragni) che "volanti" (api, vespe) o di entrambi i tipi (scarafaggi o cavallette). Lo sciame di insetti non deve effettuare alcun tiro per colpire perchè infesta automaticamente un'intera zona. Tutte le vittime che indossano armature e si trovano dentro tale zona (ed i mostri con CA minore o uguale a 5), subiscono automaticamente 2 punti ferita. Le vittime senza armatura (ed i mostri con CA maggiore o uguale a 6) subiscono 4 punti ferita per round. Ogni vittima che corre fuori della zona colpita o che "scaccia" gli insetti, subisce un solo punto ferita per round. Se lo sciame viene danneggiato, continua ad inseguire il suo assaltatore senza demoralizzarsi (morale 11). La vittima può sempre scappare sparando dalla vista (dietro un angolo, diven-

tando invisibile ecc.) oppure gettandosi sott'acqua (ciò fa morire tutti gli insetti nel giro di un round, durante il quale però essi infliggono i danni normali). Qualun-

que vittima può scacciare gli insetti. Deve però adoperare un'arma o una torcia. I tentativi di "scacciare" gli insetti con le braccia e le mani non hanno alcun effetto.

Salamandre*

Classe dell'armatura:	3
Dadi-vita:	12*
Movimento:	36m. (12m.)
Attacchi:	4 artigli/1 morso
Ferite:	1-6 (x4) /2-12
N° di mostri:	1-3(1-3)
Tiro salvezza:	Guerriero: 12°
Morale:	9
Tipo di tesori:	E
Allineamento:	caotico
Valore in PX:	1900

Le salamandre sono esseri dotati di libera volontà provenienti dai piani degli elementali. Sono comuni in tali dimensioni, ma rare altrove. Entrambi i tipi somigliano a rettili giganti. Le salamandre del fuoco provengono dalla dimensione del fuoco, quelle "del ghiaccio" dalla dimensione del ghiaccio. I due tipi sono nemici irriducibili e mortali e si attaccano reciprocamente al solo vedersi.

Salamandra dei ghiacci: Questo mostro ha 6 zampe ed è ricoperto di scaglie di color bianco o bianco-azzurro. Quando non si trova nel suo piano dimensionale, preferisce vivere nelle terre gelate, nei ghiacciai, e nelle tundre ghiacciate. E' solita attaccare sollevandosi sulle due zampe

Dei ghiacci

Classe dell'armatura:	3
Dadi-vita:	12*
Movimento:	36m. (12m.)
Attacchi:	4 artigli/1 morso
Ferite:	1-6 (x4) /2-12
N° di mostri:	1-3(1-3)
Tiro salvezza:	Guerriero: 12°
Morale:	9
Tipo di tesori:	E
Allineamento:	caotico
Valore in PX:	1900

Del fuoco

Classe dell'armatura:	2
Dadi-vita:	8*
Movimento:	36m. (12m.)
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Ferite:	1-4/1-4/1-8
N° di mostri:	2-5 (2-8)
Tiro salvezza:	Guerriero: 8°
Morale:	8
Tipo di tesori:	F
Allineamento:	neutrale
Valore in PX:	1200

posteriori, colpendo con le altre 4 e mordendo. E' immune al freddo. Tutti gli esseri che vengono a trovarsi entro 6 m. da questa salamandra subiscono 1-8 punti ferite per round, a causa dell'intenso gelo che irradia.

Salamandra del fuoco: questo mostro è un rettile lungo dai 4 ai 6 m. ricoperto di scaglie di color arancione o rossastro. E' intelligente e (quando non si trova nel suo piano dimensionale) preferisce vivere dentro i vulcani, nei loro dintorni o nelle terre caldissime. E' immune al fuoco. Tutti gli esseri che vengono a trovarsi entro 6 m. da questa salamandra subiscono 1-8 punti feriti per round, a causa dell'intenso calore che irradia.

Scorpione, gigante

Classe dell'armatura:	2
Dadi-vita:	4*
Movimento:	45m.(15m.)
Attacchi:	2 artigli/ 1 pungiglione
Ferite:	1-10/1-10/1-4 + veleno
N° di mostri:	1-6 (1-6)
Tiro salvezza:	Guerriero: 2°
Morale:	11
Tipo di tesori:	V
Allineamento:	neutrale
Valore in PX:	125

Lo scorpione gigante è grosso quanto un pony e vive nei deserti, nelle caverne e nelle rovine. Di solito attacca a vista qualsiasi essere. La sua tattica preferita nel combattimento consiste nell'agguantare la preda con gli artigli e poi pungerla con la coda. Se l'attacco di entrambi gli artigli va a segno il tiro per colpire con il pungiglione ottiene un bonus di +2. Chiunque venga colpito dal pungiglione deve effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno, altrimenti muore.

Segugio invisibile

Classe dell'armatura:	3
Dadi-vita:	8*

Movimento:	36m. (12m.)
Attacchi:	1 soffio
Ferite:	4-16
N° di mostri:	1 (1)
Tiro salvezza:	Guerriero: 8°
Morale:	12
Tipo di tesori:	nessuno
Allineamento:	neutrale
Valore in PX:	1200

Il segugio invisibile è un mostro umanoide di natura magica. È proveniente da un piano di esistenza diverso dal nostro ed è stato evocato dall'incantesimo corrispondente. Se al segugio viene affidato un compito semplice, spiegato chiaramente e che può essere portato a termine in breve tempo questi obbedisce prontamente. Se il compito è lungo o complesso, la creatura cercherà di obbedire al comando alla lettera, tentando di distorcere il vero significato. Per esempio, se gli viene ordinato di sorvegliare un tesoro per più di una settimana, potrebbe decidere di portarselo via nel suo piano di esistenza e lì "controllarlo" per sempre!

Il segugio invisibile nella maggior parte dei casi, viene adoperato per inseguire ed uccidere i propri nemici. E' molto intelligente ed è in grado di seguire le tracce più tenui non lasciando molte possibilità di scampo alle vittime. Se il personaggio cacciato non ha modo di individuare l'invi-

Sabile. il segugio lo coglierà di sorpresa con un risultato da 1 a 5 (tirando 1d6). Quando, e se, viene ucciso ritorna al piano di esistenza da cui è stato evocato. Altrimenti, se ha portato a termine la sua missione, si dissolverà magicamente.

Spiritelli acquatici

Classe dell'armatura:	7
Dadi-vita:	1*
Movimento:	36m.(12m.)
Attacchi:	1+speciale
Ferite:	1-4 + Charme
N° di mostri:	0 (2-40)
Tiro salvezza:	Elfo: 1°
Morale:	6
Tipo di tesori:	B
Allineamento:	neutrale
Valore in PX:	13

Gli spiritelli acquatici sono alti circa un metro. Hanno l'aspetto di piccole e bellissime donne ed hanno la carnagione celestina, verde o grigio-verde. Di solito evitano il combattimento, ma possono tentare di *incantare* gli intrusi. Dieci spiritelli acquatici possono lanciare all'unisono uno *charme* e se il tiro salvezza fallisce, la vittima si tuffa in acqua e si unisce agli spiritelli per un periodo di un anno come servitore. Ogni spiritello acquatico è in grado di lanciare un incantesimo *respirare sott'acqua* sul suo schiavo, ma esso deve essere rinnovato quotidianamente. Se costretti a combattere, gli spiritelli acquatici adoperano dei piccoli tridenti (cui dovranno applicarsi le stesse regole relative alle lance) e pugnali. Inoltre ognuna di esse può richiamare uno sgombrò in suo aiuto. Gli spiritelli acquatici vivono nei laghi e nei fiumi e costruiscono i loro rifugi sui fondali più profondi.

Tirannosaurus rex

Classe dell'armatura:	3
Dadi-vita:	20
Movimento:	36m. (12m.)
Attacchi:	1 morso
Ferite:	6-36
N° di mostri:	0 (1-2)
Tiro salvezza:	Guerriero: 10°
Morale:	11
Tipo di tesori:	V x 3
Allineamento:	neutrale
Valore in PX:	2000

Il tirannosaurus rex è uno dei più grossi dinosauri predatori; è alto oltre 6 m. Le sue enormi fauci sono contornate da denti acuminatissimi e si muove eretto sulle zampe posteriori. Attacca ogni essere di dimensioni umane o più grande, assalendo per prima la creatura più grossa di un gruppo. Se il suo tiro per colpire è 19-20, inghiotte completamente una preda di dimensioni umane. La vittima subisce 2-8 punti ferita per round finché non viene estratta dalle fauci. Il tirannosaurus rex vive di solito nelle aree di "mondo perduto".

Termiti d'acqua

Classe dell'armatura:	6
Dadi-vita:	2+1
Movimento:	36m. (12m.)
Attacchi:	vedi sotto
Ferite:	1-4
N° di mostri:	0 (1-3)
Tiro salvezza:	Guerriero: 2°
Morale:	8
Tipo di tesori:	nessuno
Allineamento:	neutrale
Valore in PX:	25

Le termiti d'acqua sono lunghe da 30 a 150 cm.. Le più grosse vivono nelle acque degli oceani. Tutte hanno la forma di normali termiti ad eccezione di una sorta di "sacco" nel loro addome che è in grado di assorbire ed espellere acqua. Quando il sacco è completamente pieno, la creatura sembra un grosso pallone con una piccola testa di insetto. A meno che non venga a trovarsi in una situazione priva di una facile via d'uscita la creatura non morde. Invece adopera come sua difesa il suo getto d'inchiostro. Se il getto viene emesso fuori dall'acqua la termite deve effettuare un normale tiro per colpire il suo bersaglio e le vittime colpite dal getto devono effettuare con successo un tiro salvezza

Dolce

Salata (o di mare)

palude

5	4
4	1+1
54m. (18m.)	27m. (9m.)
vedi sotto	vedi sotto
1-6	1-3
0 (2-7)	0 (1-4)
Guerriero: 3°	Guerriero: 1°
11	10
nessuno	nessuno
neutrale	neutrale
75	15

contro veleno, altrimenti restano paralizzate per un turno. Se, invece, il getto viene emesso sott'acqua, l'inchiostro non è in grado di paralizzare, ma funge semplicemente da velo per coprire la ritirata della termite. Ma ciò che rende davvero nocivi questi insetti è la loro capacità di danneggiare le imbarcazioni. Si attaccano allo scafo e, prima di mollarlo, ne rosicchiano il legname, infliggendo all'imbarcazione la perdita di tanti punti scafo quanti sono i danni che possono infliggere mordendo. Una volta che tali danni siano stati inflitti, ci sono il 50% di probabilità che qualcuno di coloro che si trovano sull'imbarcazione scopra la falla.

Triceratopo

Classe dell'armatura:	2
Dadi-vita:	11
Movimento:	27m. (9m.)
Attacchi:	1 corna o 1 carica
Ferite:	3-18 ciascuno
N° di mostri:	0 (1-4)
Tiro salvezza:	Guerriero: 6°
Morale:	8
Tipo di tesori:	nessuno
Allineamento:	neutrale
Valore in PX:	1100

Il triceratopo è un dinosauro muscolosissimo a quattro zampe, alto circa 3,5 m. alla spalla e lungo quasi 12 m.. La sua testa è coperta da una protezione ossea, dalla quale spuntano tre corna. Anche se è erbivoro, è aggressivo e pericoloso. Di solito attacca a vista. Può caricare (raddoppiando i danni che infligge) col primo attacco. I triceratopi vivono nelle pianure erbose dei "mondi perduti".

Tritone

Classe dell'armatura:	6
Dadi-vita:	1-4
Movimento:	36m. (12m.)
Attacchi:	1 arma
Ferite:	a seconda dell'arma
N° di mostri:	0 (1-20)
Tiro salvezza:	Guerriero: 1°-4°
Morale:	8
Tipo di tesori:	A
Allineamento:	neutrale
Valore in PX:	10,20,35,75

Il tritone è un uomo pesce la cui parte superiore del corpo ha sembianze di uomo e la parte inferiore di un grosso pesce. I tritoni sono armati di lance, tridenti (cui si applicano le stesse regole relative alle lance) o pugnali. Vivono nelle acque costiere e cacciano pesci o raccolgono frutti di mare ed alghe. Eccezion fatta per i capi, tutti i tritoni dispongono di un dado vita ed effettuano i loro tiri salvezza come se fossero guerrieri del 1° livello.

Il numero di tritoni incontrati, indicato nel prospetto dei dati, rappresenta un piccolo gruppo di cacciatori; infatti i tritoni si riuniscono spesso in comunità (villaggi) sommerse, composte da 100-300 individui. Alla guida di ogni 10 tritoni incontrati c'è un capo dotato di 2 dadi vita. Come leader ogni 50 tritoni c'è un capo con 4 dadi vita. I capi effettuano i tiri salvezza come se fossero guerrieri di livello pari al numero di dadi vita di cui dispongono. Spesso i tritoni allevano presso di loro animali e mostri marini, come guardie dei loro tesori e dei loro villaggi.

Troll

Classe dell'armatura:	4
Dadi-vita:	6+3*
Movimento:	36m. (12m.)
Attacchi:	2 artigli/1 morso
Ferite:	1-6:1-6/1-10
N° di mostri:	1-8 (1-8)
Tiro salvezza:	Guerriero: 6°
Morale:	10 (8)
Tipo di tesori:	D
Allineamento:	caorico
Valore in PX:	650

I troll sono umanoidi alti 2,5 m., astuti ed intelligenti, la cui pelle sembra gomma. Il loro cibo preferito è la carne degli uomini e degli umanoidi. Vivono praticamente dappertutto, ma spesso li si trova nelle dimore saccheggiate delle loro vittime.

Il troll è molto forte e dilania i nemici con gli artigli ed i denti affilatissimi. Ha il potere di "rigenerarsi" (cioè la capacità di far ricrescere gli organi che gli vengono amputati). Inizia a rigenerarsi 3 round dopo essere stato ferito. Le ferite del troll guariscono da sole al ritmo di 3 punti ferita per round, e perfino gli arti amputati "strisciano" verso il corpo e si riuniscono ad esso. La testa e gli artigli continua-

no a combattere fin quando la creatura dispone di 1 punto ferita o più. Però il troll non è in grado di rigenerare le ferite causate dal fuoco o dagli acidi e, quando viene attaccato con tali mezzi, il punteggio del suo morale è di "8". A meno che non venga completamente distrutto dal fuoco o dall'acido, può eventualmente rigenerarsi anche completamente.

Unicorno

Classe dell'armatura: 2
Dadi-vita: 4*
Movimento: 72m. (24m.)
Attacchi: 2 zoccoli/1corno
Ferite: 1-8 ciascuno

N° di mostri: 1-2 (1-8)
Tiro salvezza: Guerriero: 8°
Morale: 7 (9)
Tipo di tesori: nessuno
Allineamento: legale
Valore in PX: 25

L'unicorno ha l'aspetto di un cavallo snello ed agile con un corno che gli spunta nel mezzo della fronte. E' una creatura timorosa, ma diventa irriducibile quando viene intrappolata in un situazione senza via d'uscita. Può teletrasportarsi magicamente (insieme con chi lo cavalca) fino a 108 m. di distanza, una volta al giorno. L'unicorno vede aumentare molto il suo morale (fino a 9) se qualcuno lo cavalca.

Uomini	Brigante	Bucaniere o pirata	Derviscio	Carovaniere	Nomade	Nobile
Classe						
dell'armatura:	variabile	variabile	variabile	5	variabile	2
Dadi-vita:	1	1	1	1	1	3-8
Movimento:	36m. (12m.)	36m. (12m.)	36m. (12m.)	27m. (9m.)	36m. (12m.)	18m. (6m.)
Attacchi:	1 arma	1 arma	1 arma	1 arma	1 arma	1 arma
Ferite:	a seconda dell'arma	a seconda dell'arma	a seconda dell'arma	a seconda dell'arma	a seconda dell'arma	a seconda dell'arma
N° di mostri:	0 (10-40)	0 (vedi sotto)	0 (20-70)	0 (1-20)	0 (10-40)	0 (2-12)
Tiro salvezza:	Guerriero: 1°	Guerriero: 1°	Guerriero: 1°	Guerriero: 1°	Guerriero: 1°	Guerriero: 3°-8°
Morale:	8	6 (7)	10	variabile	8	8
Tipo di tesori:	A	A	A	A	A	V x 3
Allineamento:	caotico	neutrale (caotico)	legale	neutrale	neutrale	qualsiasi
Valore in PX:	variabili	variabili	variabile	variabile	variabile	variabile

La maggior parte degli uomini sono guidati da capi di livello superiore a quello del resto dei componenti (con migliori armature, punti ferita, tiri di salvezza e forse anche oggetti magici. Per la probabilità che i capi del gruppo abbiano oggetti magici vedi pag...). Gli uomini di solito erigono grandi accampamenti e qui vi custodiscono gran parte dei loro tesori. **Brigante:** i briganti sono fuorilegge organizzati in bande o mercenari senza padrone che vivono depredando villaggi, carovane e viandanti. Alla guida di ogni 20 briganti c'è un guerriero del 2° livello. Per ogni 40 briganti c'è un guerriero del 4° livello, in qualità di capo dell'intero gruppo. Metà circa dei briganti indosserà armature di cuoio e sarà armato con scudo, arco corto e spada. L'altro gruppo cavalcherà cavalli da sella indossando corazze di maglia e muniti di spade come armi. I capi indossano corazze di maglia e come armi hanno spade e lance. Inoltre montano cavalli da guerra dotati di bardature. I briganti si riuniscono spesso in campi fortificati di 50-300 uomini. Ogni campo è sempre comandato da un guerriero del 9° livello. Inoltre fra di essi si troverà un guerriero del 5° livello per ogni 50 uomini. Nel campo dei briganti sarà possibile incontrare un mago di livello 9-11 (50% di probabilità) e/o un chierico dell'8° livello (30% di probabilità).

Bucaniere o pirata: I bucanieri possono essere incontrati sui mari, sui fiumi, sui grandi laghi e sugli oceani. Vivono depredando i villaggi costieri e le imbarca-

zioni in cui si imbattono, rivendendo altrove il bottino. I pirati sono uomini di mare che attaccano altri vascelli, depredano i villaggi costieri e conducono il traffico illegale degli schiavi. Sono temuti per la loro malvagità e la crudeltà. Per un piccolo guadagno sono anche capaci di attaccar briga gli uni con gli altri. Il numero dei pirati e bucanieri incontrati dipende dal tipo e dal numero delle imbarcazioni che compongono il gruppo.

	N° di navi	N° di uomini per nave
Battello fluviale	1-8	10-20
Piccola galera	1-6	20-40
Vascello	1-4	30-50
Nave da guerra	1-3	40-80

Il tipo di imbarcazione va scelto in relazione al luogo ove avviene l'incontro. Per ulteriori informazioni circa le imbarcazioni e le avventure nautiche vedi pag.. I pirati e bucanieri sono organizzati come segue:

ORGANIZZAZIONE DELLE TRUPPE percentuali di uomini		
Armatura e armi	Bucanieri	Pirati
Armatura di cuoio e spada	60%	50%
Armatura di cuoio, spada e arco	30%	35%
Cotta di maglia e spada (i bucanieri anche l'arco)	10%	15%

Al comando di ogni gruppo di 30 bucanieri c'è un guerriero del 4° livello, come capitano di ogni imbarcazione un guerriero del 7° livello; infine al comando di ogni flottiglia c'è un guerriero del 9° livello. Ci sono il 30% di probabilità che un mago di livello 10-11 sia con il comandante, ed il 25% di probabilità che ci sia un guerriero dell'8° livello. Alla guida di ogni 30 pirati c'è un guerriero del 4° livello; come capitano di ogni imbarcazione (o di 50 pirati) c'è un guerriero del 5° livello; infine al comando di ogni flottiglia (o di 100 pirati) c'è un guerriero dell'8° livello. Per ogni flotta che conti 300 o più pirati c'è un guerriero dell'11° livello (il signore dei pirati), come "ammiraglio" della flotta, ed il 75% di probabilità che ne faccia parte un mago del 10° livello o dell'11°.

I pirati e i bucanieri possono sia custodire direttamente i loro tesori che avere mappe (del tesoro) che indicano dove sono stati sepolti. Il tesoro indicato nella descrizione generale si riferisce all'intera flottiglia e può essere suddiviso dal dm come meglio desidera. I pirati possono anche tenere (25% di probabilità) 1-3 prigionieri con loro (custoditi in attesa del riscatto). Le cittadine costiere ben difese spesso servono come "rifugi" per i pirati ed i bucanieri. Questi sono luoghi pericolosi in cui non esiste parvenza di legge ma sono anche ricchi di possibili avventure.

Carovaniere: I carovaniere sono mercanti che viaggiano appunto in "carova-

ne" da una città all'altra comprando e vendendo merci varie (vini, tessuti, gioielli, metalli preziosi ecc.). Coloro che fanno parte della carovana, normalmente montano cavalli da sella ma sono soliti adoperare i cammelli nei deserti e nei territori accidentati ed i muli in montagna. Tutti i carovanieri indossano corazze di maglia e sono armati di spada e pugnale. La seguente tabella indica la tipica organizzazione delle carovane:

ORGANIZZAZIONE DELLE CAROVANE						
Mercanti	Carri	Guerrieri				N° di animali
		L1	L2-3	L4-5		
5	10	20	2	1		1-12
10	20	40	4	1		1-12
15	30	60	6	1		1-12
20	40	80	8	1		1-12

Tutti i guerrieri indicati nella tabella hanno CA=4 e sono armati di spade, pugnali e balestre. Gli animali extra possono essere cavalli, muli o perfino cammelli. Se la carovana è composta da meno di 20 carri, il tesoro dovrebbe essere corrispondentemente ridotto.

Derviscio: I dervisci si riuniscono spesso in accampamenti o tribù di 300 uomini (o meno). Sono sempre guidati da un chierico del 10° livello. Tale accampamento può essere fatto di tende (75%) oppure di baracche di legno o di mattoni (25%). In esso vivono le loro donne ed i bambini e si trovano i loro rifornimenti e tesori. I dervisci sono famosi per il loro fanatismo religioso e l'intolleranza verso le altre fedi. In qualche occasione possono proclamare una "guerra santa" (la Jihad), durante la quale tentano di catturare o uccidere tutti coloro che non appartengono alla loro religione. Ai prigionieri è data la possibilità di convertirsi: se si rifiutano di farlo, vengono uccisi o resi schiavi. I personaggi legali possono essere invitati a partecipare alla "crociata" e coloro che rifiutano di farlo vengono guardati con gran sospetto a meno che si giustifichino in modo esauriente.

Nobile: Questo è un termine generico per indicare tutti gli appartenenti alle alte classi sociali. Non viene invece adoperato per indicare i membri della famiglia di un re o di una regina (detta famiglia reale). I nobili incontrati saranno solitamente guerrieri, indosseranno splendide corazze di piastra e saranno armati di bellissime spade. Ogni nobile è sempre accompagnato da uno scudiero (guerriero del 2° livello) e può anche avere al suo seguito fino a 12 seguaci o armigeri, a discrezione del dm. Il dm può creare titoli per i nobili, usando la struttura sociale della campagna come guida. Alcuni titoli tradizionali sono: barone/baronessa, emiro, margravio, conte/contessa, khan, sceicco, duca/duchessa, cavaliere.

Nomade: Questi gruppi di tribù erranti possono essere pacifici o bellicosi ed appartenere a qualsiasi allineamento morale. Le piccole bande in cui normalmente ci si imbatte (mentre cacciano o raccolgono cibo) fanno di solito parte di una tribù più numerosa. Tutto il tesoro dei nomadi viene custodito nell'accampamento principale. I nomadi sono viaggiatori esperimenti-

ORGANIZZAZIONE DEI NOMADI DEL DESERTO

Armatura e armi	percentuale di uomini
Lancia, armatura di cuoio e scudo, cavallo o cammello	50%
Armatura di cuoio, arco, cavallo o cammello	20%
Lancia, cotta di maglia e scudo cavallo o cammello	30%

mi e conoscono, spesso nei dettagli, luoghi lontanissimi. A loro carico c'è da dire che sono terribilmente superstiziosi. Le bande di nomadi sono organizzate come segue: (vedi allegato n° 66) (vedi allegato n° 67). Alla guida di ogni 25 nomadi c'è un guerriero del 2° livello. Come leader di ogni 40 nomadi c'è un guerriero del 4° livello. Le tribù dei nomadi possono contare fino a 300 combattenti, riuniti in un accampamento costituito da rifugi temporanei.

ORGANIZZAZIONE DEI NOMADI DELLA STEPPA

Armatura e armi	percentuale di uomini
Lancia, armatura di cuoio e scudo, cavallo	20%
Armatura di cuoio, arco, cavallo	50%
Arco, cotta di maglia, cavallo da sella	20%
Lancia, cotta di maglia e scudo, destriero	10%

nei o tende. Oltre ai capi sopra citati c'è un guerriero del 5° livello per ogni 100 uomini ed un guerriero dell'8° livello in qualità di capo tribù o capo-clan. Nell'accampamento principale può esserci (50% di probabilità) un chierico del 9° livello e forse (25%) un mago dell'8° livello.

Uomo-albero

Classe dell'armatura:	2
Dadi-vita:	8*
Movimento:	18m. (6m.)
Attacchi:	2 con rami
Ferite:	2-12/2-12
N° di mostri:	0 (1-8)
Tiro salvezza:	Guerriero: 8°
Morale:	9
Tipo di tesori:	C
Allineamento:	legale
Valore in PX:	1200

Gli uomini albero sono alti ca. 6 m.. Sono esseri intelligenti che hanno l'aspetto di alberi. Si occupano della protezione dei boschi e delle forme di vita vegetali. Gli uomini albero parlano una lingua complessa e dalle strane sonorità ed odiano colo-

ro che usano il fuoco. Anche se le armi normali sono in grado di ferirli, le armi da urto (come le mazze) infliggono loro un solo punto ferita per colpo (più eventuali bonus derivanti dalla magia e dalla forza). Dal momento che sono quasi identici ai normali alberi, tutti gli incontri con gli uomini albero iniziano ad una distanza di 30 m. o meno ed essi colgono di sorpresa il gruppo con un tiro di 1-3 (1d6). Ogni uomo albero è in grado di "animare" due alberi qualsiasi che si trovino entro 18 m. da lui, riuscendo a farli muovere di 9 m. per turno e combattere come se fossero uomini albero. Round dopo round, l'uomo albero è in grado di cambiare gli alberi che tiene sotto controllo.



Vampiro*

Classe dell'armatura:	2
Dadi-vita:	7-9**
Movimento:	36m. (12m.)
Volando:	54m. (18m.)
Attacchi:	1 tocco o speciale
Ferite:	1-10+super risucchio di energia o speciale
N° di mostri:	1-4 (1-6)
Tiro salvezza:	Guerriero: 7°-9°
Morale:	11
Tipo di tesori:	F
Allineamento:	caotico
Valore in PX:	1250,1750 o 2300

I vampiri sono i più terribili tra i NON-MORTI. Vivono in agguato nelle rovine dei castelli, nelle tombe, nelle cripte ed in altri luoghi disertati dagli uomini. Sono immuni agli incantesimi del sonno, dello charme e della paralisi e possono essere feriti solo da armi magiche. Possono assumere a volontà, forma di uomo, di lupo nero, di pipistrello gigante, di nube gassosa. Per ogni mutamento di forma occorre un round. Qualunque forma assuma, il vampiro rigenera 3 punti ferita per round, iniziando dal primo round nel quale viene ferito. Se i suoi punti ferita sono ridotti a "0" o meno, non si rigenera, ma assume forma gassosa e fugge nella sua bara. In forma di lupo nero o di pipistrello gigante, il vampiro si muove, attacca ed infligge ferite come tali creature. Restano però invariati la sua CA, i DV, il mora-

Mostri

le ed i tiri salvezza. In forma gassosa, il vampiro non può attaccare ma può volare alla velocità indicata nella tabella dei dati. In questo stato non può essere colpito da nessun tipo di arma. In forma umana, il vampiro può attaccare con lo sguardo o il "tocco", oppure può richiamare altri esseri. Il "tocco" del vampiro infligge un doppio risucchio di energia (cioè rimuove 2 livelli di esperienza) oltre alle normali ferite. Il suo sguardo è in grado di "incantare" (charme) un essere umano. Per evitare l'effetto dello charme chi incontra lo sguardo del vampiro può effettuare un tiro salvezza contro incantesimo ma con una penalità di -2. Il vampiro può richiamare uno qualunque dei seguenti esseri (che accorrono in suo aiuto se si trovano entro 90 m. (300 m. all'esterno):

Topi:	10-100
topi giganti	5-20
pipistrelli	10-100
pipistrelli giganti	3-18
lupi	3-18
lupi neri	2-8

Ogni personaggio che venga ucciso da un vampiro "risorge" dalla morte dopo 3 giorni (in forma di vampiro) pronto ad obbedire ai comandi di chi lo ha ucciso. Debolezze dei vampiri: il vampiro non si avvicina a più di 3 m. da un simbolo sacro che gli venga mostrato anche se può benissimo spostarsi per attaccare da un'altra direzione. L'odore dell'aglio inoltre gli è insopportabile. In presenza dell'aglio il vampiro deve effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno altrimenti per tutto il round in questione deve restare ad almeno 3 m. dall'aglio. I vampiri non possono attraversare corsi d'acqua nè a piedi nè volando a meno che non si avvalgano di ponti o se si trovano dentro le loro bare. Durante il giorno il vampiro di solito riposa nella sua bara (se non riesce a farlo perde 2-12 punti ferita al giorno). Tali punti ferita non possono essere rigenerati fin quando il vampiro non riesce a riposarsi nella bara per un giorno intero. I vampiri non hanno ombra e non vengono riflessi dagli specchi. Il vampiro può essere distrutto in due modi: o conficcandogli nel cuore un punteruolo di legno oppure immergendolo in acqua corrente per un turno. Se il vampiro viene esposto direttamente alla luce del sole deve, per ogni round effettuare con successo un tiro salvezza contro raggio della morte altrimenti si disintegra. L'incantesimo "luce persistente" non può disintegrare il vampiro ma lo acceca parzialmente (-4 di penalità ai suoi tiri per colpire). Se tutte le bare del vampiro vengono benedette o distrutte, il mostro si indebolisce, subendo una perdita di punti ferita (come detto sopra) e "muore" definitivamente quando i suoi punti ferita sono ridotti a "0". Ricordate però che ogni vampiro ha sempre a disposizione un buon numero di bare di riserva ben nascoste.

Viverna

Classe dell'armatura:	3
Dadi-vita:	7*
Movimento:	27m. (9m.).
Volando:	72m.(24m.)
Attacchi:	1 morso/ 1 pungiglione
Ferite:	2-16/1-6 + veleno
N° di mostri:	1-2 (1-6)
Tiro salvezza:	Guerriero: 4°
Morale:	9
Tipo di tesori:	E
Allineamento:	caotico
Valore in PX:	850

La viverna ha l'aspetto di un drago bipede con una lunga coda. In combattimento la viverna morde e incurva la coda sopra la testa, per colpire i nemici che si trovano di fronte ad esso. Coloro che vengono colpiti dalla coda devono effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno. Altrimenti muoiono. Queste bestie preferiscono vivere sui precipizi o nelle foreste, ma possono essere incontrate praticamente dovunque.

Verme scarlatto

Classe dell'armatura:	6
Dadi-vita:	15*
Movimento:	18m. (6m.)
Attacchi:	1 morso/1 aculeo
Ferite:	2-16/1-8+veleno
N° di mostri:	1-2(1-4)
Tiro salvezza:	Guerriero: 8°
Morale:	10
Tipo di tesori:	D
Allineamento:	neutrale
Valore in PX:	2300

I vermi scarlatti sono vermi enormi e viscidati, lunghi più di 30 m. e di 3 m. di diametro. Questi mostri vivono scavando tunnel sotterranei. Di tanto in tanto emergono all'improvviso alla superficie per divorare gli esseri del mondo esterno. Attaccano con le loro enormi fauci o tentano di colpire le vittime con il pungiglione caudale. Se il tiro per colpire richiesto per un morso è di 4 o più punti superiore al necessario (o è un "20") il verme scarlatto inghiotte di colpo gli esseri di dimensioni umane infliggendo loro 3-18 punti ferita per ogni round successivo. Ogni vittima colpita dal pungiglione deve effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno, altrimenti muore. Se l'incontro avviene sotto terra, le stesse dimensioni del tunnel potranno impedire a questa creatura di adoperare uno dei suoi attacchi. Se si avvicina scavando sotto terra, c'è 1 probabilità su 4 che colga di sorpresa la vittima, ma devono passare 2-5 round prima che la coda sia uscita completamente dal foro di provenienza del mostro.

Verro diabolico*

Classe dell'armatura:	3(9)
-----------------------	------

Dadi-vita:	9*
Movimento:	54m. (18m.) in forma umana: 36m. (12m.)
Attacchi:	1 zanna o carica
Ferite:	2-12 o a seconda dell'arma
N° di mostri:	1-3 (1-4)
Tiro salvezza:	Guerriero: 9°
Morale:	10
Tipo di tesori:	C
Allineamento:	caotico
Valore in PX:	1600

I verri diabolici possono assumere sia la forma di un grosso maiale che quella di un uomo estremamente grasso. Sono "licantropi" e possono essere feriti solo da armi magiche o d'argento. Durante la notte sono in grado di cambiare liberamente la propria forma fisica ma durante le ore del giorno devono conservare le fattezze con le quali sono stati colti dall'alba. I Verri Diabolici preferiscono vivere vicino agli insediamenti umani più isolati dalla civiltà, specialmente quelli che sorgono nei pressi di paludi o foreste. Sono carnivori, ghiotti di carne umana e tendono volentieri agguati agli uomini. Ogni verro diabolico può lanciare 3 volte al giorno un incantesimo dello charme. Possono utilizzare questa magia sia in forma umana che suina. Alle vittime è concesso di effettuare un tiro salvezza contro incantesimi, ma con una penalità di -2 al risultato del dado. Ogni verro diabolico ha normalmente 0-3 (1d4-1) esseri umani sotto il suo controllo.

Il termine "tesoro", nel nostro gioco, si riferisce a qualsiasi oggetto di valore d'uso corrente: le monete normali, le pietre preziose, i gioielli e gli oggetti magici, che le possono essere rinvenuti nei "covi" dei mostri, insieme ad altri oggetti di valore. Nel gioco expert si continueranno ad usare le tabelle dei tesori e dei tesori individuali, che sono pubblicate nel d&d gioco base.

Spesso i tesori sono di forma insolita, difficili da riconoscere. Stoffe preziose, vini, libri rari, statuette, pellicce e zanne d'avorio, sono solo alcuni dei tipi "insoliti" di tesori. Ogni gruppo dovrebbe sempre prestare attenzione ad eventuali indizi che possono far individuare come "tesori" oggetti a prima vista del tutto privi di valore. Via via che i personaggi divengono più esperti ed esplorano zone sempre più pericolose, i tesori sono meglio custoditi, meglio nascosti e forse, protetti da trappole. Ma sono anche più ricchi e numerosi! Il DM deve usare una particolare attenzione nel posizionare i tesori, da momento che sono questi che determinano il ritmo di sviluppo (in livelli) dei personaggi. Sono, in poche parole, uno degli elementi principali coi quali il dm bilancia il gioco nel corso del suo svolgimento.

Oggetti maledetti: qualsiasi tesoro magico può essere *maledetto*, quando viene rinvenuto. Una maledizione può essere rimossa per breve tempo (1-20 round) per mezzo dell'incantesimo *scaccia maledizioni*, oppure rimossa definitivamente dallo stesso incantesimo pronunciato da un mago o un chierico di alto livello (a discrezione del dm, consigliamo un personaggio più o meno del 15° livello). L'Incantesimo clericale *distruzione del male* è in grado di rimuovere quasi tutte le maledizioni con l'eccezione di quelle lanciate da maghi e chierici potenti o lanciate su oggetti molto particolari.

Le *maledizioni* che gravano sugli oggetti possono essere praticamente di qualsiasi specie. Una *spada* +2 potrebbe essere *maledetta* ed agire come una *spada* -2 (penalizzando i tiri per colpire). Uno scudo +3 potrebbe ugualmente avere effetti contrari e penalizzare di 3 punti la classe dell'armatura di chi lo usa. Gli oggetti magici potrebbero anche sembrare privi di conseguenze negative ma essere lo stesso gravati da effetti collaterali, per esempio potrebbero fare in modo che chi li adopera bisticci con tutti, oppure che starnutisca di continuo e perda continuamente altri oggetti, che perda lentamente le forze ecc.

I tesori magici sono rari e preziosi per cui dovrebbe essere sempre possibile rimuovere qualunque *maledizione* e liberare l'oggetto per poterlo usare in modo normale. La rimozione di una potente *maledizione*, però, potrebbe essere molto costosa, oppure richiedere qualche impresa o servizio speciale per il mago che la dovrà effettuare.

TESORI INCUSTODITI

Livello del dungeon	Argento	Oro	Gemme	Gioielli	Oggetti magici
1	100 × 1d6	50% 10 × 1d6	5% 1d6	2% 1d6	2% 1 qualunque
2-3	100 × 1d12	50% 10 × 1d6	10% 1d6	5% 1d6	8% 1 qualunque
4-5	1.000 × 1d6	200 × 1d6	20% 1d8	10% 1d8	10% 1 qualunque
6-7	2.000 × 1d6	500 × 1d6	30% 1d10	15% 1d10	15% 1 qualunque
8-9	5.000 × 1d6	1.000 × 1d6	40% 1d12	20% 1d12	20% 1 qualunque

I tesori incustoditi

Quando si ha a che fare con giocatori molto esperti, pochissimi tesori dovrebbero essere lasciati completamente incustoditi. Però se ne dovrebbero incontrare una volta ogni tanto. Si ricordi che le stanze possono contenere trappole nascoste, tesori o entrambe le cose. Come regola generale i tesori non custoditi non dovrebbero essere piazzati nei livelli dei dungeon inferiori all'9°.

Oggetti magici

Le tabelle a pagina... indicano le liste di tutti gli oggetti magici, inclusi quelli già

descritti nel D&D gioco base e devono essere impiegate per rimpiazzare le tabelle di quel volume. Per tutte le notizie relative agli oggetti già descritti (durata delle pozioni ecc.) e per il modo in cui si adoperano queste tabelle, vi rimandiamo a quanto detto nel regolamento del D&D gioco base, ma per la determinazione casuale degli oggetti si devono tirare i dadi percentuali. Se il raggio d'azione o la durata di un oggetto magico non è indicata, consideratela come se fosse un incantesimo pronunciato da un personaggio del 6° livello d'esperienza.

Sulle tabelle di pagina ... possono apparire le seguenti abbreviazioni:



- (B) : l'oggetto è descritto nel D&D gioco base. La sua descrizione non viene ripetuta in questo volume.
- (c) : l'oggetto può essere adoperato solo dai chierici.
- (m) : l'oggetto può essere adoperato solo dai maghi e dagli elfi.
- (s) : l'oggetto può essere adoperato solo dai personaggi in grado di lanciare incantesimi (elfi, chierici, maghi).

Per determinare casualmente un oggetto, tirate d% e controllate il risultato nella tabella degli **oggetti magici n° 1**. Poi andate alla sottotabella indicata, tirate ancora d%, per stabilire con esattezza l'oggetto di cui si tratta. Tranne per le eccezioni già considerate troverete le descrizioni degli oggetti dopo le sottotabelle.

Descrizioni e spiegazioni degli oggetti magici

Molti oggetti sono in grado, entro un certo raggio d'azione, di ricercare, controllare o eseguire varie azioni. Tutte queste azioni ed effetti, però, possono essere bloccati da un fine schermo di piombo, da uno spessore di 30 cm. di ogni altro metallo o da 3 m. di roccia. I dettagli relativi all'identificazione ed all'impiego degli oggetti magici potrete trovarli nel D&D gioco base.

a. SPADE

Ci sono al massimo il 10 % di probabilità di trovare delle spade magiche *maledette*. Quando vengono rinvenute, le spade maledette sembrano essere delle normalissime spade magiche (del tipo indicato dal risultato dei dadi) fin quando non vengono adoperate in un combattimento mortale. In quel momento e solo allora si rivela in pieno la portata della maledizione. Per ulteriori dettagli vedi il D&D gioco base. Una volta che una spada maledetta sia stata adoperata in combattimento, il possessore non vuole più liberarsene e combatte sempre con essa. Il personaggio può essere liberato dalla schiavitù ad un oggetto magico da un incantesimo clericale *distruzione del male* o forse da un incantesimo *scaccia maledizioni* o *dissolvi magie* lanciato da un mago o un elfo di alto livello. Il dm sceglie, o determina casualmente, il tipo di spada (corta, normale o a due mani). Deve anche essere determinata l'*intelligenza* della spada. Se il dm preferisce affidarsi al caso, tiri 1d20. Se il risultato è 14 o meno, la spada non è intelligente. Se il risultato è 15-20 vedi Spade intelligenti. Le nuove spade magiche, introdotte per la prima volta in questo volume, sono spiegate qui di seguito.

Spada +1 individuazione degli oggetti: ha gli stessi effetti dell'incantesimo dei maghi dallo stesso nome. Ha un raggio d'azione di 36 m. e può essere ado-

perata in questo modo una volta al giorno.

Spada +1 fiammeggiante: questa spada si infiamma a comando del possessore e continua a bruciare fin quando non viene soffocata o il possessore non le ordina di spegnersi. Mentre arde, la spada ha un bonus di +2 nei tiri per colpire gli ippogrifi, i pegasi, i roc ed i troll e di +3 contro i mostri non-morti e gli uomini albero. Tutti i danni inflitti da questa spada mentre sta bruciando si considerano "danni causati dal fuoco" (per esempio, i troll non possono rigenerare le ferite che vengono inflitte loro in questo modo).

Spada +1 risucchio di energia vitale: quando questa spada colpisce "risucchia" un livello d'esperienza o un dado vita (allo stesso modo delle presenze) oltre ad infliggere le normali ferite. Il comando può essere dato alla spada dopo aver effettuato il tiro per colpire, quando ormai si sa se il colpo è andato a segno oppure no. Non ha alcuna efficacia contro i mostri in grado di risucchiare a loro volta l'energia vitale. La spada è in grado di risucchiare 5-8 livelli d'energia o dadi vita, dopo di che diventa una "normale" spada magica +1.

Spada +1 dei desideri: questa spada è in grado di esaudire 1-4 desideri. Il possessore deve impugnare la spada ed esprimere il desiderio. Una volta che la spada sia usata in questo modo, uno dei desideri è "consumato". Quella dei desideri è un tipo di magia molto potente e deve essere adoperata con grande attenzione (il dm deve concederli pienamente con molta parsimonia).

Spada +2 dello charme: ha gli stessi effetti dell'incantesimo dello "charme". Ha un raggio d'azione di 36 m. e può essere adoperata, in questo modo, 3 volte a settimana.

1d20	Intelligenza	Metodi di comunicazione	Poteri	Lingue
1-6	7	ESP	1 Primario	-
7-11	8	ESP	2 Primari	-
12-15	9	ESP	3 Primari	-
16-18	10	Parola	3 Primari	1-3
19	11	Parola	3 Primari + Leggere il magico	1-6
20	12	Parola	3 Primari + 1 Straordinario e Leggere il magico	2-8

Allineamento morale: per determinare l'allineamento morale della spada intelligente tirate 1d20:

1-13 = legale
14-18 = neutrale
19-20 = caotica

Le spade intelligenti

Alcune spade magiche possono essere intelligenti ed avere anche alcune *abilità speciali*. Il ruolo delle spade intelligenti viene giocato dal dm allo stesso modo di quello dei png. Le spade intelligenti non hanno saggezza e devono essere interpretate di conseguenza (si riferiranno alla saggezza del possessore come guida e ausilio nel prendere decisioni). La prima cosa che il dm deve stabilire è se si tratti di una spada intelligente "ordinaria" o di una spada speciale. Le spade speciali sono estremamente rare. Devono essere utilizzate con attenzione dal dm e non devono essere trovate per caso. Se decidete di far trovare una spada speciale, andate a pag...Altrimenti utilizzate la procedura qui sotto descritta:

- 1) determinate l'intelligenza della spada (1d20) e le lingue che conosce.
- 2) stabilite l'allineamento morale della spada (1d20).
- 3) stabilite i poteri della spada (d%) (se la spada è dotata anche di poteri straordinari potrebbe essere necessario un altro di d%).
- 4) determinate il punteggio dell'ego della spada (1d12).

Intelligenza: ricordate che la spada è intelligente solo se tirando 1d20 il risultato è 15 o più (oppure se voi, il dm, decidete che tale spada è intelligente). Per determinare l'esatto punteggio dell'intelligenza della spada tirate 1d20:

Lingue: le spade parlanti, parlano soltanto se vengono sguainate, tenute in mano e se viene posta loro una domanda. Entro detti limiti, di solito, cooperano con il loro possessore. Qualsiasi spada in grado di leggere il magico può anche leggere le lingue che è in grado di parlare la lingua del loro allineamento morale. Il dm deve scegliere (o scegliere a caso) le lingue conosciute dalla spada.

L'allineamento morale di una spada non può essere individuato fin quando essa non viene impugnata. Se l'essere che maneggia la spada ha il suo stesso allineamento morale, non ci sarà una reazione

Allineamento dell'utilizzatore	Allineamento della spada	Danni per round
Legale	Neutrale	1-6
	Caotico	2-12
Neutrale	Legale	1-6
	Caotico	1-6
Caotico	Legale	2-12
	Neutrale	1-6

negativa. Ma se l'allineamento morale è diverso, il possessore subisce un certo numero di punti ferita per ogni round nel quale tocca o maneggia la spada come indicato nella seguente tabella:

3. Poteri: tirate un d% per ogni potere primario della spada, secondo quanti gliene sono attribuiti dalla sua intelligenza e cercate il risultato corrispondente nella tabella seguente. I risultati ottenuti più volte devono essere ripetuti. Chi usa la spada deve tenerla in mano e concentrarsi per avvalersi di uno dei suoi poteri. Ogni potere può essere usato una sola volta per round. A meno che non sia diversamente indicato, i poteri primari possono essere usati tante volte quante si desidera. I poteri straordinari invece non possono essere usati più di 3 volte al giorno.

Individuazione del male (o del bene):

la spada è in grado di individuare una di queste intenzioni, fino ad una distanza di 6 m. Nessuna spada, però, può individuare sia il male che il bene.

Individuazione delle gemme: la spada può individuare ogni tipo di pietra preziosa, ed indicare quante sono, entro una distanza di 18 m. puntando nella direzione in cui si trovano.

Individuazione del magico: la spada è in grado di far risplendere (come il corrispondente incantesimo) tutti gli oggetti

magici entro 6 m. fino a 3 volte al giorno.

Individuazione dei metalli: la spada è in grado di ricercare il metallo del tipo richiestole, fino ad una distanza di 18 m.. Si orienta nella direzione del metallo, ma non è in grado di indicarne la quantità.

Individuazione di pareti scorrevoli e stanze nascoste: può scovare tali oggetti fino ad una distanza di 3 m.

Individuazione dei passaggi inclinati: può scovare passaggi inclinati fino ad una distanza di 3m.

Individuazione di porte segrete: può localizzare tutte le porte segrete che si trovano entro 3 m. da essa, fino a 3 volte al giorno.

Individuazione di trappole: può scovare trappole di ogni tipo entro 3 m. fino a 3 volte al giorno.

Individuazione dell'invisibile:

la spada è in grado di scovare tutti gli oggetti e le creature invisibili e segrete (ma non le porte segrete) entro una distanza di 6 m.

La spada è dotata di un **potere straordinario** soltanto se il punteggio della sua intelligenza è almeno 12 oppure se, tirando per un potere primario, si ottiene un risultato di 96-99. Se la spada ha un potere straordinario, tirate d% e cercate il risultato nell'apposita tabella (cioè la parte



inferiore dell'allegato). Eccetto che per *PF extra* e per *guarigione* i veri poteri straordinari non possono essere tirati più di una volta.

Chiaraudienza: funziona come la corrispondente pozione; chi la usa può udire tutti i rumori fino ad una distanza di 18 m., attraverso le orecchie di un essere che si trovi in tale area.

Chiarovegenza: funziona come la corrispondente pozione; chi la usa può vedere una zona fino ad una distanza di 18 m. attraverso gli occhi di un essere che si trovi in tale area.

ESP: funziona come la corrispondente pozione; chi la usa può ascoltare i pensieri di un qualsiasi essere vivente che si trovi entro 18 m.

Spada dei pf extra: chi la usa può infliggere il quadruplo dei normali pf. Il potere perdura per 1-10 round quando alla spada viene ordinato di attivarsi. Se il tiro viene ripetuto più volte mentre si sta tirando per la scelta del potere, si aumenterà in modo corrispondente il moltiplicatore dei danni (il quadruplo, il sestuplo

ecc.).

Spada del volo: funziona come la corrispondente pozione; chi la usa è in grado di volare per un massimo di 3 turni ogni volta che impugna la spada.

Spada guaritrice: la spada è in grado di guarire fino a 6 punti ferita al giorno, al ritmo di 1 punto per round. I tiri ripetuti aumentano di 6 (per ciascuno) il numero dei punti ferita che la spada è in grado di guarire (fino a 12, a 18, ecc. al giorno). Il ritmo di guarigione resta però sempre quello di base.

Spada illusionista: chi la usa può lanciare un incantesimo "creazione spettrale" (identico al corrispondente incantesimo dei maghi e degli elfi).

Spada della levitazione: funziona come la corrispondente pozione; chi la usa può librarsi in aria per un massimo di 3 turni ogni volta che impugna la spada.

Spada della telecinesi: chi usa la spada può spostare un peso di 2.000 monete con la sola concentrazione (come per l'anello corrispondente).

Spada della telepatia: gli effetti sono gli stessi della spada dell'esp (vedi sopra), ma ha inoltre la capacità di "inviare" pensieri all'essere contattato (identico all'elmo della telepatia).

Spada del teletrasporto: chi la usa può teletrasportare(si) una volta al giorno (gli effetti sono gli stessi dell'omonimo incantesimo dei maghi e degli elfi).

Spada della visione: chi la usa è in grado di vedere attraverso gli oggetti (gli effetti sono gli stessi di quelli dell'anello della visione a raggi X).

4. EGO: per determinare il punteggio dell'ego della spada tirate 1d12. L'ego è una misura della forza della personalità della spada.

Per trovare la forza di volontà della lama, sommate insieme i punteggi dell'intelligenza e dell'ego. Aggiungete 1 per ogni potere straordinario (se la spada ne ha). Prendete quindi nota del punteggio della forza di volontà complessiva della spada. Quando una spada intelligente viene impugnata, può tentare di possedere colui che l'adopera imponendogli la propria volontà. Il dm deve rapportare la forza di volontà della spada con quella di chi l'adopera e trovare il risultato del confronto (vedi verifica di controllo).

La forza di volontà dei personaggi è pari alla somma dell'intelligenza e della saggezza. A tale totale il dm può sottrarre 1-8 punti se il personaggio è ferito. Se la spada ed il personaggio che la usa sono di diverso allineamento morale, la forza di volontà della spada viene maggiorata di altri 1-10 punti (questo punteggio può variare quando cambia colui che adopera la spada).

Verifica di controllo: la spada intelligente può tentare di prendere il controllo del personaggio che la usa in ognuna delle cinque situazioni seguenti:

d%	Poteri primari
01-10	Individuazione del male (bene)
11-15	Individuazione delle gemme
16-25	Individuazione del magico
26-35	Individuazione dei metalli
36-50	Individuazione di pareti mobili e di stanze
51-65	Individuazione di passaggi inclinati
66-75	Individuazione di porte segrete
76-85	Scova trappole
86-95	Vedere l'invisibile
96-99	Tirare per un potere straordinario
00	Tirare altre due volte su questa tabella
d%	Poteri straordinari
01-10	Chiaraudienza
11-20	Chiarovegenza
21-30	ESP
31-35	Pf extra (possibile la duplicazione)
36-40	Volare
41-45	Guarire (possibile la duplicazione)
46-54	Illusione
55-59	Levitazione
60-69	Telecinesi
70-79	Telepatia
80-88	Teletrasporto
89-97	Visione ai raggi X
98-99	Consultare altre due volte (o più) questa tabella*
00	Consultare altre tre volte (o più) questa tabella*

* Ignorate tutti i tiri sopra il 98 (superiori al ...)

1. quando il personaggio impugna per la prima volta la spada.
2. quando il personaggio è ferito e gli restano metà o meno dei normali punti ferita.

3. quando il personaggio ottiene una qualsiasi altra arma magica.

4. quando qualcuno usa la spada.

5. quando è possibile la realizzazione dello scopo particolare per cui è stata forgiata la spada (se applicabile).

Per effettuare la verifica di controllo il dm semplicemente confronta la forza di volontà del personaggio e della spada. Chi ha il punteggio più alto assume il controllo! Quando un personaggio cade sotto il controllo di una spada, è il dm che ne stabilisce le azioni. Il controllo da parte della spada continua fin quando essa abbia soddisfatto il suo obiettivo o fin quando non sia del tutto cessata la situazione che ha consentito alla spada di assumere il controllo del personaggio. Esempi tipici di queste situazioni:

1. Fare in modo che il personaggio lasci perdere altre eventuali armi magiche in cui si imbatte, o che scarti altre armi.

2. Forzare il personaggio a impegnarsi in qualsiasi occasione in combattimento per fare in modo che aumenti la gloria della spada.

3. Forzare il personaggio ad arrendersi ad un nemico sia che si tratti di qualcuno più "degnò" della spada sia che si tratti di qualcuno più facilmente controllabile.

4. Forzare il personaggio a spendere ingenti somme per abbellire la spada (procurarle un'elsa tempestata di gioielli, un fodero finemente decorato ecc.).

Spade speciali

Le spade speciali sono forgiate da esseri potentissimi per uno scopo particolare. Quindi il dm deve usare particolare attenzione nel disporle nel luogo più adeguato al loro scopo. Tra i molti scopi particolari che le spade speciali possono avere (il dm può crearne altri) vi suggeriamo quelli che seguono. Nessuna spada speciale viene mai creata per più di un solo scopo particolare.

1. Uccidere personaggi di una certa classe (ad esempio i chierici)

2. Uccidere mostri di un certo tipo (ad es. i gargoyles).

3. Uccidere un individuo particolare.

4. Uccidere gli appartenenti ad una certa razza (ad es. i semi-umani).

5. Sconfiggere personaggi appartenenti ad un certo allineamento morale.

Tutte le spade speciali hanno 12 punti di intelligenza (vedi la apposita tabella per stabilirne lingue ed abilità) e 12 punti di ego. Ogni spada speciale ottiene le seguenti abilità (a seconda del suo allineamento morale) quando viene impiegata per perseguire il suo scopo particolare:

le **spade legali** paralizzano tutti i nemici caotici che colpiscono a meno che que-

sti non effettuino con successo un tiro salvezza contro incantesimi.

Le spade **neutrali** aggiungono +1 a tutti i tiri salvezza di chi le usa.

Le spade **caotiche** pietrificano ogni nemico legale che colpiscono a meno che questi non affettui con successo un tiro salvezza contro pietrificazione.

b. e c. ARMI ED ARMATURE

La maggior parte delle armi e delle armature magiche funzionano nello stesso modo già descritto nel D&D base. I bonus delle armi si aggiungono sia ai tiri per colpire che ai tiri per infliggere ferite. I bonus delle armature migliorano la classe dell'armatura di chi le indossa. Le armi, gli scudi e le armature possono essere maledetti. Il dm può decidere direttamente quali siano gli oggetti maledetti, oppure determinarlo casualmente, con i dadi (fino al 10% di probabilità per ogni oggetto). Molte delle armi indicate possono avere diverse dimensioni (per esempio un'"ascia" potrebbe essere sia un'accetta che un'ascia da battaglia). E' il dm che deve decidere di quale arma con esattezza, si tratti. Se la sottotabella indica una lancia, potrebbe trattarsi di un giavellotto (15% di probabilità), o di una lancia (5% di probabilità).

d. POZIONI

Gli effetti delle pozioni durano per 7-12 turni, a meno che non sia diversamente indicato. Se un personaggio beve una pozione mentre un'altra che ha bevuto in precedenza è ancora attiva, inizia a star male e vomitare, e non è in grado di far nulla per 3 turni (senza possibilità di cavarcela con un tiro salvezza). Ovviamente entrambi gli effetti delle pozioni si annullano reciprocamente. Fanno eccezione a questa regola le pozioni i cui effetti sono permanenti (guarigione, longevità).

Pozioni di controllo: mentre si avvale di queste pozioni, il personaggio deve essere in grado di vedere le vittime le cui azioni controlla. Gli esseri controllati non possono essere spinti ad uccidersi. Mentre controlla altri esseri, il personaggio non può eseguire altre azioni e può muovere solo a metà della sua normale velocità. Ogni vittima per evitare il controllo, ha a disposizione un tiro salvezza contro incantesimi, ma colui che si avvale della pozione, può ripetere il tentativo di controllo una volta per round, su qualunque vittima sia in grado di vedere, fin quando non svaniscono gli effetti della pozione.

Pozione del controllo degli animali: chi la beve può controllare fino a 3-18 dadi vita di animali (normali e giganteschi, ma non quelli fantastici o magici). Quando il controllo ha termine, gli animali sono molto spaventati e, se possono, fuggono via di corsa.

Pozione della chiaraudienza: il personaggio può sentire i rumori (comprese le lingue parlate) in un raggio di 18 m., attraverso le orecchie di un essere che si trovi in tale zona.

Pozione della chiaroveggenza: il personaggio può vedere in un raggio di 18m. attraverso gli occhi di un essere che si trovi in tale zona.

Pozione dell'inganno: (tirare i dadi una seconda volta) il personaggio crede che la pozione abbia gli effetti di quella indicata dal secondo tiro ma, in verità, non ha alcun effetto.

Pozione del controllo dei draghi: esistono diversi tipi di questa pozione, uno per ogni tipo di drago. Il personaggio può controllare fino a 3 draghi contemporaneamente. I draghi controllati eseguono qualunque cosa venga loro comandato. *Eccetto* lanciare gli incantesimi di cui dispongono. Quando il controllo ha termine saranno ostili nei confronti del personaggio.

Pozione della resistenza al fuoco: il personaggio non può essere ferito dai fuochi normali, ed ottiene un bonus di +2 su tutti i tiri salvezza contro gli attacchi con il fuoco. Inoltre subisce un numero minore di PF ad opera del fuoco magico e/o di drago: -1 punto ferita per ogni dado che viene tirato per determinarli (al minimo un punto di danni per dado).

Pozione del volare: il personaggio è in grado di volare per 36 m. per round senza stancarsi (ha gli stessi effetti dell'omonimo incantesimo dei maghi e degli elfi).

Pozione del controllo dei giganti: esistono diversi tipi di questa pozione, una per ogni tipo di gigante. Il personaggio può controllare fino a 4 giganti contemporaneamente. Essi saranno ostili nei suoi confronti, una volta che il controllo avrà fine.

Pozione della forza dei giganti: il personaggio ottiene la forza di un gigante del ghiaccio. Ma la pozione non ha alcun effetto se il personaggio indossa qualche oggetto che già modifica la forza (ad esempio i guanti del potere orchesco). Grazie a questa pozione, il personaggio infligge il doppio dei normali punti ferita con le armi normali, ed è in grado di scagliare pietre, con una gittata limitata (18/39/60 m.) infliggendo 3-18 punti ferita.

Pozione dell'eroismo: non ha alcun effetto su chierici, elfi, maghi e ladri. Invece guerrieri, nani, halfling o uomini normali (o mostri!) ottengono i dadi vita, i punti ferita e tutte le abilità di un personaggio (o mostro) di livello superiore:

Livello	Effetto
Uomo normale	Diventa guerriero del 4° livello
1-3	Guadagna 3 livelli o 3 Dadi vita
4-7	Guadagna 2 livelli o 2 Dadi Vita
8-10	Guadagna 1 livello o 1 dado vita
11 o più	Nessun effetto

Tutte le ferite subite mentre la pozione è attiva (compresi i risucchi di energia!) vengono sottratti dai punti ferita e dai livelli guadagnati magicamente.

Pozione del controllo degli umani: il personaggio può controllare fino a 6 dadi di vita di umani contemporaneamente (gli uomini normali contano 1/2 dado vita ciascuno), allo stesso modo dell'incantesimo *charme*. L'effetto ha un raggio d'azione di 18 m. e lo *charme* continua fin quando non si esauriscono gli effetti della pozione.

Pozione dell'invulnerabilità: finché dura la pozione, la classe dell'armatura ed i tiri salvezza del personaggio sono migliorati da un bonus di +2. Il personaggio però non pensi che, bevendola più di una volta a settimana, il bonus di +2 aumenti in proporzione!

Pozione della longevità: chi la beve diventa più giovane (immediatamente) di 10 anni. L'effetto è permanente, non svanisce e non può essere dissolto con la magia.

Pozione del controllo delle piante: il personaggio può controllare TUTTE le piante e le forme di vita vegetale (compresi i mostri) in una zona di 9x9 m. fino a 18 m. di distanza da lui. Le piante normali possono rallentare o bloccare le vittime che si trovino nella detta zona, ma non possono ferirle.

Pozione dell'autometamorfosi: chi beve questa pozione può cambiare forma, fin quando la pozione è attiva (come per l'omonimo incantesimo dei maghi) fino ad una volta per round.

Pozione della velocità: il personaggio si sposta a velocità doppia, attacca due volte per round ed esegue ogni altra azione (escluso il lancio di incantesimi) a velocità doppia.

Pozione scopritesori: chi ha bevuto la pozione può scoprire (concentrandosi un po') la direzione e la distanza (ma non l'ammontare) del più grosso tesoro, tra quelli che si trovano entro 108 m. da lui.

Pozione del controllo dei non-morti: il personaggio può controllare fino a 18 dadi vita di mostri non-morti. Quando il controllo avrà termine, essi saranno ostili nei suoi confronti.

e. PERGAMENE

Una pergamena, per poter essere utilizzata, deve essere letta a voce alta (e quindi in presenza di una fonte luminosa). Ogni pergamena (oppure per le pergamene degli incantesimi, ogni incantesimo) può essere usata una sola volta. Le parole infatti svaniscono via via che vengono lette ad alta voce. Solo i maghi e gli elfi possono usare le pergamene con gli incantesimi dei maghi e degli elfi e devono prima lanciare un incantesimo *lettura del magico*, per scoprire il contenuto di ogni pergamena. Solo i chierici sono in grado di adoperare le pergamene che riportano in-

cantesimi clericali, ma non hanno bisogno di magie per individuarne il contenuto. Infine, chiunque può leggere le pergamene di protezione e le mappe dei tesori.

Pergamena degli incantesimi: gli incantesimi contenuti nelle pergamene possono essere adoperati solo dall'appropriata classe di personaggi. Il tipo di incantesimi (clericali o dei maghi e degli elfi), di quali incantesimi esattamente si tratta, ed il livello di ogni incantesimo, deve essere scelto dal dm o determinato ricorrendo al tiro dei dadi.

Pergamena di protezione: le pergamene di protezione possono essere usate da ogni personaggio che sia in grado di leggere la lingua comune.

Pergamena della protezione dagli elementali: questa pergamena crea intorno al lettore un cerchio di protezione (del raggio di 3m.). Nessun elementale può attaccare coloro che si trovano entro il cerchio a meno che non venga attaccato corpo a corpo per primo. Solo se viene attaccato in questo modo l'elementale può contrattaccare. L'effetto dura per 2 turni ed il cerchio si sposta con il lettore.

Pergamena della protezione dalla magia: crea attorno al lettore un cerchio di protezione di 3 m. di raggio. Nessun incantesimo o effetto di incantesimo (compresi quelli provocati dagli oggetti magici) può penetrare o fuoriuscire dal cerchio. L'effetto dura per 1-4 turni, si sposta con il lettore e non può essere distrutto se non da un desiderio.

Mappe del tesoro: ogni mappa mostra la strada da seguire per rinvenire un tesoro, sia che si trovi in un dungeon sia all'esterno. Il tesoro sarà di solito nascosto o protetto da mostri, trappole, e/o magie. I tesori normali non contengono oggetti magici. I tesori magici, invece, possono comprendere alcune monete e poche gemme, di scarso valore. I tesori misti sono composti di oggetti magici e di gemme e gioielli di valore e i tesori speciali devono menzionare (sulla mappa) almeno un oggetto permanente, come un bastone o una spada. Il dm dovrebbe preparare molte mappe del tesoro, prima che il gioco abbia inizio.

f. ANELLI

Per avere gli effetti indicati, gli anelli devono essere infilati al dito, ma possono essere trasportati in qualsiasi altro modo ed infilati solo nei momenti di bisogno. Ogni anello può essere adoperato una volta per round, a meno che non sia diversamente indicato. La stessa persona non può utilizzare più di due anelli magici contemporaneamente.

Anello dell'inganno: chi lo indossa crede che si tratti di un altro anello magico (tirate di nuovo). In realtà non ha alcun effetto. Il personaggio però, non ne sarà convinto fin quando non verrà adoperato un incantesimo *scaccia maledizioni* che distruggerà l'incanto!

Anello evocatore di geni: il personaggio può evocare un genio perchè lo serva per un'intera giornata. Il genio quando è stato evocato serve ed obbedisce solo alla persona che indossa l'anello. L'anello può essere adoperato al massimo una volta alla settimana.

Anello del controllo degli umani: ha gli stessi effetti dell'omonima pozione. Gli effetti continuano fin quando non siamo cancellati da chi indossa l'anello o quando l'anello viene sfilato dal dito o quando un incantesimo *distruggi magie* distrugge l'inganno.

Anello del controllo delle piante: ha gli stessi effetti dell'omonima pozione. Però i suoi effetti continuano solo fin quando il personaggio rimane concentrato.

Anello di protezione +1 in un raggio di 15 m.: questo anello fa migliorare di un punto (come un normale anello +1) la classe dell'armatura ed il tiro salvezza di chi lo indossa. Inoltre offre lo stesso tipo di protezione e vantaggi a tutti coloro che si trovano entro 1,5 m. dal personaggio....amici o nemici che siano.

Anello di rigenerazione: colui che indossa l'anello rigenera i punti ferita perduti al lento ritmo di 1 punto per turno. L'anello rimpiazza anche gli arti perduti. Un dito può ricrescere in 24 ore ed un arto intero in una settimana. L'anello però non funziona se i punti ferita di chi lo indossa vengono ridotti a "0" o meno. Le ferite provocate dal fuoco e dagli acidi non possono essere rimarginate.

Anello accumulatore di incantesimi:

quando viene rinvenuto, questo anello contiene 1-6 incantesimi. Tali incantesimi costituiscono i limiti del potere dell'anello e non possono essere cambiati. Quando l'anello viene infilato al dito, il personaggio, magicamente, viene a conoscere gli incantesimi in esso contenuti ed il modo di usarli. Dopo che un incantesimo sia stato usato, può essere rimpiazzato da un personaggio dotato di poteri magici (mago, chierico, ecc.) che deve indirizzare l'incantesimo direttamente sull'anello che deve essere ricaricato. L'anello infatti non ha il potere di assorbire gli incantesimi lanciati contro colui che lo indossa. Gli incantesimi contenuti nell'anello hanno la durata, il raggio d'azione e l'effetto uguale a quelli del mago, elfo o chierico del più basso livello necessario a lanciaarli. Il dm deve scegliere il tipo di incantesimi contenuti nell'anello. Circa il 20% di questi anelli contengono incantesimi clericali.

Anello respingi incantesimi: questo anello rimanda contro chi li ha lanciati da 2 a 12 incantesimi, in modo tale che chi lo indossa non ne venga colpito. Solo gli incantesimi vengono respinti, non i poteri magici dei mostri nè gli effetti degli oggetti magici.

Anello della telecinesi: chi lo indossa può spostare, con la sola concentrazione, un peso di 2.000 monete.

1. quando il personaggio impugna per la prima volta la spada.

2. quando il personaggio è ferito e gli restano metà o meno dei normali punti ferita.

3. quando il personaggio ottiene una qualsiasi altra arma magica.

4. quando qualcuno usa la spada.

5. quando è possibile la realizzazione dello scopo particolare per cui è stata forgiata la spada (se applicabile).

Per effettuare la verifica di controllo il dm semplicemente confronta la forza di volontà del personaggio e della spada. Chi ha il punteggio più alto assume il controllo! Quando un personaggio cade sotto il controllo di una spada, è il dm che ne stabilisce le azioni. Il controllo da parte della spada continua fin quando essa abbia soddisfatto il suo obiettivo o fin quando non sia del tutto cessata la situazione che ha consentito alla spada di assumere il controllo del personaggio. Esempi tipici di queste situazioni:

1. Fare in modo che il personaggio lasci perdere altre eventuali armi magiche in cui si imbatte, o che scarti altre armi.

2. Forzare il personaggio a impegnarsi in qualsiasi occasione in combattimento per fare in modo che aumenti la gloria della spada.

3. Forzare il personaggio ad arrendersi ad un nemico sia che si tratti di qualcuno più "degn" della spada sia che si tratti di qualcuno più facilmente controllabile.

4. Forzare il personaggio a spendere ingenti somme per abbellire la spada (procacciarle un'elsa tempestata di gioielli, un fodero finemente decorato ecc.).

Spade speciali

Le spade speciali sono forgiate da esseri potentissimi per uno scopo particolare. Quindi il dm deve usare particolare attenzione nel disporle nel luogo più adeguato al loro scopo. Tra i molti scopi particolari che le spade speciali possono avere (il dm può crearne altri) vi suggeriamo quelli che seguono. Nessuna spada speciale viene mai creata per più di un solo scopo particolare.

1. Uccidere personaggi di una certa classe (ad esempio i chierici)

2. Uccidere mostri di un certo tipo (ad es. i gargoyle).

3. Uccidere un individuo particolare.

4. Uccidere gli appartenenti ad una certa razza (ad es. i semi-umani).

5. Sconfiggere personaggi appartenenti ad un certo allineamento morale.

Tutte le spade speciali hanno 12 punti di intelligenza (vedi la apposita tabella per stabilirne lingue ed abilità) e 12 punti di ego. Ogni spada speciale ottiene le seguenti abilità (a seconda del suo allineamento morale) quando viene impiegata per perseguire il suo scopo particolare:

le **spade legali** paralizzano tutti i nemici caotici che colpiscono a meno che que-

sti non effettuino con successo un tiro salvezza contro incantesimi.

Le spade **neutrali** aggiungono +1 a tutti i tiri salvezza di chi le usa.

Le spade **caotiche** pietrificano ogni nemico legale che colpiscono a meno che questi non affettui con successo un tiro salvezza contro pietrificazione.

b. e c. ARMI ED ARMATURE

La maggior parte delle armi e delle armature magiche funzionano nello stesso modo già descritto nel D&D base. I bonus delle armi si aggiungono sia ai tiri per colpire che ai tiri per infliggere ferite. I bonus delle armature migliorano la classe dell'armatura di chi le indossa. Le armi, gli scudi e le armature possono essere maledetti. Il dm può decidere direttamente quali siano gli oggetti maledetti, oppure determinarlo casualmente, con i dadi (fino al 10% di probabilità per ogni oggetto). Molte delle armi indicate possono avere diverse dimensioni (per esempio un'"ascia" potrebbe essere sia un'ascia che un'ascia da battaglia). E' il dm che deve decidere di quale arma con esattezza, si tratti. Se la sottotabella indica una lancia, potrebbe trattarsi di un giavellotto (15% di probabilità), o di una lancia (5% di probabilità).

d. POZIONI

Gli effetti delle pozioni durano per 7-12 turni, a meno che non sia diversamente indicato. Se un personaggio beve una pozione mentre un'altra che ha bevuto in precedenza è ancora attiva, inizia a star male e vomitare, e non è in grado di far nulla per 3 turni (senza possibilità di cavarcela con un tiro salvezza). Ovviamente entrambi gli effetti delle pozioni si annullano reciprocamente. Fanno eccezione a questa regola le pozioni i cui effetti sono permanenti (guarigione, longevità).

Pozioni di controllo: mentre si avvale di queste pozioni, il personaggio deve essere in grado di vedere le vittime le cui azioni controlla. Gli esseri controllati non possono essere spinti ad uccidersi. Mentre controlla altri esseri, il personaggio non può eseguire altre azioni e può muovere solo a metà della sua normale velocità. Ogni vittima per evitare il controllo, ha a disposizione un tiro salvezza contro incantesimi, ma colui che si avvale della pozione, può ripetere il tentativo di controllo una volta per round, su qualunque vittima sia in grado di vedere, fin quando non svaniscono gli effetti della pozione.

Pozione del controllo degli animali: chi la beve può controllare fino a 3-18 dadi vita di animali (normali e giganteschi, ma non quelli fantastici o magici). Quando il controllo ha termine, gli animali sono molto spaventati e, se possono, fuggono via di corsa.

Pozione della chiaraudienza: il personaggio può sentire i rumori (comprese le lingue parlate) in un raggio di 18 m., attraverso le orecchie di un essere che si trovi in tale zona.

Pozione della chiaroveggenza: il personaggio può vedere in un raggio di 18m. attraverso gli occhi di un essere che si trovi in tale zona.

Pozione dell'inganno: (tirare i dadi una seconda volta) il personaggio crede che la pozione abbia gli effetti di quella indicata dal secondo tiro ma, in verità, non ha alcun affetto.

Pozione del controllo dei draghi: esistono diversi tipi di questa pozione, uno per ogni tipo di drago. Il personaggio può controllare fino a 3 draghi contemporaneamente. I draghi controllati eseguono qualunque cosa venga loro comandato. *Eccetto* lanciare gli incantesimi di cui dispongono. Quando il controllo ha termine saranno ostili nei confronti del personaggio.

Pozione della resistenza al fuoco: il personaggio non può essere ferito dai fuochi normali, ed ottiene un bonus di +2 su tutti i tiri salvezza contro gli attacchi con il fuoco. Inoltre subisce un numero minore di PF ad opera del fuoco magico e/o di drago: -1 punto ferita per ogni dado che viene tirato per determinarli (al minimo un punto di danni per dado).

Pozione del volare: il personaggio è in grado di volare per 36 m. per round senza stancarsi (ha gli stessi effetti dell'omonimo incantesimo dei maghi e degli elfi).

Pozione del controllo dei giganti: esistono diversi tipi di questa pozione, una per ogni tipo di gigante. Il personaggio può controllare fino a 4 giganti contemporaneamente. Essi saranno ostili nei suoi confronti, una volta che il controllo avrà fine.

Pozione della forza dei giganti: il personaggio ottiene la forza di un gigante del ghiaccio. Ma la pozione non ha alcun effetto se il personaggio indossa qualche oggetto che già modifica la forza (ad esempio i guanti del potere orchesco). Grazie a questa pozione, il personaggio infligge il doppio dei normali punti ferita con le armi normali, ed è in grado di scagliare pietre, con una gittata limitata (18/39/60 m.) infliggendo 3-18 punti ferita.

Pozione dell'eroismo: non ha alcun effetto su chierici, elfi, maghi e ladri. Invece guerrieri, nani, halfling o uomini normali (o mostri!) ottengono 1 dado vita, i punti ferita e tutte le abilità di un personaggio (o mostro) di livello superiore:

Livello	Effetto
Uomo normale	Diventa guerriero del 4° livello
1-3	Guadagna 3 livelli o 3 Dadi vita
4-7	Guadagna 2 livelli o 2 Dadi Vita
8-10	Guadagna 1 livello o 1 dado vita
11 o più	Nessun effetto

Tutte le ferite subite mentre la pozione è attiva (compresi i risucchi di energia!) vengono sottratti dai punti ferita e dai livelli guadagnati magicamente.

Pozione del controllo degli umani: il personaggio può controllare fino a 6 dadi di vita di umani contemporaneamente (gli uomini normali contano 1/2 dado vita ciascuno), allo stesso modo dell'incantesimo *charme*. L'effetto ha un raggio d'azione di 18 m. e lo *charme* continua fin quando non si esauriscono gli effetti della pozione.

Pozione dell'invulnerabilità: finché dura la pozione, la classe dell'armatura ed i tiri salvezza del personaggio sono migliorati da un bonus di +2. Il personaggio però non pensi che, bevendola più di una volta a settimana, il bonus di +2 aumenti in proporzione!

Pozione della longevità: chi la beve diventa più giovane (immediatamente) di 10 anni. L'effetto è permanente, non svanisce e non può essere dissolto con la magia.

Pozione del controllo delle piante: il personaggio può controllare *TUTTE* le piante e le forme di vita vegetale (compresi i mostri) in una zona di 9x9 m. fino a 18 m. di distanza da lui. Le piante normali possono rallentare o bloccare le vittime che si trovino nella detta zona, ma non possono ferirle.

Pozione dell'autometamorfosi: chi beve questa pozione può cambiare forma, fin quando la pozione è attiva (come per l'omonimo incantesimo dei maghi) fino ad una volta per round.

Pozione della velocità: il personaggio si sposta a velocità doppia, attacca due volte per round ed esegue ogni altra azione (escluso il lancio di incantesimi) a velocità doppia.

Pozione scopritesori: chi ha bevuto la pozione può scoprire (concentrandosi un po') la direzione e la distanza (ma non l'ammontare) del più grosso tesoro, tra quelli che si trovano entro 108 m. da lui.

Pozione del controllo dei non-morti: il personaggio può controllare fino a 18 dadi vita di mostri non-morti. Quando il controllo avrà termine, essi saranno ostili nei suoi confronti.

e. PERGAMENE

Una pergamena, per poter essere utilizzata, deve essere letta a voce alta (e quindi in presenza di una fonte luminosa). Ogni pergamena (oppure per le pergamene degli incantesimi, ogni incantesimo) può essere usata una sola volta. Le parole infatti svaniscono via via che vengono lette ad alta voce. Solo i maghi e gli elfi possono usare le pergamene con gli incantesimi dei maghi e degli elfi e devono prima lanciare un incantesimo *lettura del magico*, per scoprire il contenuto di ogni pergamena. Solo i chierici sono in grado di adoperare le pergamene che riportano in-

cantesimi clericali, ma non hanno bisogno di magie per individuarne il contenuto. Infine, chiunque può leggere le pergamene di protezione e le mappe dei tesori.

Pergamena degli incantesimi: gli incantesimi contenuti nelle pergamene possono essere adoperati solo dall'appropriata classe di personaggi. Il tipo di incantesimi (clericali o dei maghi e degli elfi), di quali incantesimi esattamente si tratta, ed il livello di ogni incantesimo, deve essere scelto dal dm o determinato ricorrendo al tiro dei dadi.

Pergamena di protezione: le pergamene di protezione possono essere usate da ogni personaggio che sia in grado di leggere la lingua comune.

Pergamena della protezione dagli elementali: questa pergamena crea intorno al lettore un cerchio di protezione (del raggio di 3m.). Nessun elementale può attaccare coloro che si trovano entro il cerchio a meno che non venga attaccato corpo a corpo per primo. Solo se viene attaccato in questo modo l'elementale può contrattaccare. L'effetto dura per 2 turni ed il cerchio si sposta con il lettore.

Pergamena della protezione dalla magia: crea attorno al lettore un cerchio di protezione di 3 m. di raggio. Nessun incantesimo o effetto di incantesimo (compresi quelli provocati dagli oggetti magici) può penetrare o fuoriuscire dal cerchio. L'effetto dura per 1-4 turni, si sposta con il lettore e non può essere distrutto se non da un desiderio.

Mappe del tesoro: ogni mappa mostra la strada da seguire per rinvenire un tesoro, sia che si trovi in un dungeon sia all'esterno. Il tesoro sarà di solito nascosto o protetto da mostri, trappole, e/o magie. I tesori normali non contengono oggetti magici. I tesori magici, invece, possono comprendere alcune monete e poche gemme, di scarso valore. I tesori misti sono composti di oggetti magici e di gemme e gioielli di valore e i tesori speciali devono menzionare (sulla mappa) almeno un oggetto permanente, come un bastone o una spada. Il dm dovrebbe preparare molte mappe del tesoro, prima che il gioco abbia inizio.

f. ANELLI

Per avere gli effetti indicati, gli anelli devono essere infilati al dito, ma possono essere trasportati in qualsiasi altro modo ed infilati solo nei momenti di bisogno. Ogni anello può essere adoperato una volta per round, a meno che non sia diversamente indicato. La stessa persona non può utilizzare più di due anelli magici contemporaneamente.

Anello dell'inganno: chi lo indossa crede che si tratti di un altro anello magico (tirate di nuovo). In realtà non ha alcun effetto. Il personaggio però, non ne sarà convinto fin quando non verrà adoperato un incantesimo *scaccia maledizioni* che distruggerà l'incanto!

Anello evocatore di geni: il personaggio può evocare un genio perché lo serva per un'intera giornata. Il genio quando è stato evocato serve ed obbedisce solo alla persona che indossa l'anello. L'anello può essere adoperato al massimo una volta alla settimana.

Anello del controllo degli umani: ha gli stessi effetti dell'omonima pozione. Gli effetti continuano fin quando non siano cancellati da chi indossa l'anello o quando l'anello viene sfilato dal dito o quando un incantesimo *distruggi magie* distrugge l'inganno.

Anello del controllo delle piante: ha gli stessi effetti dell'omonima pozione. Però i suoi effetti continuano solo fin quando il personaggio rimane concentrato.

Anello di protezione +1 in un raggio di 15 m.: questo anello fa migliorare di un punto (come un normale anello +1) la classe dell'armatura ed il tiro salvezza di chi lo indossa. Inoltre offre lo stesso tipo di protezione e vantaggi a tutti coloro che si trovano entro 1,5 m. dal personaggio...amici o nemici che siano.

Anello di rigenerazione: colui che indossa l'anello rigenera i punti ferita perduti al lento ritmo di 1 punto per turno. L'anello rimpiazza anche gli arti perduti. Un dito può ricrescere in 24 ore ed un arto intero in una settimana. L'anello però non funziona se i punti ferita di chi lo indossa vengono ridotti a "0" o meno. Le ferite provocate dal fuoco e dagli acidi non possono essere rimarginate.

Anello accumulatore di incantesimi: quando viene rinvenuto, questo anello contiene 1-6 incantesimi. Tali incantesimi costituiscono i limiti del potere dell'anello e non possono essere cambiati. Quando l'anello viene infilato al dito, il personaggio, magicamente, viene a conoscere gli incantesimi in esso contenuti ed il modo di usarli. Dopo che un incantesimo sia stato usato, può essere rimpiazzato da un personaggio dotato di poteri magici (mago, chierico, ecc.) che deve indirizzare l'incantesimo direttamente sull'anello che deve essere ricaricato. L'anello infatti non ha il potere di assorbire gli incantesimi lanciati contro colui che lo indossa. Gli incantesimi contenuti nell'anello hanno la durata, il raggio d'azione e l'effetto uguale a quelli del mago, elfo o chierico del più basso livello necessario a lanciarli. Il dm deve scegliere il tipo di incantesimi contenuti nell'anello. Circa il 20% di questi anelli contengono incantesimi clericali.

Anello respingi incantesimi: questo anello rimanda contro chi li ha lanciati da 2 a 12 incantesimi, in modo tale che chi lo indossa non ne venga colpito. Solo gli incantesimi vengono respinti, non i poteri magici dei mostri né gli effetti degli oggetti magici.

Anello della teleinesi: chi lo indossa può spostare, con la sola concentrazione, un peso di 2.000 monete.

Anello dei desideri: gli anelli dei desideri sono oggetti estremamente potenti. I desideri devono essere impiegati con molta attenzione, sia dal dm che dai giocatori.

Anello della vista a raggi X: chi indossa questo anello può vedere fino ad una distanza di 9 m., perfino oltre le pareti e nello spazio oltre di esse, stando fermo e concentrandosi. L'effetto può essere bloccato dall'oro o dal piombo. Il personaggio può ispezionare una zona di 3 m. x 3 m. ogni volta che usa l'anello (cioè richiede un intero turno) ed è in grado di vedere ogni trappola ed ogni porta segreta che si trovi nella zona esaminata. Fino ad una distanza di 18 m. si può facilmente vedere attraverso gli oggetti meno densi della roccia (abiti, legno e acqua). L'anello può essere adoperato, al massimo, una volta per ora.

g. BACCHETTE, BASTONI E VERGHE

Le verghe possono essere adoperate da ogni classe di personaggi. I bastoni, invece, solo da coloro che possono lanciare incantesimi (spesso sono ristrette ad una specifica classe), e le bacchette solo dai maghi e dagli elfi. Quando vengono ritrovate, le bacchette hanno normalmente 2-20 "cariche" mentre i bastoni ne hanno 3-30. A meno che non sia diversamente indicato, ogni uso dell'oggetto magico consuma una "carica". Ognuno di tali oggetti può essere usato al massimo una volta per round.

Bastone del comando (s): quest'oggetto ha tutti i poteri degli anelli del controllo degli animali e delle piante.

Bastone del potere (m): quest'oggetto può essere adoperato come un bastone per colpire ed anche per creare uno qualsiasi degli effetti dei seguenti incantesimi dei maghi (infliggendo 8-48 punti ferita con ciascuno): *palla di fuoco*, *fulmine magico*, *tempesta di ghiaccio*. Può inoltre creare gli effetti di un incantesimo *luce persistente* o può spostare fino a 2.400 monete di peso con la *telecinesi*, come l'omonimo anello.

Bastone per colpire (s): se riesce a colpire l'avversario, quest'arma infligge 2-12 punti ferita per carica. Può essere adoperata soltanto una carica per colpo.

Bastone dell'invecchiamento (c): ogni colpo inferto da questo oggetto fa invecchiare la vittima di 10 anni. Uno o due colpi saranno fatali per la maggior parte degli animali e dannosissimi per molti umani. Gli elfi possono ignorare i primi 200 anni di invecchiamento, i nani i primi 50 e gli halfling i primi 20 anni. Quest'oggetto è del tutto inefficace contro i non-morti.

Bastone della stregoneria (m): questo bastone +1 ha tutti i poteri del bastone del potere più gli effetti degli incantesimi dei maghi: *invisibilità*, *passa pareti* ed *evocazione degli elementali*. Può anche es-

sere adoperato per creare una tromba d'aria (come un genio) o scagliare un cono di paralisi (come l'omonima bacchetta). Infine il personaggio può spezzare il bastone, liberando tutti i suoi poteri contemporaneamente. Tale *colpo finale* è un'esplosione che infligge 8 punti ferita per ogni carica rimasta nel bastone. **TUTTI** gli esseri che si trovano entro 9 m. (compreso chi ha spezzato il bastone) subiscono tali danni (che tuttavia possono essere dimezzati effettuando con successo un tiro salvezza contro bastoni).

Bacchetta del freddo (m): crea un cono di freddo lungo 18 m. e largo 9 m. nella parte esterna. Tutti coloro che si trovano entro il cono subiscono 6-36 punti ferita causati dal freddo, ma possono dimezzarli effettuando con successo un tiro salvezza contro bacchette.

Bacchetta della paura (m): crea un cono di paura, lungo 18 m. e largo 9 m. nella parte estrema. Tutti coloro che si trovano entro il cono devono effettuare con successo un tiro salvezza contro bacchette magiche, altrimenti vengono colti dal panico e scappano lontano da chi usa la bacchetta (al triplo della loro normale velocità) per 30 round.

Bacchetta delle palle di fuoco (m): crea una *palla di fuoco* (come l'omonimo incantesimo dei maghi) che può essere scagliata fino ad una distanza di 72 m.. Tutte le vittime subiscono 6-36 punti ferita causati dal fuoco, ma possono dimezzarli effettuando con successo un tiro salvezza contro bacchette magiche.

Bacchetta delle illusioni: ha gli stessi effetti dell'incantesimo dei maghi *creazione spettrale*. Per mantenere l'illusione, il personaggio deve concentrarsi su essa e, nel farlo, deve camminare a velocità dimezzata.

Bacchetta dei fulmini magici: crea un fulmine magico (come l'omonimo incantesimo dei maghi) che inizia in un punto distante fino a 72 m. e che si protende per 18 m. da tale punto. Le vittime subiscono 6-36 punti ferita da elettricità, ma possono dimezzarli effettuando con successo un tiro salvezza contro bacchette magiche.

Bacchetta cercametalli: si orienta da sola verso ogni massa di metallo dal tipo nominato, se questo si trova entro 6 m. e se pesa 1.000 monete o più. Chi la adopererà, però, non può conoscere l'ammontare del metallo.

Bacchetta del rifiuto: può essere adoperata per cancellare gli effetti di un'altra bacchetta o di un bastone. Se l'altro effetto ha una certa durata, il rifiuto dura per un solo round.

Bacchetta delle trasformazioni: può creare gli effetti degli incantesimi dei maghi: *metamorfosi* e *autometamorfosi*. Il personaggio deve indicare quale effetto desidera. Le vittime che non vogliono essere trasformate, possono evitarlo effettuando con successo un tiro salvezza contro bacchette magiche.

Bacchetta dell'individuazione delle porte segrete: chi adopera la bacchetta può individuare le porte segrete entro una distanza di 6 m. consumando una "carica" per ogni porta scoperta.

Bacchetta dell'individuazione delle trappole: questa bacchetta si orienta verso tutte le trappole che si trovino entro 6 m. scoprendole una per volta e al costo di una "carica" per ogni trappola scovata.

h. OGGETTI MAGICI VARI

Ognuno di questi oggetti può essere adoperato da personaggi di qualsiasi classe ed al massimo una volta per round, a meno che non sia diversamente indicato. La maggior parte degli effetti indicati funzionano automaticamente, oppure sono attivati soltanto dalla concentrazione.

Amuleto anti sfera di cristallo ed ESP: chi indossa questo oggetto non può essere spiato (in persona o nei suoi pensieri) da chiunque adoperi una sfera di cristallo o qualsiasi tipo di esp.

Stivali della levitazione: chi li indossa può levitare (come se adoperasse l'omonimo incantesimo dei maghi). Non ci sono limiti di durata.

Stivali più veloce: chi li indossa può spostarsi velocemente quanto un cavallo da sella (72 m. per turno) per 12 ore, dopo le quali deve riposarsi per un giorno intero.



Stivali del viaggiare e del saltare: chi li indossa non ha bisogno di riposarsi durante il normale movimento. Può anche saltare, fino ad un massimo di 3 m. d'altezza e 9 m. di lunghezza.

Scopa volante: la scopa trasporta in aria il suo possessore quando gli viene comandato verbalmente alla velocità di 72 m. per turno. Può inoltre trasportare un'altra persona (o un bagaglio di 2.000 monete di peso), ma la velocità della scopa diminuisce a 54 m. per turno.

Sfera di cristallo con chiaraudienza: funziona come una normale sfera di cristallo, ma in più col potere di sentire tutti i rumori, attraverso le orecchie di uno degli esseri che si trovano nella zona scrutata.

Sfera di cristallo con ESP: funziona come una normale sfera di cristallo, ma con in più il potere di leggere i pensieri di una delle creature scrutate.

Mantello deflettente: questo oggetto devia i raggi luminosi. Chi lo indossa si trova in realtà a 1,5 m. di distanza da dove sembra essere. Il mantello offre un bonus di +2 ai tiri salvezza di chi lo indossa, contro incantesimi, bastoni, bacchette, verghe e pietrificazione. Gli attacchi corpo a corpo contro chi lo indossa sono penalizzati di -2 ai tiri per colpire e la maggior parte delle armi da tiro o da lancio falliscono automaticamente il bersaglio.

Tamburi del panico: sono dei grossi tamburi di pelle, e non hanno alcun effetto su chi si trova entro 3 m. da loro.

Quando vengono adoperati, tutti gli esseri che si trovano ad una distanza compresa tra i 3 m. e i 72 m. devono effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi, altrimenti scappano via da chi li usa per 30 round (a velocità di fuga). Non c'è alcun bisogno di tiri salvezza se si adopera la regola facoltativa del morale. In questo caso infatti ognuno degli esseri influenzati deve effettuare un controllo del morale, ma con una penalità di -2 al tiro del dado.

Giara dell'efreeti: è una grossa e pesante giara sigillata, alta circa 1 m.. Se il sigillo viene spezzato ed il sughero tolto dal tappo, esce fuori un efreeti che servirà colui che ha aperto la giara una volta al giorno per 101 giorni (o fino a quando non viene ucciso). L'essere ritorna nella sua dimora (la leggendaria "città di ottoni") dopo che il periodo di servizio è terminato. Ricordate che l'efreeti servirà sempre e solo colui che ha aperto la giara.

Oggetti per controllare gli elementali (anfora, braciore, turibolo, pietra): ognuno di questi oggetti può essere usato soltanto una volta al giorno.

L'anfora è la più grossa (1 m. di diametro), la pietra è la più piccola (15 cm. di diametro). Ogni oggetto richiede 1 turno per essere adoperato ed è in grado di evocare un elementale del tipo appropriato, consentendone a chi lo adopera di control-



lare l'elementale secondo le normali regole relative al controllo degli elementali.

Tappeto volante: può trasportare un passeggero alla velocità massima di 30 m. per round (90 m. per turno), due alla velocità di 24 m. per round oppure tre passeggeri alla velocità di 18 m. per round. Non è in grado di trasportare più di 3 passeggeri con il loro equipaggiamento.

Cintura della forza del gigante: chi indossa questo oggetto ha le stesse probabilità di colpire di un gigante delle colline. Per ogni colpo infligge 2-16 punti ferita (se si adopera il sistema dei danni variabili delle armi i punti ferita inflitti non sono 2-16 ma il doppio dei normali danni).

Elmo per la lettura delle lingue e del magico: chi lo indossa è in grado di leggere ogni scritto, a prescindere dalla lingua in questione o se lo scritto abbia o no proprietà magiche. Ciò non consente però, al personaggio di avvalersi degli incantesimi contenuti nelle pergamene, se normalmente non è in grado di farlo. In ogni caso, però, l'elmo è molto fragile, e viene distrutto se chi lo indossa viene ucciso. Ogni colpo inferto a chi indossa l'elmo ha il 10% di probabilità di distruggere il prezioso oggetto.

Elmo del teletrasporto (m): chi lo indossa è in grado di *teletrasportare* (come se adoperasse l'omonimo incantesimo dei maghi) se stesso, oppure un altro essere od oggetto. Le vittime che non vogliono essere teletrasportate possono evitarlo effettuando con successo un tiro salvezza contro incantesimi. L'elmo cessa di funzionare dopo essere stato adoperato per una volta. Se viene pronunciato al suo indirizzo un incantesimo del *teletrasporto* chi lo usa può "teletrasportare" fino al massimo di una volta per round senza consumare alcuna carica. Però ciò vale solo quando l'elmo teletrasporta il proprietario. Se viene infatti adoperato per teletrasportare un altro essere od un oggetto, si scarica di nuovo e per riattivarlo c'è bisogno di un nuovo incantesimo del *teletrasporto*.

Corno distruttore: crea un cono di on-

de soniche, lungo 30 m. e largo 6 m. nella parte terminale, quando viene suonato. Le vittime che si trovano entro detta area subiscono 2-12 punti ferita e devono effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi, altrimenti restano assordate per un turno. Il dm deve decidere volta per volta quanti danni il corno è in grado di arrecare agli oggetti. Per esempio si può supporre che siano necessari 3 squilli del corno per distruggere una sezione di mura di castello lunga 3 m., ma per un cottage di legno potrebbe essere sufficiente un solo colpo. Il corno può essere suonato al massimo una volta per turno.

Medaglione della ESP entro 27 m.: questo medaglione consente a chi lo indossa di *ascoltare* i pensieri degli altri esseri (come se adoperasse l'incantesimo *esp* dei maghi), fino ad una distanza di 27 m.

Specchio imprigionante: questo oggetto, unico nel suo genere è in grado di intrappolare indefinitamente al suo interno esseri della dimensioni di un uomo o più piccoli. Ognuna di tali creature che guarda dentro lo specchio deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi, altrimenti ne viene risucchiata (insieme a tutto il suo equipaggiamento)! Lo specchio può immagazzinare fino a 20 esseri. Quando è "completo" non ne può risucchiare altri. Gli esseri intrappolati nello specchio non hanno bisogno né di cibo né di aria e non invecchiano, ma sono del tutto inermi. Chiunque può parlare con coloro che sono intrappolati nello specchio (ovviamente se parlano la stessa lingua). Se lo specchio viene rotto, tutti gli esseri che esso contiene vengono immediatamente liberati dall'incantesimo.

Scarabeo protettore: assorbe automaticamente ogni maledizione (sia che provenga da incantesimi, da pergamene o da altre cose). Assorbe anche gli effetti del *dito della morte* (cioè l'inverso dell'incantesimo clericale di *resurrezione*). Prima di diventare del tutto privo di poteri lo scarabeo è in grado di funzionare 2-12 volte nel modo suddetto.

Epilogo

La ricerca dei tesori non è un'impresa fine a se stessa. Al di là delle ricchezze di cui vi appropriate c'è in gioco la personalità del personaggio che avete creato. Una volta che le armi sono state acquistate i seguaci assoldati e le mappe tradotte, i soldi e le ricchezze svaniscono, ma c'è un premio, in fondo a tutto ciò, per i cuori ardimentosi degli avventurieri che non temono il pericolo: l'avventura!

La parte terminale di questo libro di rego-

le non è una *fine*, ma un *inizio*. È l'opportunità di creare voi stessi, le vostre avventure servendovi degli *strumenti* costituiti dalle regole e dalle informazioni che avete letto nel volume. Armati di immaginazione e creatività, potete partecipare ad una delle numerose avventure appositamente preparate per gli appassionati di D&D. Le regole di gioco, dopo tutto, non sono altro che trampolini di lancio per le vostre avventure. Non avete finito di di-

vertirvi, anzi, avete appena iniziato a spiare le lontane colline d'oro, i mari di avventure che si estendono davanti alle coste infinite dei mille e mille mondi di D&D. Adesso potete aprire le porte sugli infiniti orizzonti del gioco di ruolo e affrontare la sfida di frontiere ed orizzonti inesplorati.

Preparatevi ad aprire il modulo avventura X1!!!



L'odore salmastro dell'aria si sta attenuando, le brezze che hanno sospinto finora la nave stanno trasformandosi in venti di tempesta. Laggiù verso il lontano orizzonte, vedete qualcosa: una linea scura dove il blu cupo del mare e l'azzurro del cielo si fondono. Avvicinandovi, la linea scura diviene sempre più distinta, frantumandosi come d'incanto in una serie di vette frastagliate e di cupe foreste. Da qualche parte, su nel cielo, grida un gabbiano; non riuscite a capire se voglia lanciarvi una minaccia oppure avvertirvi di cercare approdi più sicuri. Intanto, via via che l'isola si avvicina, le onde battono violentemente sulla costa e il loro rumore sembra il suono di tamburi lontani suonati da soldati spettrali. Scogli e rocce appuntite minacciano la vostra imbarcazione come i denti di un tremendo serpente di mare. Intanto l'isola si fa più vicina e cala la not-

te, portando con sé un fitto banco di nebbia, che dalla terra, come le dita spettrali di un ladro morto da secoli, va verso il mare aperto, finché la nebbia non copra tutto il vascello e stende un manto di tenebre di fronte ai vostri occhi, oscurando il vostro spirito. E presto nessuno a bordo ha più il coraggio di parlare e di ridere. C'è ancora un suono che udite oltre al mormorio delle acque: la vostra vela che sbatte, tormentata dal vento, come ali di un mostruoso rapace. I vostri occhi diventano più acuti e cercate di vedere la terra che si estende oltre la nebbia. Tremate e non sapete se è per l'aria ormai rinfrescata o per una indicibile paura, mentre un gabbiano lontano ripete il suo canto lamentoso: non ci sono dubbi, è proprio questa l'Isola del terrore!

Aprirete il modulo X1 e iniziate la vostra avventura.