5001

MANUALE DEL GIOCATORE

Advanced Dungeons & Dragons®

EDIZIONE ITALIANA

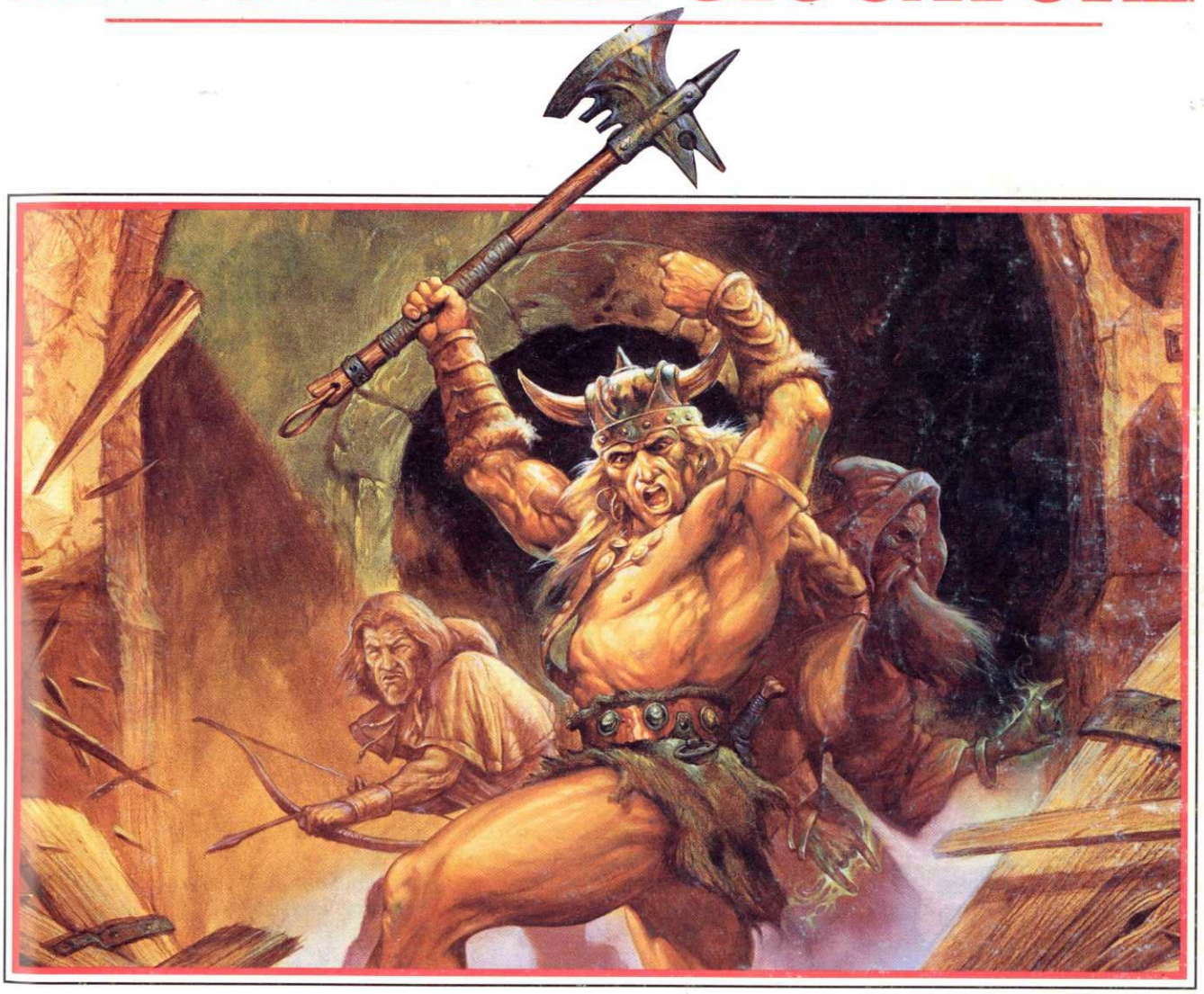


25 TWENTY FIVE EDITION

Advanced Dungeons & Dragons®

EDIZIONE ITALIANA

MANUALE DEL GIOCATORE



U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+1-206-624-0933

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
+32-14-44-30-44

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
43100 Parma
(Italy)

EDIZIONE AMERICANA

Ideazione della 2ª Edizione:
David "Zeb" Cook

Sviluppo:
Steve Winter and Jon Pickens

Coordinamento playtest:
Jon Pickens

Editing:
Mike Breault

Revisione:
Jean Black, Curtis Smith and James Ward

Composizione:
Kim Janke, Linda Bakk, Betty Elmore, Angie Lokotz

Grafica:
Linda Bakk

Illustrazione di copertina:
Jeff Easley

Tavole a colori:
Douglas Chaffee, Larry Elmore, Craig Farley, John e Laura Lakey, Erik Olson, Jack Pennington

Tavole in bianco e nero:
Jeff Butler, Douglas Chaffee, Jeff Easley, John e Laura Lakey, Jean E. Martin, Dave Sutherland

Keylining:
Colleen O'Malley e Paul Hanchette

EDIZIONE ITALIANA

Ideazione della 2ª Edizione:
David "Zeb" Cook

Sviluppo:
Steve Winter and Jon Pickens

Coordinamento playtest:
Jon Pickens

Direttore responsabile:
Alessandro Zeminian e Emanuele Rastelli

Supervisione e revisione:
Enrico Bedocchi, Massimo Bianchini e Mario Pasqualotto

Composizione:
Chiara Larovere

Grafica:
Chiara Larovere e Alessio Buono

Illustrazione di copertina:
Jeff Easley

Tavole a colori:
Douglas Chaffee, Larry Elmore, Craig Farley, John e Laura Lakey, Erik Olson e Jack Pennington

Tavole in bianco e nero:
Jeff Butler, Douglas Chaffee, Jeff Easley, John e Laura Lakey, Jean E. Martin, Dave Sutherland

Un particolare ringraziamento per il lavoro di traduzione da loro svolto: Bonati Davide, Credali Alfredo, Gagliardi Gaetano, Melegari Davide e Nodonini Michelangelo.

Si ringrazia per la preziosa collaborazione: Andrea Salsi, Lucio Pierobon, Giuseppe Guglielmo Floridia, Samantha Baldin, Roberto Tomei, Andrea Verardi;
il Club V Dimensione di Correggio, tutte le associazioni del circuito Game Network
e tutti coloro che hanno contribuito alla realizzazione di questo prodotto.

Edizione italiana prodotta in esclusiva su licenza TSR, Inc. dalla
Twenty Five Edition S.r.l. - Parma (Italy)
Stampa: Grafiche Cesina - Piacenza

Questo lavoro é protetto dalle leggi degli Stati Uniti d'America sul copyright.
Qualsiasi riproduzione o uso non autorizzato del materiale scritto o di quello illustrato qui presentato é proibito senza un consenso scritto della TSR, Inc.



Prima ancora di iniziare, vogliamo chiarire una cosa molto importante:

QUESTA NON È LA 3ª EDIZIONE DI AD&D™!

Bene, potete respirare di nuovo.
Non vi preoccupate: è la stessa versione di AD&D™ che avete giocato per anni insieme ai vostri amici, compagni di scuola e di lavoro.
Quella che state leggendo è la nuova edizione riveduta e corretta della precedente pubblicazione di AD&D™ in italiano.
Cosa è cambiato? Ovviamente l'aspetto dei Manuali. Dopo tanti anni, era ora di cambiare look. Inoltre, entrambi i Manuali sono molto più grandi: circa il 25% di pagine in più nel *MdG* e il 33% nel *MDM.* Le illustrazioni sono più grandi, c'è molto più colore e le pagine sono facili da leggere. E' stata una lavorata, ma ne è valsa la pena.
Da quando ne è stata pubblicata la 2ª Edizione, AD&D™ si è evoluto in maniera inaspettata. Sono nate tante nuove e fantastiche ambientazioni, dai grandi e leggendari *Forgotten Realms*® alla cupa *Ravenloft*®, passando per gli esotici bazaar di *Al-Qadim*®, il suolo infuocato di *Dark Sun*® e gli stendardi di *Birthright*®, fino agli orizzonti infiniti di *Planescape*®.
Finalmente alcuni di questi prodotti saranno pubblicati anche in italiano, per la gioia di tutti i giocatori del nostro paese. Abbiamo fatto e faremo il possibile per offrirvi materiale di qualità, che non faccia rimpiangere a nessuno i prodotti originali, e perché anche i giocatori italiani possano dire: "Ecco ciò che ho sempre sognato!"

Steve Winter, 6 Febbraio 1995

BENVENUTI IN AD&D™

State leggendo l'introduzione al passatempo più divertente del mondo: il gioco di ruolo. Queste prime pagine vi introdurranno alla seconda edizione del gioco di ruolo più diffuso al mondo. Se siete principianti, andate subito a leggere la sezione "Cos'è un gioco di ruolo" (più avanti nell'introduzione). Una volta che avrete capito in cosa consistono AD&D™ e il gioco di ruolo in genere tornate qui e leggete il resto dell'introduzione. Se siete invece giocatori esperti, saltate tale sezione.

COME SONO FATTI I MANUALI

I manuali servono soprattutto come punto di riferimento e sono organizzati in modo che ogni singola regola si possa trovare in fretta e facilmente durante la partita.

Tutto ciò che serve al giocatore lo si trova nel *Manuale del Giocatore*. Non che questo libro esaurisca tutte le regole: qui ci sono però tutte quelle necessarie al giocatore.

Alcune regole sono state lasciate nel *Manuale del Dungeon Master (MDM)*. Riguardano situazioni che si presentano molto di rado oppure danno al DM informazioni che i giocatori è bene non abbiano. Ogni altro elemento del *MDM* interessa il solo Dungeon Master; se questi pensa che alcune cose debbano essere condivise con i giocatori, potrà farlo.

Come il *MDM*, anche il *Manuale dei Mostri* è riservato al DM, che può trovarci tutti i dati di mostri, persone e creature varie che abitano il mondo di AD&D™. Ci sono DM che lasciano che i giocatori lo vedano, ma è molto più divertente quando i personaggi non sanno tutto dei loro nemici: questo contribuisce ad accrescere il senso di pericolo e di esplorazione dell'ignoto.

COME SI IMPARA A GIOCARE

Se avete già giocato ad AD&D™, sapete quasi tutto ciò che vi serve per giocare. Vi consigliamo di leggere comunque tutto il *Manuale del Giocatore*, ma ci vorrà del tempo. Assicuratevi di aver letto almeno i capitoli 1, 2, 3 e 4 prima di iniziare a giocare. Se vi imbattete in un termine che non conoscete, cercatelo nel "Glossario".

Qualora, invece, non abbiate mai fatto una partita ad AD&D™, il modo migliore per imparare sta nel trovare un gruppo di giocatori esperti nel quale inserirvi: saranno loro a spiegarvi le regole strada facendo. In tal caso, non è necessario sapere niente prima; anzi, è meglio giocare per qualche ora con degli esperti e poi leggersi le regole. Una delle cose davvero belle dei giochi di ruolo è questa: benché il concetto alla base sia difficile da spiegare, metterlo in pratica è veramente semplice.

Se non conoscete "esperti", potete contattarli tramite il negozio nel quale avete acquistato il gioco: ci sono sempre club in cerca di nuovi soci. Se non trovate nessuno che sappia già giocare, potete fare tutto da soli: leggetevi il *Manuale del Giocatore* e create qualche personaggio, in modo da rappresentare le varie classi, poi prendete un'avventura già pronta per personaggi di basso livello e buttatevi. Probabilmente farete un sacco di errori e vi chiederete in continuazione se state sbagliando qualcosa, ma non vi preoccupate: anche se la materia è molto vasta, riuscirete a dominarla.

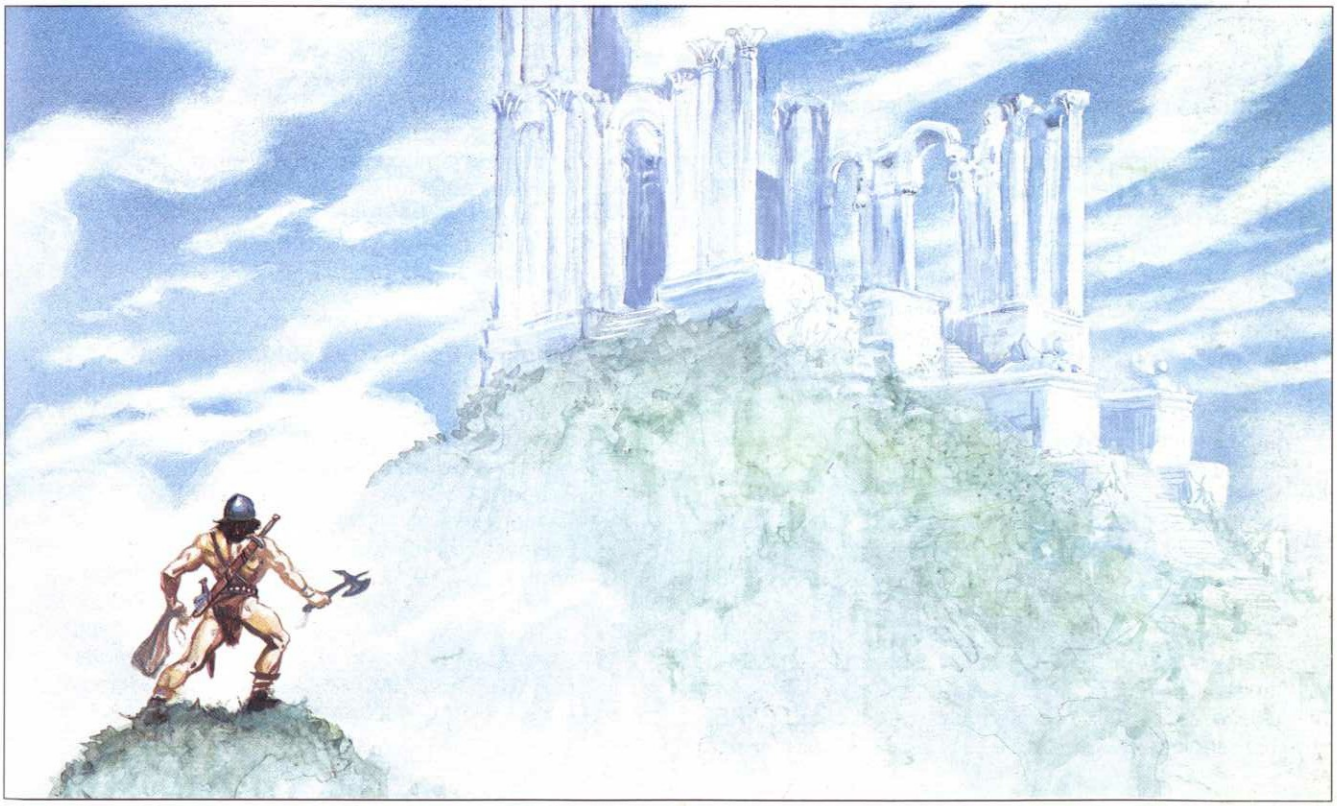
PER CHI VIENE DA D&D™

Se avete deciso di passare da D&D™ a AD&D™, dovrete adattarvi ad alcune nuove regole. Sapete già tutto quello che vi serve sul gioco di ruolo, ma avrete bisogno di abituarvi a fare certe cose in modo diverso. La maggior parte del linguaggio dei due giochi è molto simile, ma non fatevi ingannare: i due giochi non sono uguali. Ci sono molte sottili differenze (insieme ad altre evidenti) e dovrete leggervi questo Manuale con cura per coglierle tutte. Fate particolare attenzione ai capitoli sulle razze, sull'allineamento, sulle armi ed armature, e sugli incantesimi. La terminologia di entrambi i giochi nella spiegazione delle regole è abbastanza simile, a volte identica. Queste somiglianze spesso nascondono differenze importanti nel modo in cui funzionano le regole. L'ideale sarebbe guardare ad AD&D™ come ad un gioco completamente nuovo e magari rallegrarsi quando si trovano concetti che già si conoscono. Non fate l'errore di dare per scontato che una regola, un oggetto o un incantesimo con lo stesso nome in entrambi i giochi funzioni nello stesso modo.

LA LINEA AD&D™

Sono usciti e usciranno altri libri, Manuali e pubblicazioni varie. Come giocatori, vi serve solo questo Manuale: tutti i giocatori ed il DM dovrebbero averne una copia. Tutto il resto è opzionale o riservato al DM. Il *Manuale del Dungeon Master* è essenziale per il DM. I giocatori non dovrebbero leggerlo se non sono a loro volta DM. Per il DM è essenziale anche avere il *Manuale dei Mostri:* include i mostri che si incontrano più spesso, ma anche bestie mitologiche e creature leggendarie.

Inoltre verranno pubblicate le ambientazioni più famose di AD&D™, come *Forgotten Realms*® e *Ravenloft*®, nelle quali potranno prender vita le vostre campagne.



INDICE

Benvenuti in AD&D™ 4

Come sono fatti i manuali 4
Come si impara a giocare 4
Per chi viene da D&D™ 5
La linea AD&D™ 5

Cos'è un gioco di ruolo 10

Scopo del gioco 11
Esempio di gioco 11

Glossario 13

Creazione di un personaggio passo per passo ... 17

Capitolo 1: Le caratteristiche dei personaggi ... 18

Determinare i punteggi delle caratteristiche 18
Metodi alternativi 18
Le caratteristiche 19
Forza 19
Destrezza 20
Costituzione 21
Intelligenza 22
Saggezza 25
Carisma 26
Significato dei numeri 26

Capitolo 2: Razze dei personaggi giocanti 28

Punteggi minimi e massimi 28
Modifiche alle caratteristiche per la razza 29
Limiti di classe e livello 29
Linguaggi 29
Nani 29
Elfi 30
Gnomi 31
Mezzelfi 32
Halfling 33
Umani 34
Altre caratteristiche 34

Capitolo 3: Classi dei personaggi 36
Caratteristiche minime per le varie classi 37
Combattente 38
Guerriero 38
Paladino 40
Ranger 41
Stregone 44
Mago 45
Le scuole di magia 46
Stregoni specialisti 46
Illusionista 48
Sacerdote 48
Chierico 49
Sacerdoti di culti specifici 50
Druido 52
Vagabondo 54
Ladro 55
Bardo 58
Personaggi biclasse e multiclasse 62
Combinazioni multiclasse 62
Vantaggi e limiti dei multiclasse 62
Vantaggi e limiti dei biclasse 63

Capitolo 4: Allineamento 64

Legalità, caos e neutralità 64
Bene, male e neutralità 65
Combinazioni degli allineamenti 65
Creature prive di allineamento 66
Interpretare l'allineamento del personaggio 66
Cambio di allineamento 69

Capitolo 5: Capacità (opzionali) 70

Acquisire le capacità 71
Addestramento 71
Capacità nelle armi 72
Effetti delle capacità nelle armi 72
Armi affini 72
Specializzazione nell'uso di un'arma 72
Capacità generiche 73
Sfruttare le conoscenze del giocatore 73
Abilità secondarie 74
Capacità generiche 75
Uso delle capacità generiche 75
Descrizione delle capacità generiche 77

Capitolo 6: Denaro ed equipaggiamento 90

Denaro iniziale 91
Elenchi dell'equipaggiamento 91
Descrizione dell'equipaggiamento 94
Finimenti 94
Trasporti 94
Equipaggiamento vario 99
Armi 100
Armature 102

Capitolo 7: Magia 108

Incantesimi degli stregoni 109
Scuole di magia 109
Imparare gli incantesimi 110
Illusioni 110
Incantesimi dei sacerdoti 112
Lanciare incantesimi 113
Ricerca magica 114
Descrizione degli incantesimi 114

Capitolo 8: Esperienza 116

Punti-esperienza del gruppo 118
Punti-esperienza individuali 118
Addestramento 118
Dove trovare le informazioni specifiche? 118

Capitolo 9: Combattimento 120

Non è solo questione di botte e fendenti 120
Definizioni 120
Il tiro per colpire 121
Determinare il numero per colpire 121
Modificatori al tiro per colpire 122
Numeri per colpire impossibili 123
Calcolo del THAC0 123
Combattimento ed incontri 124
Il round di combattimento 124
Cosa si può fare in un round 124
Sequenza di combattimento 125
Iniziativa 126
Procedura normale 126
Modificatori per l'iniziativa 126
Iniziativa con attacchi multipli 128
Incantesimi ed iniziativa 128
Attaccare con due armi 129
Movimento e combattimento 129
Movimento nel combattimento ravvicinato 129
Movimento nel combattimento a distanza 129
Caricare l'avversario 129
Ritirata 129
Attaccare senza uccidere 131
Pugilato e lotta 131
Sopraffazione 132
Armi nel combattimento non letale 132
Creature e combattimento non letale 132
Combattimento e incantesimi a tocco 133
Combattimento con armi da lancio 133
Gittata 133
Fattore-fuoco 133
Modificatori per le caratteristiche nel combattimento a distanza 134
Tirare nella mischia 134
Ripararsi dai proiettili 134
Proiettili a dispersione 134
Tipi di proiettili a dispersione 135
Difese speciali 135
Il tiro-salvezza 135
Effettuare i tiri-salvezza 136
Priorità dei tiri-salvezza 136
Fallire volutamente il tiro-salvezza 136
Prove di caratteristica e tiri-salvezza 136
Modificatori ai tiri-salvezza 136
Resistenza alla magia 138
Effetti della resistenza alla magia 138
Quando applicare la resistenza alla magia 139
Superare il tiro per la resistenza alla magia 139
Scacciare non morti 139
I sacerdoti malvagi e i non morti 140
Danno e morte 141
Ferite 141
Danni di tipo speciale 141
Cadute 141
Paralisi 141
Risucchio di energia 142
Veleno 142
Guarigione 142
Guarigione "naturale" 144
Guarigione "magica" 144
Le capacità Curare ed Erboristeria 144
Morte del personaggio 144
Morte per avvelenamento 144
Morte per numero eccessivo di danni 144
Morte inevitabile 144
Risorgere i morti 145

Capitolo 10: Tesoro 146

Tipi di tesori 146
Oggetti magici 147
Spartizione e sistemazione del tesoro 149

Capitolo 11: Incontri 150

Tiro per la sorpresa 152
Effetti della sorpresa 152
Distanza degli incontri 153
Opzioni durante gli incontri 153



INDICE

Capitolo 12: PNG 154

Mercenari 155
Seguaci 155
Gregari 156
Doveri dei personaggi giocanti 156

Capitolo 13: Visibilità e luce 158

Limiti alla visibilità 158
Luce 160
Infravisione 160
Uso degli specchi 160

Capitolo 14: Tempo e movimento 162

Movimento 163
Movimento all'aperto 164
Nuoto 164
Trattenere il fiato 165
Scalate 166
Probabilità di riuscita 166
Fattori-scalata 167
Tipi di superficie 168
Azioni durante la scalata 168
Attrezzi per arrampicarsi 168
Discesa 169

Appendice 1: Elenchi degli incantesimi 170

Appendice 2: Note sugli incantesimi 174

Appendice 3: Incantesimi degli stregoni 176

Incantesimi del primo livello 176
Incantesimi del secondo livello 186
Incantesimi del terzo livello 195
Incantesimi del quarto livello 204
Incantesimi del quinto livello 214
Incantesimi del sesto livello 224
Incantesimi del settimo livello 237
Incantesimi del ottavo livello 243
Incantesimi del nono livello 250

Appendice 4: Incantesimi dei sacerdoti 257

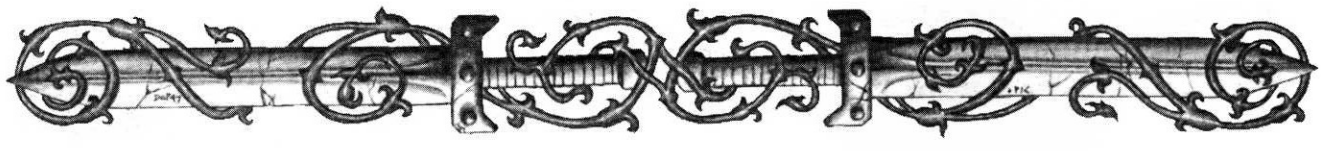
Incantesimi del primo livello 257
Incantesimi del secondo livello 263
Incantesimi del terzo livello 270
Incantesimi del quarto livello 277
Incantesimi del quinto livello 284
Incantesimi del sesto livello 289
Incantesimi del settimo livello 294

Appendice 5: Incantesimi degli stregoni divisi per scuole 302

Appendice 6: Incantesimi dei sacerdoti divisi per sfere 306

Appendice 7: Indice degli incantesimi 308

Indice analitico 312



Tabelle

Tabella 1: FORZA 19
Tabella 2: DESTREZZA 20
Tabella 3: COSTITUZIONE 21
Tabella 4: INTELLIGENZA 22
Tabella 5: SAGGEZZA 24
Tabella 6: CARISMA 26
Tabella 7: REQUISITI PER LE CARATTERISTICHE IN BASE ALLA RAZZA 29
Tabella 8: MODIFICHE DELLE CARATTERISTICHE IN BASE ALLA FORZA 29
Tabella 9: BONUS SUI TIRI-SALVEZZA 30
Tabella 10: PESO E STATURA MEDI 34
Tabella 11: ETA' 34
Tabella 12: EFFETTI DELL'INVECCHIAMENTO 35
Tabella 13: PUNTEGGI MINIMI RICHIESTI PER LE VARIE CLASSI 37
Tabella 14: LIVELLI DI ESPERIENZA DEI COMBATTENTI 38
Tabella 15: ATTACCHI PER ROUND DEI COMBATTENTI 38
Tabella 16: SEGUACI DEL GUERRIERO 39
Tabella 17: PROGRESSIONE DEGLI INCANTESIMI DEI PALADINI 41
Tabella 18: ABILITA' DEI RANGER 42
Tabella 19: SEGUACI DEI RANGER 43
Tabella 20: LIVELLI DI ESPERIENZA DEGLI STREGONI 44
Tabella 21: PROGRESSIONE DEGLI INCANTESIMI DEGLI STREGONI 45
Tabella 22: REQUISITI PER GLI STREGONI SPECIALISTI 47
Tabella 23: LIVELLI DI ESPERIENZA DEI SACERDOTI 48
Tabella 24: PROGRESSIONE DEGLI INCANTESIMI DEI SACERDOTI 49
Tabella 25: LIVELLI DI ESPERIENZA DEI VAGABONDI 56
Tabella 26: PUNTEGGI DI BASE DELLE ABILITA' SPECIALI DEI LADRI 56
Tabella 27: MODIFICATORI DELLE ABILITA' PER LA RAZZA 58
Tabella 28: MODIFICATORI DELLE ABILITA' PER LA DESTREZZA 58
Tabella 29: MODIFICATORI DELLE ABILITA' PER L'ARMATURA 59
Tabella 30: MOLTIPLICATORI DEI DANNI PER COLPI ALLE SPALLE 59
Tabella 31: SEGUACI DEL LADRO 59
Tabella 32: PROGRESSIONE DEGLI INCANTESIMI DEI BARDI 61
Tabella 33: ABILITA' SPECIALI DEI BARDI 61
Tabella 34: PUNTI-CAPACITA' 71
Tabella 35: ATTACCHI PER ROUND DEGLI SPECIALISTI 71
Tabella 36: ABILITA' SECONDARIE 74
Tabella 37: CAPACITA'GENERICHE SUDDIVISE PER GRUPPI 76
Tabella 38: GRUPPI DI CAPACITA' GENERICHE RELATIVE ALLE CLASSI 77
Tabella 39: FABBRICAZIONE ARMI 83
Tabella 40: MODIFICATORI PER SEGUIRE TRACCE 86
Tabella 41: MOVIMENTO DURANTE L'INSEGUIMENTO 86
Tabella 42: CAMBIO DELLE VALUTE COMUNI 91
Tabella 43: DENARO INIZIALE DEI PERSONAGGI 91
Tabella 44: EQUIPAGGIAMENTO 96
Tabella 45: GITTATE DELLE ARMI DA LANCIO 98
Tabella 46: CLASSE ARMATURA 103
Tabella 47: INGOMBRO DEL PERSONAGGIO 104
Tabella 48: FATTORI-MOVIMENTO MODIFICATI 104
Tabella 49: CAPACITA' DI TRASPORTO DEGLI ANIMALI 107
Tabella 50: CAPACITA' DEI CONTENITORI 107
Tabella 51: MODIFICATORI PER IL COMBATTIMENTO 122
Tabella 52: MODIFICATORI PER ARMI ED ARMATURE 123
Tabella 53: THAC0 CALCOLATI 123
Tabella 54: MIGLIORAMENTO DEL THAC0 124
Tabella 55: MODIFICATORI ALL'INIZIATIVA 126
Tabella 56: MODIFICATORI OPZIONALI ALL'INIZIATIVA 126
Tabella 57: MODIFICATORI PER L'ARMATURA NELLA LOTTA 131
Tabella 58: PUGILATO E LOTTA 131
Tabella 59: MODIFICATORI PER IL RIPARO 134
Tabella 60: TIRI-SALVEZZA DEL PERSONAGGIO 137
Tabella 61: SCACCIARE NON MORTI 140
Tabella 62: LIMITI DI VISIBILITA' 159
Tabella 63: SORGENTI LUMINOSE 160
Tabella 64: FATTORI-MOVIMENTO 163
Tabella 65: PROBABILITA' DI BASE DI RIUSCITA PER LE SCALATE 166
Tabella 66: MODIFICATORI SCALATE 166
Tabella 67: FATTORI-SCALATA 168

COS'È UN GIOCO DI RUOLO

Questa sezione è dedicata a chi non ha mai giocato ad un gioco di ruolo. Se avete già esperienza in questo campo, non meravigliatevi se ciò che leggerete qui vi suonerà familiare.

Esistono giochi di vario tipo: giochi da tavolo, giochi di carte, giochi con le parole, giochi di miniature. Anche all'interno di queste categorie ci sono delle sottocategorie. I giochi da tavolo, ad esempio, possono essere suddivisi in giochi di strategia, giochi di simulazione militare, giochi investigativi e molti altri.

Nonostante questo, i giochi di ruolo restano unici. Formano una categoria a sé che ha poco o niente in comune con le altre.

Proprio per questo, sono difficili da definire e spiegare. Non si possono fare paragoni perché non c'è niente di simile a cui paragonarli. Almeno, non senza far lavorare la fantasia in modo molto consistente.

Ma la fantasia sta proprio alla base del gioco di ruolo. Proviamo quindi a fare un'analogia.

Immaginate di giocare ad un semplice gioco da tavolo, chiamato "Serpi e Scale". Lo scopo è andare da un capo all'altro del tabellone prima di tutti gli altri. Lungo la strada ci sono trappole che rimandano al punto di partenza e scale che fanno avanzare verso il traguardo. Fin qui, è tutto abbastanza semplice.

Adesso cambiamo un paio di cose. Invece di un tabellone piatto, con un sentiero disegnato da parte a parte, prendiamo un labirinto. Siete all'entrata e sapete che da qualche parte c'è un'uscita, ma non sapete dove. Sta a voi trovarla.

Invece di serpi e scale, mettiamoci dentro porte segrete e passaggi nascosti. Non si tira il dado per vedere di quante caselle ci si muove: ognuno può muoversi fin dove vuole. State camminando lungo il corridoio quando arrivate ad un incrocio. Potete andare a destra, a sinistra, proseguire dritto davanti a voi oppure voltarvi e tornare sui vostri passi. Già che ci siete, potete cercare una porta nascosta. Se la trovate, aprirà un altro corridoio, il quale potrebbe portarvi dritti all'uscita o magari in un vicolo cieco. Il solo modo per scoprirlo è alzare i tacchi e incamminarsi.

Naturalmente, se avrete abbastanza tempo, alla fine troverete l'uscita. Per mantenere il gioco interessante, però, inseriamo nel labirinto qualche altra cosa, come pipistrelli vampiri, hobgoblin, zombi e orchi. Ovviamente vi daremo una spada e uno scudo, perché possiate difendervi se incontrate uno di questi mostri. Sapete usare la spada, vero?



E ci sono anche i personaggi di altri giocatori nel labirinto. Tutti con spada e scudo. Come immaginate che reagireste incontrando un altro personaggio? Potreste attaccarlo, ma anche decidere di allearvi con lui (o con lei). Dopotutto, anche un orco ci penserebbe due volte prima di aggredire due individui con spade affilate e robusti scudi.

Come tocco finale, mettiamo il tabellone in un posto in cui non lo possiate vedere. Diamolo a uno di voi e nominiamolo arbitro. Invece di guardare il tabellone, ascoltate l'arbitro che vi descrive ciò che potete vedere dalla vostra posizione su di esso. Voi dite a lui cosa volete fare e lui fa muovere i vostri personaggi. Mentre l'arbitro descrive la situazione, provate a immaginarla mentalmente. Chiudete gli occhi e costruite i muri del labirinto intorno a voi. Immaginate l'hobgoblin mentre saltella e urla lungo il corridoio avvicinandosi a voi. Adesso immaginate come reagireste in quella situazione e dite all'arbitro cosa volete fare.

Abbiamo appena costruito un semplice gioco di ruolo. Non è certo un esempio sofisticato, ma ha gli elementi essenziali di un gioco di ruolo: il giocatore viene calato nel bel mezzo di una situazione sconosciuta o pericolosa creata da un arbitro e deve venirne a capo.

Questo è il cuore del gioco di ruolo. Il giocatore adotta il ruolo di un personaggio e lo guida attraverso un'avventura. Il giocatore prende le decisioni, interagisce con altri personaggi e giocatori... insomma, "finge" di essere il suo personaggio durante il gioco. Questo non significa che il giocatore deve saltare, correre o mimare le mosse del personaggio, ma semplicemente che quando quest'ultimo è chiamato a fare qualcosa o a prendere una decisione il giocatore immagina di essere in quella situazione e sceglie di agire in un certo modo. Fisicamente i giocatori e l'arbitro (il DM) dovrebbero essere seduti comodamente intorno ad un tavolo con l'arbitro a un capo. C'è bisogno di spazio per fogli, matite, dadi, manuali, cibo e bevande, oltre che per le mappe, i manuali e le note personali dell'arbitro.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco di ruolo è un elemento che lo differenzia da tutti gli altri. Si pensa che ogni gioco abbia un inizio ed una fine, e che termini con la vittoria di uno dei partecipanti. Questo non vale per il gioco di ruolo: qui non "vince" nessuno. Si gioca solo per divertirsi e stare insieme.

Di solito un'avventura ha un fine di qualche tipo: proteggere dai mostri gli abitanti del villaggio, liberare la principessa rapita o esplorare antiche rovine, ad esempio. L'obiettivo si raggiunge nel corso di 4-8 ore, in media; quindi occorreranno una, due o anche tre sedute.

Il gioco non termina insieme all'avventura, però: gli stessi personaggi possono intraprenderne altre. Una serie di avventure collegate si chiama "campagna".

Ricorda che l'importante non è vincere, ma divertirsi e collaborare alla riuscita di un progetto comune. Non bisogna farsi condizionare dalla durata di una singola avventura: AD&D™ ne comprende così tante da poter tenere occupato un gruppo per anni interi.

MATERIALE OCCORRENTE

A parte questo manuale, per giocare occorre ben poco. Vi servono delle schede del personaggio; ci sono quelle della TSR, comode e semplici, ma va bene anche un qualsiasi foglio da quaderno, piegato a metà. Scrivete a matita, perché i dati cambiano continuamente nel corso del gioco. E' indispensabile la gomma.

Bisogna anche avere una serie completa di dadi, comprendente dadi a 4, 6, 8, 10, 12 e 20 facce. Sarebbe bene averne vari a 6 e a 10 facce. I dadi sono reperibili presso il negozio dove è stato acquistato questo libro.

Nelle regole, ci si riferisce ai dadi nel modo seguente: numero dei dadi, seguito da una 'd' e quindi da una cifra, che indica il numero delle facce. In altre parole, se è necessario tirare un dado a 6 facce, troverete scritto "tira 1d6"; se si tratta di 5 dadi a 12 facce, "5d12" (qualora non ne aveste cinque, tiratene uno per cinque volte e sommate i risultati).

Quando viene detto di "tirare i dadi-percentuale" o "tirare 1d100", è necessario determinare a caso un numero da 1 a 100. Si può fare tirando due dadi a 10 facce di colore diverso; prima di lanciarli, decidete quale rappresenta le unità e quale le decine. Gettandoli insieme, si otterrà un numero da 1 a 100 (un doppio "0" equivale a "100"). Se, ad esempio, il dado blu (delle decine) è un "8" e quello rosso (unità) è un "5", il risultato è 85. Un altro modo, meno economico, consiste nel procurarsi un dado che riporti effettivamente tutti i numeri da uno a cento.

Almeno uno dei giocatori dovrebbe avere dei fogli a quadretti per segnare il percorso del gruppo. Ci vogliono anche dei fogli per annotazioni varie, messaggi segreti agli altri giocatori o al DM, o informazioni sparse che occuperebbero troppo spazio sulla scheda.

Nel caso di una situazione molto confusa, come un combattimento, per tenere nota delle posizioni di ciascun personaggio si rivelano molto utili le miniature. Possono essere elaborate o semplici, come preferite. Alcuni giocatori usano miniature di piombo o di peltro dipinte in modo da rappresentare i loro personaggi. Ma soldatini di plastica, scacchi, pedine di altri giochi, dadi, e pezzi di carta andranno bene lo stesso.

ESEMPIO DI GIOCO

Per chiarire meglio come procede una partita di AD&D™ eccovi un esempio, che presenta un momento di una seduta-tipo.

Poco prima, tre personaggi hanno dovuto affrontare un ratto mannaro (creatura simile al lupo mannaro, ma in forma di ratto) che, ferito, è fuggito lungo una galleria, inseguito dai personaggi (due guerrieri ed un chierico). Il guerriero 1 è il capogruppo.

DM: "Avete percorso circa 120 m di galleria; l'acqua vi arriva alle caviglie ed è molto fredda. Di tanto in tanto, senti-

te qualcosa urtarvi i piedi. La puzza di marcio diventa sempre più forte. La galleria si va riempiendo di una nebbia gelida."

Guerriero 1: "Non mi piace per niente. Riusciamo ad intravedere qualche apertura o diramazione della galleria?"

DM: "Fin dove arriva la luce delle vostre torce, la galleria è, più o meno, diritta. Non vedete deviazioni o spiragli."

Chierico: "Il ratto mannaro ferito dev'essere passato di qui. Non c'è altra strada."

Guerriero I: "A meno che non abbiamo oltrepassato una porta nascosta. Odio questo posto, mi dà i brividi."

Guerriero 2: "Dobbiamo inseguire il ratto mannaro. Secondo me ci conviene continuare."

Guerriero I: "Va bene. Proseguiamo lungo la galleria. Ma tenete gli occhi bene aperti: attenti a tutto quello che possa assomigliare a una porta."

DM: "Dopo altri 30-35 m, trovate un blocco di pietra sul fondo della galleria."

Guerriero I: "Un blocco? Vado a dare un'occhiata più da vicino."

DM: "E' un blocco squadrato, di circa 30 x 40 cm, alto quasi mezzo metro. Sembra di un tipo di pietra diverso dal resto della galleria."

Guerriero 2: "Dov'è? Al centro della galleria o vicino alla parete?"

DM: "E' proprio contro la parete."

Guerriero I: "Posso spostarlo?"

DM (controlla la Forza del personaggio): "Sì, ce la fai senza difficoltà."

Guerriero I: "Hmmm. Ovviamente è un segnale di qualche tipo. Voglio controllare se ci sono porte segrete. Dividiamoci: voi tastate le pareti."

DM (tira qualche dado dietro lo schermo: i giocatori non possono vedere il risultato): "Nessuno trova nulla di insolito nelle pareti."

Guerriero I: "Eppure dev'essere qui, da qualche parte. E il soffitto?"

DM: "Non ci arrivate per 30 cm circa."

Chierico: "Trovato! Il blocco non è un segnale, ma un gradino. Ci salgo sopra e comincio a tastare il soffitto."

DM (tira altri dadi): "Spingi per una ventina di secondi; poi, di colpo, il soffitto si apre. Hai trovato un pannello scorrevole."

Guerriero I: "Aprilo con molta attenzione."

Chierico: "Lo sollevo di qualche centimetro e poi lo faccio scorrere lentamente. Cosa vedo?"

DM: "Sei ancora troppo in basso, ma riesci ad intravedere una luce fioca da una parte."

Guerriero I: "Lo solleviamo, così potrà vederci meglio."

DM: "Va bene. I tuoi compagni ti sollevano fino a farti entrare in una stanza..."

Guerriero I: "No, no! Noi lo alziamo solo quanto basta a fargli vedere."

DM: "Va bene, lo sollevate di 30 cm circa. Lo tenete in due, una gamba per ciascuno. Chierico, tu vedi un'altra galleria, molto simile a quella in cui ti trovavi, che va in una sola direzione. A dieci metri circa c'è una porta da cui esce una tenue luce. C'è una fila di impronte fangose che va dal buco in cui ti trovi fino alla porta."

Chierico: "Beh, voglio che vadano avanti i guerrieri."

DM: "Mentre ti rimettono a terra, sentite avvicinarsi nella galleria dei grugniti, dei passi nell'acqua ed un rumore di armi."

Chierico: "Su, su! Rimandatemi su! Mi aggrappo e salgo, poi aiuto il prossimo a salire." (Tutti i personaggi si affannano a salire).

DM: "E il pannello?"

Guerriero I: "Lo rimettiamo a posto."

DM: "Si chiude con un forte "clac". Sotto, i grugniti diventano più intensi."

Guerriero 1: "Bene, l'hanno sentito. Tu, chierico, sali e resta sopra il pannello; noi controlliamo la porta."

DM (al chierico): "Senti gridare e rovistare sotto di te; poi un forte colpo fa sobbalzare il pannello sul quale ti trovi."

Chierico: "Cercano di sfondarlo!"

DM (ai guerrieri): "La porta dà su una stanzetta sudicia con una branda, un tavolo ed un paio di sgabelli. Sulla branda c'è il ratto mannaro, accovacciato, che vi rivolge le spalle. C'è un'altra porta sulla parete opposta ed un piccolo gong in un angolo."

Guerriero I: "Il ratto mannaro si muove?"

DM: "No. Chierico, il pannello traballa ancora; adesso comincia a creparsi."

Chierico: "Fate presto, ragazzi. Quando inizia a spaccarsi, me ne vado."

Guerriero I: "E va bene! Entro nella stanza e scosto il ratto con lo scudo. Cosa succede?"

DM: "Niente. Vedi che la branda è macchiata di sangue."

Guerriero I: "E' lo stesso che abbiamo ferito prima?"

DM: "E chi lo sa? Per quel che potete capirne, tutti i ratti mannari sono uguali. Chierico, il pannello è stato colpito ancora; la crepa sta assumendo proporzioni preoccupanti."

Chierico: "Eccoci. Scendo dal pannello ed entro nella stanza insieme agli altri."

DM: "Udite un forte schianto, seguito da un rumore di pietre che franano nel corridoio e poi da urla e stridii. Vedete i bagliori delle torce e le ombre dei ratti mannari."

Guerriero I: "Bene, io e l'altro guerriero blocchiamo l'ingresso. E' molto stretta e possono passare solo uno o due alla volta. Tu, chierico, rimani nella stanza e preparati a lanciare i tuoi incantesimi."

Guerriero 2: "Finalmente una bella battaglia!"

DM: "Non appena il primo ratto mannaro appare sulla soglia con la lancia in pugno, sentite un colpo alle vostre spalle."

Chierico: "Mi volto. Che cos'è?"

DM: "La porta in fondo alla stanza è stata scardinata. Ritto sulla soglia, con una mazza in ognuna delle zampe, sta il ratto mannaro più grosso e brutto che abbiate mai visto. Dietro di lui, nell'oscurità, brillano altre due paia di occhi rossastri. Si lecca i baffi in modo inquietante."

Chierico: "Aaaaarrrgh! Invoco il nome del mio dio con quanto fiato ho in corpo e ribalto la branda sulla quale stava il ratto morto, così il cadavere gli finisce proprio davanti. Avrei

bisogno di aiuto, ragazzi!"

Guerriero 1 (rivolto al guerriero 2): "Va ad aiutarlo; io mi occupo di questo lato della stanza. (Al DM): attacco il ratto mannaro all'entrata."

DM: "Mentre il guerriero 2 si sposta, il ratto mannaro grande guarda il cadavere riverso per terra e resta a bocca aperta; poi esclama: "E' mio fratello Ignatz. Me l'avete ammazzato!". Si avventa contro di voi con entrambe le mazze."

A questo punto scoppia una rissa furibonda. Il DM risolve il combattimento secondo le regole; se sopravvivono, i personaggi possono proseguire in qualsiasi direzione.

GLOSSARIO

Allineamento - Indica la disposizione del personaggio nei confronti del mondo che lo circonda. Ci sono nove categorie, basate sulle contrapposizioni Ordine/Caos e Bene/Male. L'allineamento viene scelto dal giocatore al momento della creazione del personaggio.

Area d'effetto - L'area sulla quale agisce il soffio o l'incantesimo, investendo ogni creatura che sbaglia il tiro-salvezza.

Biclasse - Personaggi (esclusivamente umani) che cambiano classe dopo aver progredito di qualche livello.

CA - Abbreviazione per Classe Armatura.

Capacità - Tecnica appresa dal personaggio; non è basata sulla sua classe, ma può migliorare le sue probabilità di riuscita in vari compiti specifici. Man mano che il personaggio sale di livello, acquisisce un numero di capacità sempre maggiore (vedi tabella 34). L'utilizzo delle capacità nel gioco è opzionale.

Car - Abbreviazione per Carisma.

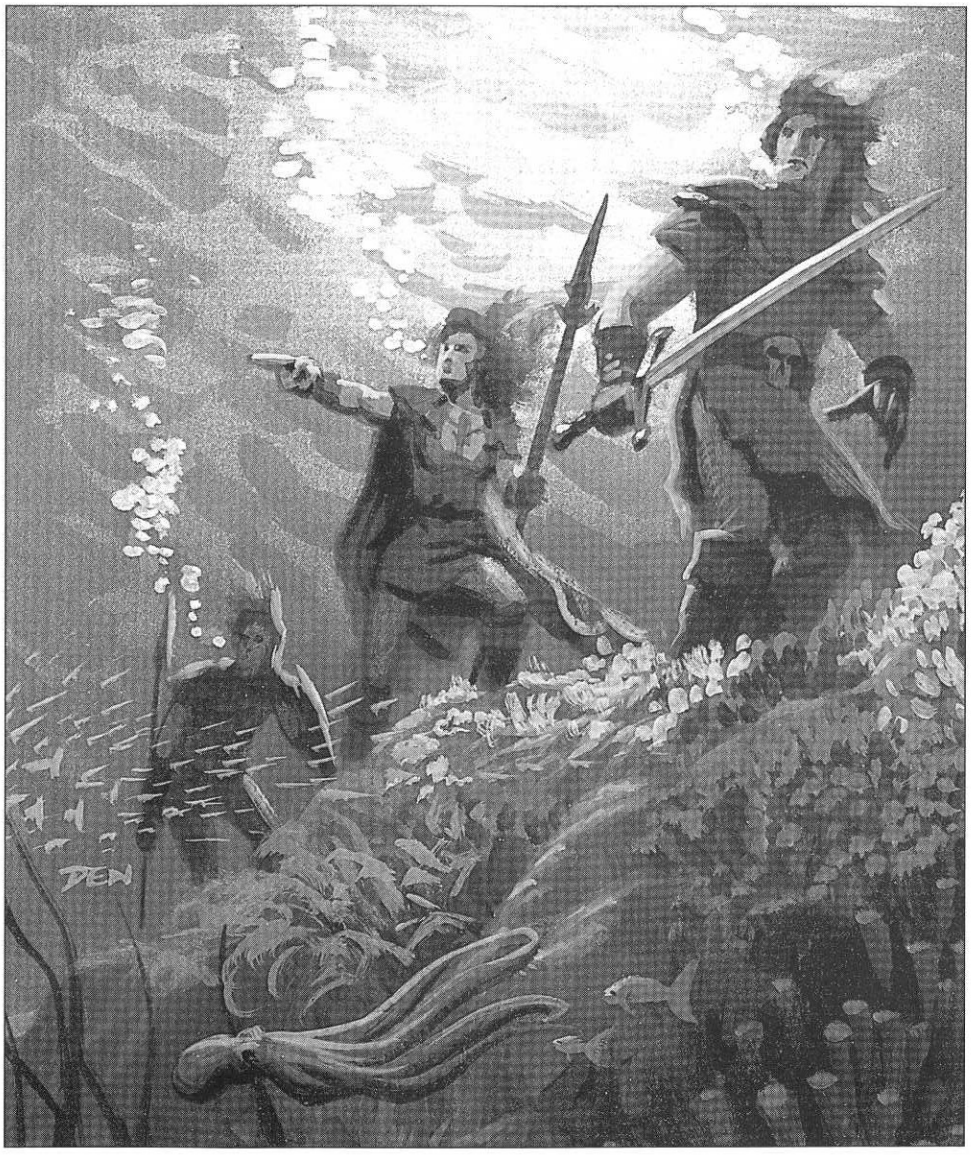
Caratteristiche - Le sei abilità naturali che definiscono il personaggio: Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza, Carisma. Vengono determinate all'inizio, tirando alcuni dadi a sei facce (d6). I punteggi delle caratteristiche restano costanti per tutta la durata del gioco e servono a determinare il successo o il fallimento delle azioni che il personaggio esegue.

Carisma (Car) - Punteggio di caratteristica che rappresenta la forza di persuasione del personaggio, il suo fascino e la sua capacità di comando.

Classe - La professione o carriera principale del personaggio.

Classe Armatura - La protezione di cui può disporre il personaggio. Va da un massimo di 10 (assenza di qualsiasi protezione) ad un minimo di -10 (la migliore armatura magica). Più alta è la CA, meno protetto è il personaggio.

Combattimento a distanza - Tipo di combattimento che coinvolge le armi da lancio; siccome i personaggi non sono vicini tra loro, le regole sono leggermente diverse da quelle del combattimento ravvicinato.



Combattimento ravvicinato - Combattimento in cui si lotta a distanza ravvicinata con spade, artigli o pugni. E' l'opposto del combattimento a distanza, che riguarda armi da lancio e incantesimi.

Componente materiale (M) - Oggetto specifico che bisogna manipolare mentre si lancia un incantesimo.

Componente somatica (S) - I gesti che si compiono per lanciare l'incantesimo. Se lo stregone è legato, ad esempio, non può lanciare incantesimi che richiedano la componente somatica.

Componente verbale (V) - parole o suoni da pronunciare durante l'incantesimo.

Comune - Il linguaggio parlato da ogni personaggio giocante di AD&D™. Per sapere le altre lingue occorre spendere punti-capacità.

Corsivo - Viene usato soprattutto per indicare incantesimi ed oggetti magici.

Cos - Abbreviazione per Costituzione

d - Abbreviazione per "dado" o "dadi". "Tirare 2d6", ad esempio, significa "tirare 2 dadi a 6 facce".

d3 - Poiché non esistono dadi a 3 facce, per "tirare un d3" si usa un dado a 6 facce: 1 e 2 corrispondono a 1, 3 e 4 a 2, 5 e 6 a 3.

d4 - Dado a 4 facce.

d6 - Dado a 6 facce.

d8 - Dado a 8 facce.

d10 - Dado a 10 facce. Se ne possono usare due quando servono i dadi-percentuale.

d12 - Dado a 12 facce.

d20 - Dado a 20 facce.

d100 - Si tratta di un unico dado a 100 facce, o di due dadi a 10 facce di diverso colore (vedi dadi-percentuale).

Dadi-percentuale - Un unico dado a 100 facce oppure due dadi a 10 facce da usare per determinare le probabilità. Nel caso si usino 2 dadi da 10, questi devono essere di colore diverso, uno per le decine e uno per le unità.

Dadi-vita - Il numero di dadi che occorre tirare per determinare i punti-ferita dei personaggi. Fino ad un certo livello, si tirano uno o più dadi ogni volta che il personaggio sale di livello. Un guerriero, ad esempio, quando è di 1° livello ha solo 1d10 (1 dado a 10 facce) punti-ferita; quando arriva al 2°, tira un altro d10, aumentando il numero dei suoi punti-ferita.

Danno - Effetto di un attacco riuscito o di altra situazione pericolosa per il personaggio. Si misura in termini di ferite.

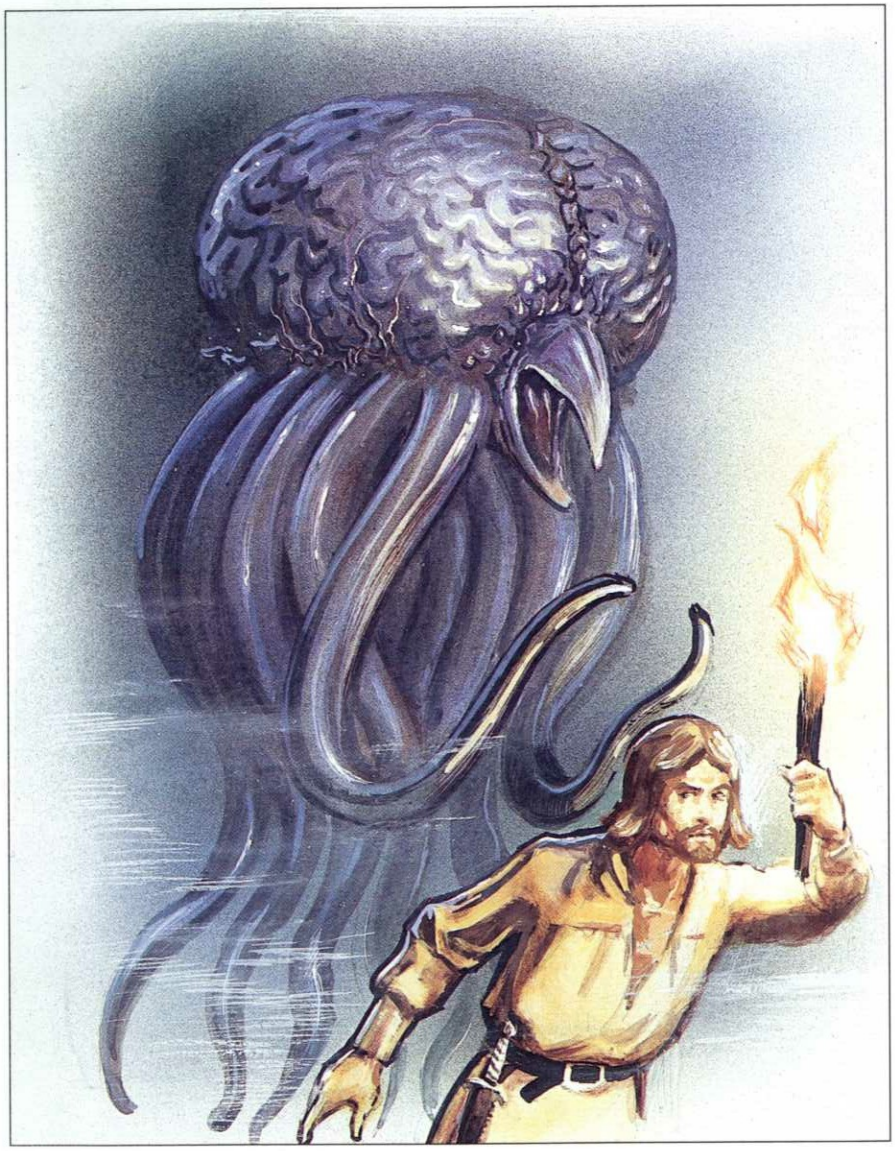
Des - Abbreviazione per Destrezza.

Destrezza (Des) - Punteggio di caratteristica che rappresenta l'insieme dei riflessi, della coordinazione motoria e dell'agilità del personaggio.

Fattore-fedeltà - Bonus o penalità che si applica alla probabilità che i gregari fuggano quando la situazione diventa pericolosa. Si basa sul Carisma del personaggio (vedi tabella 6).

Fattore-fuoco - Indica quante volte un'arma può colpire in un unico round.

Fattore-movimento - Numero che serve a calcolare la velocità del personaggio in un round. Questo valore va





moltiplicato per 9 m in esterni e per 3 m in interni. Fattore-movimento 6 indica che il personaggio si sposta di 54 m per round all'aperto e di 18 m per round in un dungeon.

Fattore-velocità - Modificatore all'iniziativa (relativo ad un'arma) che si usa in combattimento: più è basso il numero, più l'arma è facile e veloce da usare.

FF - Abbreviazione per fattore-fuoco.

FM - Abbreviazione per fattore-movimento.

For - Abbreviazione per Forza.

Forza (For) - Caratteristica che indica la potenza, il vigore e la resistenza del personaggio.

FV - Abbreviazione per fattore-velocità.

Gregario - Personaggio non giocante che lavora al servizio di un personaggio per fedeltà e spirito di avventura. Il numero di gregari che i personaggi possono avere al proprio seguito è determinato dal Carisma, come indica la tabella 6. I gregari sono manovrati sia dal DM che dal giocatore.

Immunità agli incantesimi - Protezione che difende certi personaggi da illusioni o altri incantesimi specifici, basata sull'Intelligenza (vedi tabella 4) o sulla Saggezza (tabella 5).

Incantesimi bonus - Incantesimi extra ai quali ha diritto un sacerdote a determinati livelli grazie alla sua Saggezza (vedi tabella 5).

Infravisione - Facoltà, inerente a certe razze o mostri, che consente di vedere anche al buio. Di solito permette una visibilità massima di 18 metri.

Ingombro - Il peso, in Kg, che il personaggio porta. La quantità trasportata modifica il fattore-movimento del personaggio in base alla sua Forza (vedi tabelle 47 e 48). Le regole sull'ingombro sono opzionali.

Iniziativa - Diritto di attaccare per primo in un round di combattimento; di solito se lo aggiudica chi, tirando un dado a 10 facce, ottiene il punteggio più basso. Se c'è la sorpresa (vedi "Tiro per la sorpresa") non occorre tirare per l'iniziativa.

Int - Abbreviazione per Intelligenza.

Intelligenza (Int) - Punteggio di caratteristica che riassume la memoria, il raziocinio e la capacità di apprendimento del personaggio.

Invertibile - Si dice degli incantesimi che si possono lanciare "al contrario", così da ottenere l'effetto opposto.

Levata massima - Il peso massimo che il personaggio è in grado di sollevare sopra la propria testa. Dipende dalla Forza (tabella 1).

Livello - Nell'ambito del gioco, può avere diversi significati. 1: di classe, che indica la potenza del personaggio, il quale parte come avventuriero al 1° livello e poi, man mano che acquisisce esperienza, può arrivare fino al 20° livello. Ogni volta che sale di livello il personaggio diventa più potente. 2: di incantesimo; è la sua potenza. Un personaggio in grado di utilizzare la magia, può lanciare solo gli incantesimi ammessi per il suo livello. Gli incantesimi degli stregoni prevedono 9 livelli (tabella 21), quelli dei sacerdoti 7 (tabella 24).

M - Abbreviazione per componente materiale.

Manovrabilità - Fattore che riflette l'agilità con cui le creature volanti possono effettuare le varie manovre durante il combattimento aereo. Ogni classe - dalla A, la più alta, alla E, la più bassa - comporta dati specifici.

Mercenario - PNG che lavora per un personaggio in cambio di un salario. I mercenari sono manovrati dal DM.

MDM - Abbreviazione per *Manuale del Dungeon Master.*

Modificatore contro veleni - Bonus o penalità da applicare al tiro-salvezza contro i veleni, in base alla Costituzione (tabella 3).

Modificatore di reazione - Bonus o penalità che si applica al tiro di dado per decidere la riuscita o il fallimento dell'azione di un personaggio. Si usa di solito in connessione con la sorpresa (vedi tabella 2, in funzione della Destrezza) o con la reazione di altre creature intelligenti (vedi tabella 6, in funzione del Carisma).

Modificatore di difesa dalla magia - Bonus o penalità applicato al tiro-salvezza contro incantesimi che colpiscono le facoltà mentali (basato sulla Saggezza, vedi tabella 5).

Multiclasse - Personaggio semiumano che progredisce contemporaneamente in due o più classi, suddividendo tra queste i punti-esperienza acquisiti. Gli umani non possono essere personaggi multiclasse.

Neutralità - Posizione filosofica o allineamento di un personaggio, che resta equidistante tra Bene e Male, tra Ordine e Caos.

PE - Abbreviazione per punti-esperienza.

Personaggio giocante (PG) - Nel gioco di ruolo è il personaggio controllato dal giocatore.

Personaggio non giocante (PNG) - Personaggio che viene controllato dal DM.

Probabilità - Numero, compreso tra 1 e 100, che indica la probabilità che un fatto si verifichi o meno. Se un personaggio ha "x" probabilità che succeda un dato avvenimento, il giocatore tira i dadi-percentuale.

Probabilità di apprendimento - La probabilità, espressa sotto forma di percentuale, che un stregone ha di imparare un nuovo incantesimo. Basata sull'Intelligenza (vedi tabella 4).

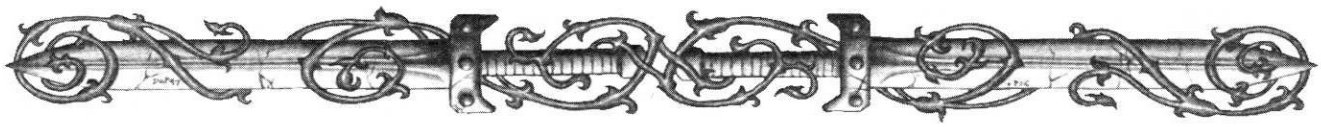
Probabilità di fallimento - La probabilità che ha un incantesimo dei sacerdoti di fallire, una volta lanciato. Dipende dalla Saggezza (vedi tabella 5).

Prova di caratteristica - Tirare 1d20 e confrontare il risultato con il punteggio di una caratteristica del personaggio (aggiungendo o sottraendo gli eventuali modificatori). Se è pari o inferiore al punteggio della caratteristica, l'azione riesce.

Prova di capacità - Tirare 1d20, con eventuali modificatori (tabella 37), e confrontare il risultato con la caratteristica del personaggio relativa alla capacità: se è pari o inferiore, l'azione è riuscita.

Punti-esperienza (PE) - Punti guadagnati dal personaggio (e attribuiti dal DM) per aver portato a termine un'avventura o un'impresa difficile o per aver affrontato in modo particolarmente brillante un compito collegato alla sua classe di appartenenza. I PE si accumulano e permettono al personaggio di salire di livello (entro la sua classe), come indicano la tabella 14 per i combattenti, la 20 per gli stregoni, la 23 per i sacerdoti e la 25 per i vagabondi.

Punti-ferita - Rappresentano il danno che il personaggio può sopportare prima di morire, determinato in base ai



suoi dadi-vita. Di solito i punti-ferita persi si possono guadagnare con il riposo o con la guarigione magica.

Razza - Specie alla quale il personaggio appartiene: umano, elfo, nano, gnomo, mezzelfo, halfling. La razza comporta delle limitazioni per quanto riguarda la classe dei PG.

Requisito primario - Il punteggio della caratteristica più importante per una data classe di personaggi, come può essere la Forza per i guerrieri, ad esempio.

Resistenza - Capacità innata di resistere agli attacchi, soprattutto quelli magici. Gli gnomi, ad esempio, sono dotati di una resistenza che conferisce loro dei bonus da sommare al tiro-salvezza contro le magie (determinati in base al Carisma, vedi tabella 6).

Rigenerazione - Dote che consente una guarigione velocissima, grazie ad una Costituzione eccezionale (vedi tabella 3).

Risucchio di energia - La capacità, tipica di alcuni non morti, di debilitare un personaggio togliendogli dei livelli di esperienza, oltre alla normale perdita dei punti-ferita.

Round - Nel combattimento, corrisponde ad un periodo che dura circa 1 minuto, durante il quale il personaggio può portare a termine un'azione. 10 round di combattimento fanno un turno.

S - Abbreviazione per componente somatica.

Sag - Abbreviazione per Saggezza.

Saggezza (Sag) - Punteggio di caratteristica che rappresenta intuito, giudizio, buon senso e forza di volontà del personaggio.

Scacciare non morti - Dote magica che consente ad un chierico o ad un paladino di mettere in fuga i non morti, come ad esempio uno scheletro o un vampiro.

Scuola di magia - Una delle nove diverse categorie della magia, basate sui vari tipi di energia utilizzata. Gli stregoni che si concentrano su un'unica scuola si dicono specialisti. La scuola di appartenenza viene indicata subito dopo il nome dell'incantesimo.

Scuola opposta - Scuola in contrapposizione con quella di un determinato specialista, il quale non potrà impararne gli incantesimi (vedi tabella 22).

Seguace - PNG che offre i suoi servigi al personaggio in cambio di denaro, pur essendo inizialmente attratto dalla sua fama.

Semiumano - Personaggio giocante non umano: nano, elfo, gnomo, mezzelfo o halfling.

Sfera d'influenza - Una delle sedici categorie degli incantesimi clericali a cui un sacerdote può avere accesso completo (può impararli tutti) o parziale (può apprendere solo quelli fino al 3°livello). La sfera d'influenza è il primo dato elencato nella descrizione dell'incantesimo.

Sguardo - Capacità di una creatura, ad esempio un basilisco, di attaccare con il solo sguardo.

Shock corporeo - Probabilità che ha il personaggio di sopravvivere agli effetti degli incantesimi più potenti, come ad esempio la pietrificazione. Dipende dalla Costituzione, come si vede dalla tabella 3.

Soffio - Dote dei draghi o di altre creature, che consente di emettere dalla bocca sostanze particolari con il solo respiro, senza dover tirare il dado per l'attacco. Chi si trova entro l'area d'effetto deve fare un tiro-salvezza.

Sopravvivenza alla resurrezione - Probabilità, espressa in percentuale, che un personaggio ha di essere resuscitato tramite la magia dopo la morte. Si basa sulla Costituzione (tabella 3).

Specialista - Stregone che si concentra su una particolare scuola di magia invece di dedicarsi alla magia in generale.

THAC0 - Acronimo derivato dalle iniziali dell'espressione inglese "To Hit Armor Class 0" (Numero per colpire CA 0), cioè il numero che bisogna ottenere per colpire un obiettivo avente CA 0.

Tiro per aprire le porte - Tiro di 1d20 che permette di decidere se il personaggio riesce ad aprire una porta bloccata o particolarmente pesante, o ad effettuare un compito analogo. Il numero da ottenere per riuscire è indicato nella tabella 1.

Tiro per colpire - Sinonimo di "Tiro per l'attacco".

Tiro per l'attacco - Tiro di 1d20, usato per determinare la riuscita di un attacco.

Tiro per la sorpresa - Tiro di 1d10 per sapere se un personaggio o un gruppo ne prende un altro di sorpresa. Se il tiro riesce (con 1, 2 o 3), non occorre tirare per l'iniziativa nel primo round di combattimento.

Tiro per piegare sbarre/sollevare grate - Tiro dei dadi-percentuale per decidere se il personaggio riesce a piegare sbarre o sollevare pesanti grate e simili. Dipende dalla Forza, come si vede dalla tabella 1.

Tiro-salvezza - Misura la capacità del personaggio di resistere a determinati attacchi, effettuati mediante il veleno, la paralisi, la magia o il soffio. La riuscita si determina mediante un tiro di 1d20.

Turno - Corrisponde a 10 minuti circa di tempo nel gioco; serve specialmente a stabilire la durata di certi incantesimi. In combattimento un turno dura 10 round.

V - Abbreviazione per componente verbale.



CREAZIONE DI UN PERSONAGGIO PASSO PER PASSO

Per creare un personaggio da utilizzare in AD&D™, procedete in ordine dal capitolo 1 al capitolo 6 (il capitolo 5 è opzionale). Questi capitoli vi illustreranno come generare i punteggi delle caratteristiche, la razza e la classe del personaggio, come deciderne l'allineamento, sceglierne le capacità e comprargli l'equipaggiamento. I passi fondamentali sono riassunti qui. Non preoccupatevi se incontrate dei termini che non vi sono chiari; sono spiegati in modo esauriente nei capitoli dall'1 al 6. Una volta completata la generazione, il vostro personaggio è pronto per l'avventura.

Punto 1: Determinate i punteggi delle caratteristiche (capitolo 1)

Il personaggio necessita di punteggi per Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma.

Punto 2: Scegliete una razza (capitolo 2)

La tabella 7 indica le caratteristiche minime per ogni razza. Aggiustate i punteggi a seconda della razza scelta:

Nano	Cos +1, Car -1
Elfo	Des +1, Cos -1
Gnomo	Int +1, Sag -1
Mezzelfo	Nessun aggiustamento
Halfling	Des +1, For -1
Umano	Nessun aggiustamento

Consultate le tabelle 1-6 e registrate i vari bonus e penalità per punteggi particolarmente alti o bassi. Leggete la descrizione delle razze nel capitolo 2 e registrate le abilità speciali della razza scelta. Infine, controllate le tabelle 10, 11 e 12 per l'altezza, il peso, l'età iniziale e gli effetti dell'età.

Punto 3: Selezionate una classe (capitolo 3)

Scegliete una classe consentita per la razza del vostro personaggio:

Nano	G, C, L, G/L, G/C
Elfo	G, R, M, C, L, G/M, G/L, M/L, G/M/L
Gnomo	G, I, C, L, G/C, G/I, G/L, C/I, C/L, I/L
Mezzelfo	G, R, M, C, D, L, B, G/C, G/L, G/D, G/M, C/R, C/M, L/M, G/M/C, G/M/L
Halfling	G, C, L, G/L
Umano	G, P, R, M, I, C, D, L, B

Controllate sulla tabella 13 i requisiti di ogni classe riguardo ai punteggi di caratteristica. Leggete la descrizione delle classi e registrate abilità speciali e restrizioni dovute alla classe.

Se il vostro personaggio è un guerriero, un paladino o un ranger, non è un halfling e ha forza 18, tirate i dadi-percentuale per determinare la Forza eccezionale. Consultate la tabella 1 e riaggiustate i bonus influenzati dalla Forza eccezionale.

Se il personaggio è uno stregone, consultate la tabella 4 e registrate il massimo livello di incantesimi, la probabilità di apprendere incantesimi, il numero massimo di incantesimi per livello. Chiedete al DM quali incantesimi il personaggio conosce.

Se il personaggio è un sacerdote, consultate la tabella 5 e registrate gli incantesimi bonus e la probabilità di fallimento. Annotate le sfere a cui ha accesso il personaggio.

Se il personaggio è un ladro, registrate i punteggi di base delle abilità speciali dalla tabella 26. Modificateli in base alle tabelle 27 e 28, poi dividete 60 punti tra le abilità, assegnandone non più di 30 alla stessa.

Se il personaggio è un bardo, annotate le sue abilità da ladro dalla tabella 33. Modificate queste percentuali in base alle tabelle 27 e 28, poi dividete 20 punti tra queste abilità.

Punto 4: Scegliete un allineamento (capitolo 4)

Nello scegliere l'allineamento fate attenzione alle restrizioni di alcune classi:

Paladino	Legale Buono
Ranger	Legale Buono, Neutrale Buono o Caotico Buono
Sacerdote di un culto specifico	Qualsiasi allineamento consentito dalla divinità
Bardo	Qualsiasi allineamento almeno in parte Neutrale
Tutti gli altri	Qualsiasi

Punto 5: Registrate i tiri-salvezza e il THAC0 (capitolo 9)

Consultate la tabella 60 per determinare i tiri-salvezza base del personaggio. Consultate la tabella 53 per determinare il THAC0.

Punto 6: Determinate i punti-ferita (capitolo 3)

Tirate un dado-vita appropriato per il personaggio. Se questo è multiclasse, tirate tutti i dadi-vita corrispondenti alle sue classi e fatene la media.

Combattente	1d10
Sacerdote	1d8
Vagabondo	1d6
Stregone	1d4

Punto 7: Registrate il movimento base (capitolo 14)

Trovate il fattore-movimento base del personaggio sulla tabella 64 e registratelo. Se utilizzate le regole opzionali sull'ingombro, registrate anche le categorie di ingombro dalla tabella 47, i fattori-movimento modificati e le abilità in combattimento modificate.

Punto 8: Scegliete le capacità (opzionali, capitolo 5)

Consultate la tabella 34 per determinare i punti-capacità (nelle armi e generiche) del personaggio. Aggiungete il numero di linguaggi conosciuti (tabella 4) ai punti-capacità (per quelle generiche).

Selezionate le capacità nelle armi. Se il personaggio è un guerriero, potete scegliere una specializzazione in una o più armi.

Selezionate le capacità generiche. Registratene gli aspetti fondamentali e i modificatori.

Punto 9: Equipaggiate il vostro personaggio (capitolo 6)

Consultate la tabella 43 per determinare i soldi iniziali del personaggio. Usando la tabella 44, scegliete e pagate l'equipaggiamento del personaggio. Consultate la tabella 46 per determinare la Classe Armatura del personaggio. Modificatela in base al modificatore difensivo (tabella 2).

Registrate peso, taglia, danno, fattore-fuoco e gittata di ogni arma trasportata, includendo anche tipo e fattore-velocità se utilizzate questa regola opzionale.



CAPITOLO 1

LE CARATTERISTICHE DEI PERSONAGGI

Per potervi avventurare nel mondo di AD&D™ dovete prima di tutto creare dei personaggi, che saranno i vostri "alter ego" in questi regni della fantasia: persone immaginarie, controllate da voi, grazie alle quali potrete esplorare i luoghi preparati dal DM. Ogni personaggio di AD&D™ ha 6 caratteristiche: Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma. Le prime tre si riferiscono alle doti fisiche, le altre a quelle mentali.

DETERMINARE I PUNTEGGI DELLE CARATTERISTICHE

Per prima cosa, vediamo come generare le varie caratteristiche del personaggio; poi spiegheremo il significato di ognuna. I 6 punteggi delle caratteristiche si determinano a caso, tirando dei dadi a 6 facce, per avere un risultato compreso tra 3 e 18. Si possono adottare vari metodi.

• **Metodo I:** tirate 3 dadi a 6 facce: il totale è la Forza del personaggio. Ripetete la procedura per Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma, nell'ordine. Otterrete un punteggio che può andare da 3 a 18, di solito compreso tra 9 e 12. Solo in rari casi si arriva ad avere un punteggio alto (15 o più).

METODI ALTERNATIVI

Con il metodo appena visto si creano, di solito, personaggi con punteggi compresi tra 9 e 12. Se, invece, volete avere a disposizione degli eroi veri e propri, potete chiedere al DM di farvi usare un metodo alternativo, studiato per produrre profili superiori alla media.

• **Metodo II:** tirate due volte 3d6, annotando i risultati. Scegliete il punteggio che preferite per la Forza del personaggio, quindi ripetete la procedura per Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma. In questo modo potete sempre decidere tra due numeri, quindi il personaggio non avrà mai punteggi davvero bassi (ed anche se fosse non sarebbe certo una tragedia!).

• **Metodo III:** tirate 6 volte 3d6 segnando ogni volta il totale, quindi assegnate i risultati alle varie



caratteristiche, come preferite. In questo modo avrete un personaggio su misura, anche se non sono garantiti dei punteggi alti.

• **Metodo IV:** tirate 12 volte 3d6, annotando i totali e sceglietene 6 (i migliori, di solito!) da assegnare alle caratteristiche. E' un sistema un po' lungo, ma che unisce i vantaggi dei due metodi precedenti. Esempio: Laura tira 12 volte 3d6 ed ottiene 12, 5, 6, 8, 10, 15, 9, 12, 6, 11, 10 e 7. Sceglie i 6 migliori (15, 12, 12, 11, 10 e 10) e quindi li assegna al suo personaggio per caratterizzarlo come preferisce (vedi la descrizione delle caratteristiche).

• **Metodo V:** tirate 4d6 scartando quello più basso e sommate gli altri 3. Ripetete il procedimento altre 5 volte, quindi assegnate i punteggi alle caratteristiche come volete. In questo modo otterrete un buon personaggio, che avrà, però, dei punti deboli (dopotutto, è sempre possibile fare 1 con tutti e 4 i dadi!).

• **Metodo VI:** preferibile se si vuole un personaggio particolare. Non garantisce che avrete quello che desiderate, ma migliora le probabilità di ottenerlo.

Ogni caratteristica parte con punteggio base 8. Tirate 7d6, che potrete sommare alle caratteristiche come meglio credete. Il punteggio di un dado si deve attribuire interamente alla stessa caratteristica: se, ad esempio, fate 6 con un dado, dovete dare tutti e 6 i punti alla medesima caratteristica. Potete abbinare i punteggi nel modo che preferite, purché nessuna caratteristica abbia più di 18 punti. Se non riuscite ad ottenere un 18 tondo, dovete rinunciare ad averlo.

Le caratteristiche

Qui di seguito vengono descritte le sei caratteristiche del personaggio. Ogni descrizione fornisce un' idea di ciò che è compreso in ciascuna caratteristica e gli eventuali effetti sul gioco. Alla fine di ogni descrizione si trova la tabella con modificatori e le informazioni di gioco per ciascun punteggio di caratteristica. I valori su sfondo chiaro sono quelli che i personaggi possono avere naturalmente, senza l'aiuto di oggetti magici, incantesimi o interventi divini. Quelli su sfondo scuro non possono essere ottenuti se non attraverso mezzi magici.

Tabella 1

FORZA

Caratteristica	Modif. tiro per colpire	Modif. danno	Carico (Kg)	Levata max. (Kg)	Aprire porte	Piegare sbarre/ Sollevare grate	Note
1	–5	–4	0,5	1,5	1	0%	
2	–3	–2	0,5	2,5	1	0%	
3	–3	–1	2,5	4,5	2	0%	
4–5	–2	–1	4,5	11,5	3	0%	
6–7	–1	–	9	25	4	0%	
8–9	Normale	–	16	40,5	5	1%	
10–11	Normale	–	18	49,5	6	2%	
12–13	Normale	–	20,5	63	7	4%	
14–15	Normale	–	25	76,5	8	7%	
16	Normale	+1	31,5	88	9	10%	
17	+1	+1	38,5	99	10	13%	
18	+1	+2	49,5	115	11	16%	
18/01–50	+1	+3	61	126	12	20%	
18/51–75	+2	+3	72	137,5	13	25%	
18/76–90	+2	+4	83,5	148,5	14	30%	
18/91–99	+2	+5	106	171	15(3)	35%	
18/00	+3	+6	151	216	16(6)	40%	
19	+3	+7	218,5	288	16(8)	50%	Gig. delle colline
20	+3	+8	241	315	17(10)	60%	Gig. delle rocce
21	+4	+9	286	364,5	17(12)	70%	Gig. dei ghiacci
22	+4	+10	353,5	436,5	18(14)	80%	Gig. del fuoco
23	+5	+11	421	508,5	18(16)	90%	Gig.delle nuvole
24	+6	+12	556	648	19(17)	95%	Gig. delle tempeste
25	+7	+14	691	787,5	19(18)	99%	Titano

FORZA

La Forza (For) misura la prestanza fisica del personaggio, la sua resistenza ed il suo vigore. E' il requisito primario dei combattenti, che devono essere particolarmente robusti per poter indossare l'armatura e maneggiare armi pesanti. Un guerriero con 16 o più di Forza ha diritto ad un bonus del 10% sui punti-esperienza guadagnati.

Inoltre, i combattenti che hanno Forza 18 possono tirare i dadi-percentuale (vedi "Glossario") per determinare se sono dotati di una Forza eccezionale. In questo caso, migliorano le loro probabilità di colpire il nemico, aumentano i danni causati con ogni colpo, il peso che possono trasportare senza inconvenienti per l'ingombro (vedi più avanti) e la loro capacità di sfondare porte.

Il resto del paragrafo spiega le

varie colonne della tabella 1, che dovrete controllare mentre proseguite nella lettura.

Modificatori al tiro per colpire: si sommano o sottraggono al tiro per colpire con 1d20 (un dado a venti facce) nel combattimento. Con un bonus (numero positivo) è più facile colpire il bersaglio; con una penalità (negativo) è più difficile.

Modificatori al danno: anch'essi valgono per il combattimento. Il numero indicato va sommato o sottratto a quello dei dadi da tirare per determinare i danni causati da un attacco (ogni attacco non può mai fare meno di 1 punto di danno, a prescindere dai modificatori). Ad esempio, una spada corta, di solito, fa 1d6 danni (da 1 a 6). Se l'attaccante ha Forza 17 fa un punto di danno in più (da 2 a 7). Il modificatore vale anche per le armi da lancio, benché gli archi debbano essere costruiti in modo speciale per averne diritto e le balestre non possano mai trarre vantaggio dalla Forza di chi le usa.

Carico: il peso (in Kg) che il personaggio può portare senza dover subire l'ingombro (che misura l'impedimento causato al movimento dal peso trasportato, vedi "Glossario"). Se il personaggio ha un carico non superiore a quello indicato, può sfruttare tutto il suo fattore-movimento.

Tabella 2

Destrezza

Caratteristica	Modific. di reazione	Modific. per armi da lancio	Modific. difensivo
1	–6	–6	+5
2	–4	–4	+5
3	–3	–3	+4
4	–2	–2	+3
5	–1	–1	+2
6	0	0	+1
7	0	0	0
8	0	0	0
9	0	0	0
10–14	0	0	0
15	0	0	–1
16	+1	+1	–2
17	+2	+2	–3
18	+2	+2	–4
19	+3	+3	–4
20	+3	+3	–4
21	+4	+4	–5
22	+4	+4	–5
23	+4	+4	–5
24	+5	+5	–6
25	+5	+5	–6

Levata massima: il peso massimo che il personaggio è in grado di alzare sopra la propria testa. Un personaggio che la raggiunge non può fare che pochi passi. Non esiste creatura, umana o umanoide, che possa sollevare così due volte il proprio peso, a meno che non sia dotata di Forza eccezionale. Nel 1987, il record mondiale di sollevamento pesi a strappo è stato di 211 Kg. Un guerriero eroico con Forza 18/00 (vedi tabella 1) può sollevare in questo modo fino a 216 Kg e tenerli sospesi sopra la testa ancora più a lungo!

Aprire porte: probabilità che ha il personaggio di forzare una porta pesante o bloccata. Quando cerca di sfondare la porta, tirare 1d20: se il risultato è pari o inferiore al numero indicato, la porta si apre. Il personaggio può continuare a provare finché la porta non si apre, ma ogni tentativo richiede tempo (spetta al DM decidere quanto) e fa molto rumore.

I numeri posti tra parentesi sono le probabilità (con 1d20) di aprire una porta chiusa a chiave, sbarrata o bloccata con la magia. Si può effettuare un solo tentativo per ogni porta: se fallisce, quel personaggio non può più riprovare.

Piegare sbarre/Sollevare grate: probabilità (determinata con i dadi-percentuale) che ha il personaggio di piegare normali sbarre di ferro, sollevare grate verticali o compiere simili atti di forza. Quando il personaggio si accinge all'impresa, si tirano i dadi-percentuale: con un numero pari o inferiore a quello indicato nella tabella 1, l'impresa è riuscita. Se fallisce, non può riprovare, ma può, ad esempio, cercare di piegare le sbarre di una grata che non è riuscito a sollevare, e viceversa.

Destrezza

La Destrezza (Des) raggruppa varie doti fisiche, come la coordinazione motoria, l'agilità, la prontezza di riflessi, il senso dell'equilibrio. La Destrezza modifica le reazioni del personaggio quando è posto davanti ad una minaccia o ad una sorpresa, la sua precisione con le armi da lancio e la sua abilità nello schivare i colpi. E' il requisito primario dei vagabondi ed ha influenza sulle abilità speciali della loro classe: un vagabondo con Destrezza 16 o più ottiene un bonus del 10% sui punti-esperienza acquisiti.

Modificatore di reazione: modifica il tiro per vedere se il personaggio viene colto di sorpresa quando si trova di fronte dei PNG inattesi. Più questo modificatore è alto, più il personaggio diventa difficile da sorprendere.

Modificatore per armi da lancio: corregge il tiro del personaggio quando questi usa un'arma da lancio (un arco o un'arma scagliata). Se il numero è positivo, colpire è più facile; se è negativo, è più difficile.

Modificatore difensivo: si somma ai tiri-salvezza (vedi "Glossario") contro attacchi che si possono schivare (fulmini, macigni, ecc.). Modifica anche la CA del personaggio (vedi "Glossario"), in quanto rappresenta la sua capacità di scansarsi e parare i colpi. Rath, ad esempio, indossa una corazza di maglia ed ha CA 5. Se ha Destrezza 16, la sua Classe Armatura viene modificata con un -2, passando a 3: colpirlo è più difficile. Con Destrezza 5, invece, la CA aumenta di 2



punti (7) e colpirlo è più facile. In certi casi non si applicano i modificatori alla CA per la Destrezza; di solito questo avviene quando il personaggio è attaccato alle spalle o è impedito nei movimenti (è a terra, è legato, sta sul bordo di un precipizio, sta arrampicandosi su una corda, ecc.).

COSTITUZIONE

La Costituzione (Cos) comprende la robustezza, lo stato di salute e di efficienza fisica del personaggio, oltre che la sua resistenza alle ferite, alle intemperie ed alle malattie. Poiché si riflette sui punti-ferita e sulle probabilità che il personaggio sopravviva a shock terribili come le metamorfosi magiche o la resurrezione, questa caratteristica è importantissima per tutte le classi; alcune richiedono addirittura ai propri appartenenti un punteggio minimo di Costituzione.

Il punteggio iniziale limita il numero di volte che il personaggio può essere resuscitato o rianimato: la Costituzione si abbassa di 1 punto ad ogni resurrezione o rianimazione. Qualora il punteggio di Costituzione diminuisca, lo si può riportare con la magia al livello iniziale o anche migliorarlo, ma in ogni caso questo non aumenta il numero delle possibili resurrezioni o rianimazioni. Quando il personaggio ha esaurito i punti a disposizione derivanti dalla sua Costituzione iniziale, solo una divinità può riportarlo in vita, ma gli dei intervengono unicamente se si tratta di un autentico eroe! Nel caso di Rath, ad esempio, il punteggio iniziale di Costituzione è 12: potrà essere resuscitato fino a 12 volte. La tredicesima morte gli sarà fatale e nessuno riuscirà più a riportarlo in vita.

Modificatore ai punti-ferita: si somma o sottrae ad ogni dado-vita tirato per il personaggio. A prescindere dai modificatori, comunque, non è mai possibile avere meno di 1 punto-ferita per ogni dado-vita: se in seguito agli aggiustamenti si ottiene un risultato inferiore a 1, lo si considera come un 1. Nella determinazione dei bonus o delle penalità ai punti-ferita, si usa sempre l'attuale punteggio di Costituzione del personaggio.

Solo i combattenti possono avere un bonus di +3 o +4 sulla Costituzione; gli altri personaggi con Costituzione 17 o 18 ricevono soltanto un +2 per ogni dado-vita.

Il bonus per la Costituzione viene sospeso quando il personaggio arriva al 10° livello (al 9°, se si tratta di un combattente o di un sacerdote), dopodiché non si aggiungono più ai punti-ferita né il bonus né i dadi-vita (vedi descrizioni delle classi dei personaggi).

Se la Costituzione cambia nel corso di un'avventura, i punti-ferita del personaggio si possono aumentare o diminuire per riflettere questo mutamento. La differenza tra l'even-

Tabella 3

COSTITUZIONE

Caratteristica	Modificatore punti-ferita	Shock corporeo	Sopravvivenza alla resurrezione	Modificatore contro veleni	Rigenerazione
1	–3	25%	30%	–2	Assente
2	–2	30%	35%	–1	Assente
3	–2	35%	40%	0	Assente
4	–1	40%	45%	0	Assente
5	–1	45%	50%	0	Assente
6	–1	50%	55%	0	Assente
7	0	55%	60%	0	Assente
8	0	60%	65%	0	Assente
9	0	65%	70%	0	Assente
10	0	70%	75%	0	Assente
11	0	75%	80%	0	Assente
12	0	80%	85%	0	Assente
13	0	85%	90%	0	Assente
14	0	88%	92%	0	Assente
15	+1	90%	94%	0	Assente
16	+2	95%	96%	0	Assente
17	+2 (+3)*	97%	98%	0	Assente
18	+2 (+4)*	99%	100%	0	Assente
19	+2 (+5)*	99%	100%	+1	Assente
20	+2 (+5)**	99%	100%	+1	1/6 turni
21	+2 (+6)***	99%	100%	+2	1/5 turni
22	+2 (+6)***	99%	100%	+2	1/4 turni
23	+2 (+6)****	99%	100%	+3	1/3 turni
24	+2 (+7)****	99%	100%	+3	1/2 turni
25	+2 (+7)****	100%	100%	+4	1/1 turno

* Il bonus tra parentesi vale solo per i combattenti. Ogni altra classe riceve al massimo un bonus +2 per dado-vita.

** Tutti i tiri per i dadi-vita che danno 1 si considerano 2.

*** Tutti i tiri che danno 1 o 2 si considerano 3

**** Tutti i tiri che danno 1, 2 e 3 si considerano 4.

tuale bonus attuale sui punti-ferita del personaggio ed il nuovo viene moltiplicata per il suo livello (10° al massimo) e sommata o sottratta al totale. Se la Costituzione di Delsenora passa da 14 a 15, essa guadagnerà un punto-ferita in più per ogni suo livello (fino al decimo).

Shock corporeo: è la probabilità del personaggio, espressa in percentuale, di sopravvivere alle trasformazioni magiche del suo corpo (pietrificazione, metamorfosi, invecchiamento ecc.). La si può usare anche per determinare se il personaggio perde i sensi in situazioni particolarmente critiche. Se, ad esempio, un mago malvagio trasforma il suo stupido adepto con Costituzione 13 in un corvo, questi ha l'85% di probabilità di sopravvivere. Se ci riesce, dovrà superare un altro tiro per lo shock corporeo quando tornerà alla forma originaria, altrimenti morirà.

Sopravvivenza alla resurrezione: indica la probabilità che il personaggio riesca a ritornare in vita se resuscitato con la magia. Perché questo accada, il giocatore deve tirare i dadi-percentuale e fare un numero pari o inferiore a quello indicato dalla tabella. Se fallisce, il suo personaggio muore definitivamente; non importa quante volte è stato resuscitato in precedenza: solo un intervento divino potrà riportarlo in vita.

Modificatore contro veleni: modifica il tiro-salvezza contro i veleni per umani, elfi, gnomi e mezzelfi. Non si applica a nani ed halfling, in quanto possiedono una speciale resistenza all'avvelenamento. Il DM ha informazioni più particolareggiate sui tiri-salvezza.

Rigenerazione: consente ai personaggi dotati di Costituzione eccezionalmente alta (ottenuta magari con un *Desiderio* o un oggetto magico) di guarire più in fretta, rigenerandosi. Dopo un dato numero di turni, il personaggio risana un punto-ferita. Questo tipo di guarigione non vale, però, per i danni causati dal fuoco o dall'acido che, essendo più profondi degli altri, possono guarire solo normalmente o grazie alla magia.

Tabella 4

Intelligenza

Caratteristica	N° lingue	Livello di incant.	Probab. appr. inc.	N° max inc./liv.	Immunità agli incant.
1	0*	—	—	—	—
2	1	—	—	—	—
3	1	—	—	—	—
4	1	—	—	—	—
5	1	—	—	—	—
6	1	—	—	—	—
7	1	—	—	—	—
8	1	—	—	—	—
9	2	4°	35%	6	—
10	2	5°	40%	7	—
11	2	5°	45%	7	—
12	3	6°	50%	7	—
13	3	6°	55%	9	—
14	4	7°	60%	9	—
15	4	7°	65%	11	—
16	5	8°	70%	11	—
17	6	8°	75%	14	—
18	7	9°	85%	18	—
19	8	9°	95%	Tutti	1° liv.
20	9	9°	96%	Tutti	2° liv.
21	10	9°	97%	Tutti	3° liv.
22	11	9°	98%	Tutti	4° liv.
23	12	9°	99%	Tutti	5° liv.
24	15	9°	100%	Tutti	6° liv.
25	20	9°	100%	Tutti	7° liv.

* Anche se incapace di parlare persino una sola lingua, il personaggio può ugualmente comunicare a gesti e grugniti.

Intelligenza

L'Intelligenza (Int) corrisponde alla memoria, al raziocinio ed alla capacità di apprendimento del personaggio; riguarda anche cose che vanno al di là della parola stessa. E' questa caratteristica a determinare quante lingue si possono conoscere. L'Intelligenza è il requisito primario degli stregoni, che devono possedere notevoli capacità mentali per poter capire e memorizzare gli incantesimi. Gli Stregoni con Intelligenza 16 o più hanno diritto ad un bonus del 10% sui punti-esperienza guadagnati.

Questa caratteristica determina quali incantesimi lo stregone può imparare e quanti ne può ricordare contemporaneamente. Solo i più intelligenti saranno in grado di comprendere le potenti magie del 9° livello.

Il punteggio dà un'indicazione generica dell'acume del personaggio. Una creatura semi-intelligente (Int 3 o 4) riesce a stento a parlare e reagisce in modo impulsivo ed istintivo. Gestire un personaggio giocante del genere è difficile, se non impossibile. Anche un essere poco intelligente (Int 5-7) si potrebbe definire lento di comprendonio. Una persona molto intelligente (Int 11 o 12) apprende nuove idee in fretta e senza difficoltà; una intelligentissima (Int 13 o 14) sa risolvere la maggior parte dei problemi senza il minimo sforzo. Chi è dotato di un'intelligenza eccezionale (Int 15 o 16) è decisamente superiore alla norma. Il genio (Int 17 o 18) è brillantissimo, mentre il supergenio ha un'intelligenza addirittura inimmaginabile.

Le reali doti intellettive, però, non sono facilmente quantificabili mediante aridi numeri (punteggi di Intelligenza, QI eccetera): capita spesso, anche nella vita, che persone intelligenti o

CAROL HEYER

addirittura geniali non riescano a trovare il modo di mettere a frutto le loro capacità e realizzino risultati inferiori a quelli che potrebbero ottenere. Non bisogna fare troppo affidamento sull'Intelligenza del personaggio: siete voi, in realtà, a dovergli dare la creatività e l'ingegno che il punteggio rappresenta!

Numero di lingue: indica quanti linguaggi può imparare il personaggio, oltre a parlare la propria madrelingua, cosa che sanno fare tutti, anche i più stupidi. La conoscenza della lingua si limita alla conversazione; non vuol dire saperla anche leggere e scrivere. Spetta al DM decidere se il personaggio sa queste lingue già quando inizia a giocare o se il numero indica solo quante ne può imparare. Nel primo caso sarà più facile comunicare; nel secondo, ci saranno maggiori spunti per il gioco di ruolo (trovare un insegnante o un motivo per cui si debba sapere una data lingua).

Inoltre, il DM potrà limitare il numero di linguaggi da apprendere a seconda del tipo di campagna: va benissimo che un guerriero, se proviene dalle Lande Gelide, non abbia in repertorio le lingue delle Terre Meridionali, per il semplice fatto che non ha mai incontrato nessuno che le parlasse.

Se il DM decide di permettere l'uso delle capacità, il valore rappresenta anche i punti-capacità extra che il personaggio guadagna grazie alla sua Intelligenza e che potrà utilizzare come meglio crede. Non è mai necessario impiegare dei punti-capacità per parlare la propria madrelingua.

Livello degli incantesimi: indica il massimo livello di incantesimi alla portata dello stregone con questa Intelligenza.

Probabilità di apprendimento: è la probabilità, espressa in percentuale, che il personaggio ha di imparare un dato incantesimo. Il tentativo va fatto quando se ne presenta l'occasione, non quando lo stregone avanza di livello. Per poterlo effettuare, lo stregone deve avere libero accesso ad un libro che contenga l'incantesimo in questione. Se il giocatore ottiene, tirando il dado, un numero pari o inferiore alla percentuale indicata, il personaggio impara la nuova magia e la trascrive sul proprio libro. Qualora il tiro sia superiore alla percentuale, non si può ripetere il tentativo fino al prossimo avanzamento di livello (sempre che lo stregone possa accedere liberamente al libro).

Immunità agli incantesimi: é prerogativa di individui con punteggio di Intelligenza eccezionalmente alto. Chi é così intelligente si accorge subito dell'inconsistenza di illusioni e visioni e supera automaticamente il tiro-salvezza. I bonus sono cumulativi: un personaggio con Int 20 non si farà certo trarre in inganno da illusioni di 1° o 2° livello.

Limite massimo di incantesimi per livello (regola opzionale)

Questo é il numero massimo di incantesimi di un dato livello che lo stregone può conoscere. Quando viene raggiunto questo limite, lo stregone non può più copiarne altri dello stesso livello sul suo libro (a meno che non si usi il sistema opzionale di ricerca degli incantesimi). Una volta che si é appreso un incantesimo, é impossibile

Tabella 5

SAGGEZZA

Caratt.	Modif. difesa magia	Incant. Bonus	Probab. fallim.	Immunità agli incantesimi
1	–6	—	80%	—
2	–4	—	60%	—
3	–3	—	50%	—
4	–2	—	45%	—
5	–1	—	40%	—
6	–1	—	35%	—
7	–1	—	30%	—
8	0	—	25%	—
9	0	0	20%	—
10	0	0	15%	—
11	0	0	10%	—
12	0	0	5%	—
13	0	1°	0%	—
14	0	1°	0%	—
15	+1	2°	0%	—
16	+2	2°	0%	—
17	+3	3°	0%	—
18	+4	4°	0%	—
19	+4	1°, 3°	0%	Incuti paura, Charme, Comando, Amicizia, Ipnosi
20	+4	2°, 4°	0%	Oblio, Bloccapersone, Raggio di indebolimento, Intimorire
21	+4	3°, 5°	0%	Paura
22	+4	4°, 5°	0%	Charmare mostri, Confusione, Emozione, Goffaggine, Suggestione
23	+4	1°, 6°	0%	Caos, Regressione mentale, Bloccamostri, Giara magica, Ricerca
24	+4	5°, 6°	0%	Costrizione, Suggestione di massa, Verga del dominio
25	+4	6°, 7°	0%	Antipatia/Simpatia, Incantesimo della morte, Charme di massa

disimpararlo per sostituirlo con un altro.

Ad esempio, la maga Delsenora ha Intelligenza 14; al momento conosce 7 incantesimi di 3° livello.

Durante un'avventura trova un vecchio libro degli incantesimi negli scaffali di una biblioteca umida e dimenticata da tutti. Soffia via la polvere e scopre un incantesimo di 3° livello che non aveva mai visto prima! Emozionata, si siede ad esaminare attentamente quelle annotazioni arcane. La sua probabilità di imparare l'incantesimo é pari al 60%. Delsenora tira i dadi-percentuale ottenendo 37: capisce le strane istruzioni e riesce a ricopiarle sul suo libro. Quando ha finito, ha 8 incantesimi di 3° livello quindi gliene manca uno soltanto per raggiungere il limite massimo. Se avesse ottenuto con i dadi un numero superiore a 60, o se avesse già avuto 9 incantesimi del 3° livello trascritti nel suo libro, oppure se l'incantesimo fosse stato di livello superiore al 7° (il massimo a cui può arrivare considerata la sua Intelligenza), la maga non avrebbe potuto aggiungerlo al suo repertorio.

SAGGEZZA

La Saggezza (Sag) é un insieme di buon senso, assennatezza, astuzia, forza di volontà ed intuito. Può influenzare la resistenza ad attacchi magici del personaggio. E' il requisito primario dei sacerdoti, per cui quelli che hanno Sag 16 o più hanno diritto ad un bonus del 10% sui punti-esperienza acquisiti. I chierici, druidi e sacerdoti di vario tipo aventi Sag 13 o più ottengono inoltre degli incantesimi bonus in aggiunta a quelli che potrebbero usare normalmente.

Modificatore di difesa dalla magia: vale per i tiri-salvezza contro le magie che aggrediscono la mente (charme, impaurire, ipnosi, illusioni, suggestioni, eccetera). Questi bonus e penalità si applicano automaticamente, senza alcuno sforzo da parte del personaggio.

Incantesimi bonus: il numero di incantesimi extra cui ha diritto il sacerdote (e solo lui) grazie alla sua grande Saggezza. Questi bonus sono a disposizione solo quando il sacerdote può lanciare incantesimi del livello corrispondente. Sono cumulativi: un sacerdote con Sag 15 ha diritto a 2 incantesimi bonus di 1° livello ed 1 di 2°.

Probabilità di fallimento: é la possibilità, espressa in percentuale, che l'incantesimo non riesca. I sacerdoti con scarsa Saggezza sono più esposti a questo rischio. Ogni volta che il sacerdote lancia un incantesimo, tira i dadi-percentuale: se il numero che ottiene é pari o inferiore alla percentuale indicata, la magia non funziona, pur essendo stata spesa. Chi ha Saggezza 13 o più non deve preoccuparsi della riuscita dei suoi incantesimi.

Immunità agli incantesimi: se é molto saggio, il sacerdote é protetto da certi incantesimi, magie ed oggetti magici. Le immunità sono cumulative: un personaggio con Sag 23 non é toccato dagli incantesimi elencati nella tabella fino alla riga 23 compresa.



Tabella 6

CARISMA

Caratteristica	N° max. di gregari	Fattore -fedeltà	Modific. reazione
1	0	–8	–7
2	1	–7	–6
3	1	–6	–5
4	1	–5	–4
5	2	–4	–3
6	2	–3	–2
7	3	–2	–1
8	3	–1	0
9	4	0	0
10	4	0	0
11	4	0	0
12	5	0	0
13	5	0	+1
14	6	+1	+2
15	7	+3	+3
16	8	+4	+5
17	10	+6	+6
18	15	+8	+7
19	20	+10	+8
20	25	+12	+9
21	30	+14	+10
22	35	+16	+11
23	40	+18	+12
24	45	+20	+13
25	50	+20	+14

CARISMA

Il Carisma (Car) riassume la capacità di persuasione e di comando del personaggio, il suo magnetismo personale. Non deriva necessariamente dalla bellezza esteriore ed é importante per tutti i personaggi, ma in particolar modo per quelli che hanno a che fare con PNG, mercenari, servitori e mostri intelligenti. Indica quanti gregari si possono avere ed influenza tanto la loro fedeltà quanto quella di mercenari e servitori.

Numero massimo di gregari: definisce quanti sono i PNG disponibili a mettersi al servizio del personaggio. Non si contano mercenari, armigeri, servitori o altre persone che vengono da lui pagate.

Fattore-fedeltà: si somma o sottrae al punteggio di fedeltà dei gregari e degli altri servitori (vedi *MDM*). E' di importanza essenziale in battaglia, quando il morale delle truppe é decisivo.

Modificatore di reazione: bonus o penalità del personaggio, dovuto al suo Carisma, che gli serve quando deve trattare con PNG o creature intelligenti. Ad esempio Rath incontra un centauro, che é intelligente, ma, poiché Rath ha scarso Carisma, parte svantaggiato. Probabilmente cercherà di ovviare alla difficoltà mediante generose offerte di denaro o di informazioni.

SIGNIFICATO DEI NUMERI

Una volta determinate le varie caratteristiche del personaggio, potete fermarvi un attimo a considerare la situazione: cosa significa tutto ciò?

Supponiamo che decidiate di chiamare "Rath" il personaggio, le cui caratteristiche sono le seguenti:

Forza	8
Destrezza	14
Costituzione	13
Intelligenza	13
Saggezza	7
Carisma	6

Evidentemente, Rath ha doti e punti deboli: spetta a voi capire il significato di questi numeri. Ecco due modi di interpretarli:

1) Rath gode di buona salute (Cos 13), ma non é molto forte (For 8) a causa della sua pigrizia, che non gli ha permesso di fare attività fisica durante la giovinezza. Ha punteggi bassi di Saggezza e di Carisma (7, 6), quindi gli manca il buon senso di applicarsi con serietà. Questo lo ha portato ad avere un atteggiamento menefreghista, che finisce per irritare gli altri. Solo la sua Intelligenza (Int 13) e la sua Destrezza (14) lo salvano da una disfatta su tutta la linea.

Lo si può giocare come un individuo insignificante ed irritante, sempre intento a tenersi alla larga da quelli che lo vogliono morto.

2) Rath è dotato di molte qualità: ha studiato (Int 13) ed ha messo a frutto le sue capacità manuali (Des 14). Sfortunatamente, ha poca Forza (For 8) perché é stato tutto il tempo a sgobbare sui libri. Nonostante questo, la salute é buona (Cos 13). La sua scarsa Saggezza ed il suo esiguo Carisma (7 e 6, rispettivamente) gli derivano dalla mancanza di contatto con la gente al di fuori degli ambienti accademici.

Se interpretate i punteggi in questo modo, Rath può diventare un personaggio intellettuale, gentile, timido e un po' ingenuo, con buone capacità manuali, sempre indaffarato tra nuove idee e invenzioni.

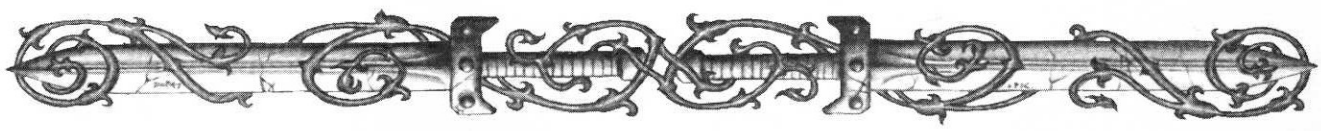
Ovviamente, le caratteristiche (le "statistiche") di Rath non sono il massimo della vita, ma é ugualmente possibile sfruttarle al meglio, delineando un personaggio interessante e divertente. Troppo spesso si ha una specie di ossessione per i punteggi alti e, se si riceve dalla sorte un personaggio che non ha tutte le statistiche sopra la media, lo si abbando-



na subito. C'è persino chi crede che un personaggio non abbia speranza se non ha almeno un'abilità con punteggio 17. Non c'è bisogno di aggiungere che questi esigenti giocatori non prendono neppure in considerazione un personaggio con caratteristiche 6 o 7.

In realtà, la sopravvivenza di Rath non dipende tanto dalle sue statistiche, quanto dalla capacità di immedesimazione di chi lo interpreta: abbandonato al suo destino, non ce la farà di certo! Se, al contrario, vi prendete cura del vostro personaggio e vi immedesimate in esso, anche il più disgraziato può diventare insostituibile e divertente. Ha Carisma 5? Come mai? Magari é solo per via di una cicatrice che lo deturpa, o forse a tavola si comporta in modo tremendo. Può darsi che, pur con le migliori intenzioni, finisca sempre per dire la frase sbagliata al momento sbagliato, o che la sua schiettezza rasenti a volte la maleducazione: é improbabile che questo gli attiri le simpatie della gente. Perché ha Destrezza 3? E' maldestro per natura o é cieco come una talpa?

Non abbandonate il personaggio solo perché ha dei punteggi scarsi, quindi. Cercate, invece, di vederla come un'occasione per rendere più interessante il gioco e per creare un individuo unico e particolare. Interagire con una personalità ben definita divertirà sia il DM che i giocatori.



CAPITOLO 2

RAZZE DEI PERSONAGGI GIOCANTI

Dopo aver determinato le caratteristiche del personaggio, dovete decidere a quale razza appartiene. Non si tratta di una razza vera e propria (caucasica, nera, asiatica ecc.), ma solo di fantasia: può essere umano, elfo, nano, gnomo, mezzelfo oppure halfling. Ogni razza è diversa dalle altre ed ha le proprie abilità speciali. Ciascuna ha a disposizione varie classi tra cui scegliere.

In questo capitolo descriveremo tutte e 6 le razze principali. In molti casi, la descrizione conterrà informazioni di carattere generico, che non vanno seguite alla lettera. Ad esempio, se si dice che "i nani tendono ad essere austeri e taciturni", questo non vi impedisce di creare un nano allegro: significa solo che quello è lo stereotipo del nano. I personaggi non sono individui come tutti gli altri, altrimenti non intraprenderebbero alcuna avventura. Se riuscirete a plasmare una personalità del tutto unica, vi divertirete molto di più.

PUNTEGGI MINIMI E MASSIMI

Tutte le razze di PG non umani (o "semiumani") hanno dei requisiti massimi e minimi per i punteggi delle caratteristiche. Se volete avere un personaggio semiumano, i suoi punteggi devono rientrare in questi limiti. La tabella 7 riporta i minimi e massimi per ogni razza (i minimi sono prima della barra, i massimi dopo). Il sesso del personaggio non altera i massimi e minimi richiesti.

Consultate la tabella 7 *prima* di modificare i punteggi delle caratteristiche del personaggio in base alla razza. Se i punteggi che avete ottenuto tirando i dadi si adattano a qualche razza particolare, il personaggio può farne parte, anche se in seguito i dati potranno essere modificati tanto da superare il massimo o non arrivare al minimo. Basta soddisfare i requisiti all'inizio; per il resto del gioco, non è più necessario interessarsene.

Nella tabella 7 trovate il punteggio massimo e minimo che il personaggio deve avere per poter far parte di una razza semiumana. I personaggi umani non devono rispondere ad alcun requisito particolare.



Tabella 7

REQUISITI PER LE CARATTERISTICHE IN BASE ALLA RAZZA

Caratt.	Nano	Elfo	Gnomo	Mezzelfo	Halfling
Forza	8/18	3/18	6/18	3/18	7/18 *
Destrezza	3/17	6/18	3/18	6/18	7/18
Costituzione	1/18	7/18	8/18	6/18	10/18
Intelligenza	3/18	8/18	6/18	4/18	6/18
Saggezza	3/18	3/18	3/18	3/18	3/17
Carisma	3/17	8/18	3/18	3/18	3/18

* I guerrieri halfling non tirano per la Forza eccezionale.

MODIFICHE ALLE CARATTERISTICHE PER LA RAZZA

Se avete scelto di far diventare il personaggio uno gnomo, un nano, un elfo oppure un halfling, dovete modificare alcuni punteggi delle caratteristiche. Le modifiche sono obbligatorie; le subiscono tutti gli appartenenti a queste razze. *Anche se, dopo questi cambiamenti, il punteggio delle caratteristiche del personaggio supera il massimo o non tocca il minimo indicato nella tabella,* ***non*** *dovete cambiare razza.* Inoltre, queste modifiche possono abbassare il punteggio fino a 2 o alzarlo fino a 19.

LIMITI DI CLASSE E LIVELLO

In AD&D™ la razza umana ha una prerogativa: i suoi membri possono scegliere qualsiasi classe ed in quella possono progredire fino ai più alti livelli. Le altre razze hanno una scelta più ristretta e minori possibilità di avanzamento; questo rispecchia le loro caratteristiche naturali (i nani, ad esempio, amano la guerra e la rissa ma disprezzano la magia). I limiti sono alti quanto basta a consentire al semiumano di arrivare a un buon livello in almeno una classe: un halfling, ad esempio, può diventare il miglior ladro sulla piazza, ma non un grande guerriero.

I limiti esistono anche per rendere il gioco più equilibrato. La possibilità degli umani di poter scegliere ogni classe senza limiti di livello é il loro unico vantaggio: i semiumani ne hanno altri, che li rendono interessanti (in particolare, la possibilità di essere multiclasse: vedi "Glossario") e compensano il fatto di non poter progredire oltre un certo grado. Chiedete al DM per sapere le limitazioni di livello dei semiumani.

LINGUAGGI

Riguardo ai linguaggi dei semiumani ci si può comportare in due modi, a seconda che il DM adotti o meno le regole opzionali sulle capacità. In ogni caso, ogni PG sa parlare automaticamente la lingua del suo luogo d'origine. Se non si usano le capacità, il personaggio già in partenza conosce un certo numero di lingue aggiuntive (che dipende dal suo punteggio di Intelligenza, vedi tabella 4). Esse devono essere scelte tra quelle elencate per la sua razza.

Se decidete di adottare le capacità, il personaggio riceve lingue aggiuntive utilizzando punti-capacità (vedi capitolo 5) e in questo modo determina quante ne sa al momento di iniziare l'avventura (la madrelingua non costa nulla). I semiumani devono scegliere tra i vari linguaggi presentati per la loro razza.

Di solito i PG umani cominciano col sapere solo la propria madrelingua, che hanno imparato da piccoli. Il DM può decidere che parlino anche altre lingue (fin dove glielo consentono la loro Intelligenza o i loro punti-capacità), se pensa che abbiano avuto modo di apprenderle durante la giovinezza. Altrimenti, i PG umani possono impararle nel corso delle avventure.

NANI

I nani hanno una corporatura bassa e tozza (l'altezza varia da 1,20 a 1,35 m), guance rubizze, occhi e capelli scuri. Vivono, in genere, fino a 350 anni.

Tendono ad essere austeri e taciturni, laboriosi, solidi e coraggiosi, ma poco spiritosi. Amano la birra, anche a forte gradazione alcolica, l'idromele ed i liquori in genere. Quello che adorano di più, però, sono i metalli preziosi, specialmente l'oro, anche se non disprezzano certo le gemme, in particolare i diamanti e le pietre dure (ma non le perle). Amano la terra e detestano il mare. Non hanno eccessiva simpatia per gli elfi e odiano orchetti e goblin. La loro struttura tarchiata non li rende adatti a montare cavalli o cavalcature alte (i pony comunque vanno bene), nei confronti dei quali nutrono una certa diffidenza. Non apprezzano la magia

Tabella 8

MODIFICHE DELLE CARATTERISTICHE IN BASE ALLA RAZZA

Razza	Modificatori
Nano	+1 sulla Costituzione; –1 sul Carisma
Elfo	+1 sulla Destrezza; –1 sulla Costituzione
Gnomo	+1 sull'Intelligenza; –1 sulla Saggezza
Halfling	+1 sulla Destrezza; –1 sulla Forza



Tabella 9

BONUS SUI TIRI-SALVEZZA

Punteggio di Costituzione	Bonus sul tiro-salvezza
4–6	+1
7–10	+2
11–13	+3
14–17	+4
18–19	+5

e non hanno doti magiche, mentre raggiungono il massimo nel combattimento e nelle arti belliche in genere o nelle scienze, come l'ingegneria.

Benché i nani siano sospettosi ed avari per natura, la loro tenacia ed il loro coraggio sono più che sufficienti a compensare questi difetti. I nani abitano solitamente nelle regioni collinari o montuose. Preferiscono il buio e la solidità dei sotterranei. Hanno varie abilità speciali collegate a queste loro abitudini e sono particolarmente resistenti alla magia ed ai veleni.

Un personaggio di questa razza può essere un chierico, un guerriero o un ladro, ma può anche scegliere di diventare un guerriero/chierico o un guerriero/ladro.

Vivendo sottoterra, i nani hanno imparato la lingua dei loro vicini, amici e nemici. Il nano già in partenza può sapere, oltre alla lingua comune, quella dei nani, degli gnomi, dei goblin, degli orchetti e dei coboldi, o una qualunque altra a scelta del DM. Il numero dei linguaggi conosciuti é limitato dal punteggio di Intelligenza del personaggio (vedi tabella 4) o dai punti-capacità impiegati, se si adotta questa regola opzionale.

I nani non sono creature magiche e non lanciano mai incantesimi (a parte quelli dei chierici). Per questo motivo godono di un bonus sui tiri-salvezza contro attacchi provenienti da incantesimi e da bacchette, bastoni e verghe magiche. Il bonus é di +1 ogni tre punti e mezzo di Costituzione: se il nano ha Cos 7, avrà un bonus di +2 sui tiri-salvezza (vedi tabella 9).

I nani si difendono molto bene anche dalle sostanze tossiche. Tutti i nani hanno dei bonus sui tiri-salvezza contro i veleni che sono uguali a quelli contro la magia (vedi tabella 9).

A causa della loro natura non magica, però, i nani non possono usare nemmeno gli oggetti magici, a meno che non siano appropriati alla classe del personaggio: se usano un oggetto magico qualsiasi, esiste una probabilità del 20% che questo non funzioni. La prova va ripetuta ogni volta che l'oggetto si utilizza, ma il fallimento é circoscritto a quell'episodio: poi potrà riprendere a funzionare normalmente. Se si tratta di un oggetto che agisce per un lasso di tempo, la prova si effettua quando lo si adopera per la prima volta durante un incontro. Se supera il test, l'oggetto continua a funzionare finché lo si usa. Ad esempio, il nano deve effettuare la prova al momento di indossare una *tunica mimetica,* ma non la ripete più finché non se la toglie e poi la rimette. Se un oggetto magico maledetto non funziona, il nano intuisce la sua natura e può liberarsene. Bisogna controllare il funzionamento di tutti gli oggetti magici (bacchette, bastoni, verghe, amuleti, anelli, pozioni, corni e gioielli) a parte armi, armature, spade, scudi, guanti e cinture. La penalità non vale per i nani chierici che usano gli oggetti dei chierici. Nel combattimento ravvicinato, i nani sommano 1 al tiro per colpire orchetti, mezzorchetti, goblin e hobgoblin. Quando orchi, troll, orchi magi, giganti e titani attaccano un nano devono sottrarre 4 dal tiro per colpire, a causa dell'abilità in combattimento e delle dimensioni dei nani rispetto a queste creature enormi. I nani sono dotati di infravisione: al buio vedono fino a 18 metri di distanza.

Sono esperti minatori: se si trovano sottoterra, riescono ad individuare alcune particolarità della galleria entro 3 metri di distanza (vedi sotto), e possono determinare in qualunque momento a quale profondità si trovano, con un certo grado di approssimazione.

Individuare pendenze o gradini	1-5 su 1d6
Individuare gallerie o passaggi costruiti da poco	1-5 su 1d6
Individuare pareti o stanze mobili	1-4 su 1d6
Individuare trappole, botole e trabocchetti di pietra	1-3 su 1d6
Determinare la profondità	1-3 su 1d6

Per poter avere l'informazione, però, il nano deve dichiarare che effettuerà questa prova: non si tratta di una intuizione spontanea.

Grazie alla loro struttura robusta, i nani possono sommare 1 al loro punteggio iniziale di Costituzione. A causa della loro natura severa e sospettosa, però, devono sottrarre 1 dal proprio Carisma.

ELFI

Gli elfi tendono ad essere leggermente più bassi e gracili degli umani. Hanno tratti sottili e delicati e voce melodiosa. Nonostante l'apparenza fragile, sono una razza dotata di forza ed agilità. Spesso vivono anche più di 1200 anni, ma molto prima di allora sentono il bisogno di andarsene dai regni dei mortali. Non si sa dove vadano: non fanno che seguire un impulso irresistibile.

Sovente sono considerati frivoli e distaccati, ma non lo sono, anche se la loro personalità appare spesso incomprensibile agli umani. Si dilettano a godere delle bellezze naturali, danzare, scherzare, giocare e cantare, a meno che non siano costretti ad agire diversamente. Non amano le navi né le miniere, ma prediligono far crescere piante ed animali, o stare a guardare il cielo. Hanno un forte senso della lealtà nei confronti di amici e alleati, anche se a volte possono essere altezzosi ed arroganti. Non si fanno molti amici, ma non dimenticano mai quelli che hanno; nemmeno i nemici, del resto. Preferiscono stare alla larga dagli umani, non gradiscono i nani e detestano i maligni abitanti dei boschi.

Il loro acuto ingegno si riflette in tutto ciò che fanno, dalle canzoni alle poesie ai motti di spirito. Sono coraggiosi, ma mai



avventati. Mangiano poco; bevono vino e idromele, di rado in quantità eccessiva. Amano possedere gioielli artistici, pur non essendo interessati ad accumulare denaro o proprietà. Sono affascinati dalla magia e dall'abilità nell'uso delle armi, soprattutto le spade. Questi vezzi sono i loro unici punti deboli.

La razza elfica si divide in cinque branche: ci sono gli elfi alti, grigi, scuri, marini e silvani. Gli elfi che si usano come PG si considerano appartenere tutti al genere più comune, quello degli elfi alti, ma il DM può anche permettere che siano di tipo differente (questo non fa guadagnare altri poteri). Viste dall'esterno, le diversità tra un gruppo e l'altro possono apparire più che altro estetiche, ma esistono importanti variazioni di tipo culturale. Gli elfi marini abitano sott'acqua e si sono adattati a queste particolari condizioni di vita. Quelli grigi sono considerati i più saggi e nobili. Gli elfi alti sono i più diffusi, quelli silvani hanno fama di essere selvaggi, umorali e irriflessivi. Quanto agli elfi scuri, tutti gli altri concordano sul fatto che siano malvagi e corrotti e che non facciano più parte della comunità. Un personaggio giocante elfo può essere chierico, mago, guerriero, ladro o ranger. Inoltre può scegliere di essere un personaggio multiclasse: guerriero/mago, guerriero/ladro, guerriero/mago/ladro oppure mago/ladro. Le regole per queste combinazioni sono spiegate al paragrafo "Personaggi multiclasse".

Gli elfi credono sia utile conoscere il linguaggio di molte creature della foresta, buone o cattive che siano. Come inizio, possono scegliere, oltre alla lingua comune, quelle degli elfi, degli gnomi, degli halfling, dei goblin, degli hobgoblin, degli orchetti e degli gnoll. Il numero di lingue che possono imparare é limitato dall'Intelligenza (vedi tabella 4) o dai punti-capacità impiegati (se si adottano queste regole opzionali).

Gli elfi hanno una resistenza del 90% agli incantesimi relativi a *sonno o charme* (per una spiegazione più dettagliata, vedi capitolo 9: "Combattimento"). Questo va ad aggiungersi al normale tiro-salvezza consentito contro un incantesimo di *Charme*.

Gli elfi hanno un bonus di +1 sul tiro per colpire quando usano un arco di qualsiasi tipo (non la balestra) e la spada, lunga o corta.

E' anche possibile che abbiano un bonus per cogliere gli avversari di sorpresa, purché non indossino armature metalliche e siano da soli o al massimo insieme ad altri elfi e halfling (anch'essi privi di armatura metallica), oppure devono essere distanti più di 27 m dal resto del gruppo. Se si verificano tutte queste circostanze, l'elfo é in grado di muoversi senza fare alcun rumore, tanto che gli avversari subiscono una penalità di -4 sul tiro per determinare la sorpresa; se l'elfo deve aprire una porta o un pannello per attaccare, la penalità viene dimezzata e diventa -2.

Grazie all'infravisione, al buio gli elfi vedono fino a 18 metri di distanza.

E' difficile celare agli elfi le porte segrete (fatte in modo da non essere notate) o nascoste (coperte da pannelli, tende e simili). Basta che l'elfo passi a meno di 3 metri di distanza per accorgersene, ma deve ottenere 1 su 1d6. Se dichiara di cercarle, invece, gli occorre fare 1 o 2 su 1d6 per le porte segrete oppure 1, 2 o 3 su 1d6 per quelle nascoste.

Come si é detto, i PG elfi sommano +1 al loro punteggio iniziale di Destrezza. Non essendo robusti come gli umani, però, devono sottrarre -1 dalla Costituzione.

GNOMI

Benché affini ai nani, di cui sono lontani parenti, gli gnomi sono più piccoli e, come tengono a precisare, meno grassi di loro (ma hanno un naso molto lungo). Hanno per lo più pelle scura e capelli bianchi e vivono in media fino a 350 anni.

Sono dotati di un umorismo acuto e brillante (specie per quanto riguarda i loro scherzetti), di grande amore per la vita e per gli oggetti finemente lavorati, in particolar modo gemme e gioielli. Adorano le pietre preziose di ogni tipo e sono maestri nel saperle tagliare e lucidare.

Vivono di preferenza in zone disabitate dagli umani, con colline rocciose e molta vegetazione. La loro statura minuscola li rende sospettosi, anche se non ostili, nei confronti delle creature più grosse, come gli umani o gli elfi. Si comportano in modo furtivo e sfuggente con quelli che non conoscono o di cui non si fidano; nel migliore dei casi, sono estremamente riservati. Poiché abitano nelle miniere o nelle tane, si trovano bene con i nani, dei quali non condividono, però, l'avversione nei riguardi di coloro che abitano in superficie.

Un personaggio gnomo può diventare guerriero, ladro, illusionista o chierico. Può avere due classi, ma non tre: guerriero/ladro, illusionista/ladro, ecc.

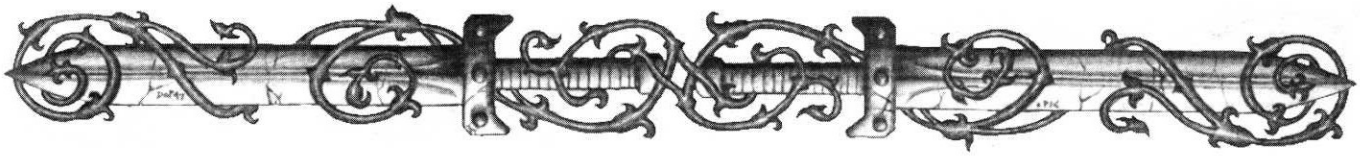
Data la sua formazione, il personaggio gnomo può scegliere, oltre a quelle consentite dal DM, le lingue seguenti: comune, dei nani, degli gnomi, dei goblin, degli halfling e dei coboldi, più il linguaggio dei mammiferi che scavano tane sotterranee (talpe, tassi, donnole, ecc.). Il numero delle lingue effettivamente conosciute dipende dal punteggio di Intelligenza (vedi tabella 4) o dai punti-capacità impiegati, se si usano queste regole opzionali.

Come i loro cugini nani, anche gli gnomi sono molto resistenti alla magia. Anche il PG gnomo ha un bonus di +1 ogni tre punti e mezzo di Costituzione (vedi tabella 9), che si applica ai tiri-salvezza contro bacchette, verghe e bastoni magici e contro gli incantesimi.

Gli gnomi hanno, inoltre, una probabilità di fallimento pari al 20% ogni volta che usano un oggetto magico che non sia un'arma, un'armatura, uno scudo o un arnese degli illusionisti, oppure (se il personaggio é un ladro) un oggetto che imita le abilità dei ladri. La prova si effettua ogni volta che lo gnomo cerca di utilizzare l'oggetto, oppure tutte le volte che questo viene attivato, se la sua funzione si protrae nel tempo. Se l'oggetto é maledetto, il fallimento serve a smascherarlo.

Nel combattimento ravvicinato i PG gnomi sommano +1 al tiro per colpire contro coboldi e goblin. Quando, invece, sono attaccati da grandi mostri (gnoll, troll, bugbear, orchi, orchi magi, giganti, titani), saranno questi ultimi a dover sottrarre -4 dal tiro per colpire a causa delle dimensioni degli gnomi e della loro abilità in combattimento.

Anche gli gnomi vedono al buio fino a 18 m, essendo dotati di infravisione.





Poiché sono dei grandi scavatori di gallerie, gli gnomi sanno individuare a meno di 3 metri di distanza le sottoelencate caratteristiche del luogo in cui si trovano (a parte la profondità o la direzione, che, quando sono sottoterra, possono determinare in qualsiasi momento):

Individuare pendenze o gradini	1-5 su 1d6
Individuare pareti, soffitti o pavimenti pericolanti	1-7 su 1d10
Determinare la profondità	1-4 su 1d6
Determinare la direzione	1-3 su 1d6

Per poter sfruttare queste abilità, lo gnomo deve star fermo e concentrarsi per un round. I personaggi gnomi sommano un bonus di +1 al punteggio di Intelligenza, grazie alla loro acuta curiosità. Devono, però, anche sottrarre un -1 dalla Saggezza, proprio perché la curiosità li mette spesso in situazioni pericolose.

MEZZELFI

Sono i meticci più comuni. La relazione tra elfi, umani e mezzelfi é in questi termini. 1 - Chiunque abbia come antenati sia elfi che umani é umano oppure mezzelfo (gli elfi hanno come progenitori solo altri elfi). 2 - Se tra gli antenati gli umani prevalgono sugli elfi, il personaggio é un umano; in caso di parità, o se predominano gli elfi, é un mezzelfo.

A prima vista i mezzelfi assomigliano molto ai loro parenti dalle orecchie a punta. Sono piuttosto belli, poiché uniscono il meglio delle due razze da cui derivano. Sono un po' più alti della media degli elfi (circa 1,65), pesano sui 65 Kg e di solito vivono fino a 160 anni. Non possiedono tutte le abilità degli elfi, né la capacità di progredire illimitatamente in una classe, come gli umani. Presso i popoli meno civilizzati sono visti con sospetto e timori superstiziosi.

In genere il mezzelfo eredita dagli umani la curiosità, l'inventiva e l'ambizione; dagli elfi la sensibilità, l'amore per la natura e per l'arte.

I mezzelfi non formano comunità proprie, ma si aggregano a gruppi di umani o di elfi già esistenti, suscitando in entrambi i casi reazioni che vanno da un'affascinata curiosità ad un completo rifiuto. I mezzelfi sono, tra tutte le razze di semiumani, quella che ha la più ampia gamma di scelte riguardo alla classe: tendono ad essere bravi druidi o ranger, ma possono anche decidere di diventare chierici, guerrieri, maghi, stregoni specialisti, ladri o bardi. Possono, inoltre, scegliere tra le combinazioni multiclasse seguenti: chierico (o druido)/guerriero, chierico (o druido)/guerriero/mago, chierico (o druido)/ranger, chierico (o druido) /mago, guerriero /mago, guerriero/ladro, guerriero/mago/ladro, mago/ladro. In tal caso sottostanno alle regole per personaggi multiclasse.

Non parlano una propria lingua: il contatto con le altre razze consente loro di poter scegliere, oltre a quelle permesse dal DM, le lingue seguenti: comune, degli elfi, dei nani, degli gnomi, dei goblin, degli hobgoblin, degli halfling, degli orchetti e degli gnoll. Il numero di linguaggi conosciuti é limitato dal punteggio di Intelligenza (tabella 4) o dai punti-capacità impiegati (se si adottano queste regole opzionali).



Possiedono una probabilità del 30% di resistere al *sonno* ed a tutti gli incantesimi *charme*. Grazie all'infravisione possono vedere al buio fino a 18 m di distanza.

Hanno la stessa capacità degli elfi di scoprire porte segrete o nascoste: se passano a meno di 3 metri da una porta nascosta, hanno una probabilità su sei (1 su 1d6) di individuarla. Se si danno da fare a cercarla, le probabilità salgono a una su tre (1 o 2 su 1d6) per le porte segrete e ad una su due (1, 2 o 3 su 1d6) per quelle nascoste.

HALFLING

Si tratta di creature piccole e, generalmente, paffutelle, simili a degli uomini in miniatura. Hanno visetti tondi e aperti, dall'aspetto florido, capelli ricciuti e piedi coperti da una fitta peluria. Preferiscono non portare calzature di alcun tipo, se possibile. Hanno una vita media di circa 150 anni.

Gli halfling sono robusti e ingegnosi e, in genere, tranquilli e pacifici. Preferiscono solitamente i piaceri domestici ai rischi delle avventure. Amano la vita comoda, gli scherzi e le storie semplici: a volte, in effetti, possono diventare parecchio noiosi. Non sono impazienti e, se si trovano con la compagnia giusta, sono buoni conversatori. Per loro la ricchezza non é che un mezzo per procurarsi le comodità che apprezzano tanto. Pur non essendo eccessivamente coraggiosi né ambiziosi, sono in genere onesti e, all'occorrenza, lavoratori instancabili.

Gli halfling hanno case che sono, in pratica, delle tane ben arredate, benché la loro attività si svolga in gran parte all'esterno. Gli elfi li trattano in modo paterno; i nani li tollerano e li prendono in giro, ritenendoli deboli ed innocui. Gli gnomi, pur mangiando meno e bevendo più di loro, li capiscono meglio degli altri perché li sentono simili a se stessi. Essendo ben più espansivi e socievoli di queste tre razze, gli halfling intrattengono rapporti migliori con le altre comunità.

Esistono tre tipi di halfling: Piedipelosi, Alti e Tozzi. Il primo é il genere più comune, ma si possono scegliere PG appartenenti anche agli altri due.

Il personaggio halfling può scegliere di essere un chierico, un guerriero, un ladro o un guerriero/ladro (usando le regole per personaggi multiclasse).

Grazie ai loro contatti con le altre razze gli halfling possono conoscere, oltre a quelle concesse dal DM, le lingue seguenti: comune, degli halfling, dei nani, degli gnomi, dei goblin e degli orchetti. Il numero di linguaggi conosciuti dipende dal punteggio di Intelligenza (tabella 4) o dai punti-capacità impiegati (se si adottano le regole opzionali).

Tutti i personaggi halfling hanno una forte resistenza alla magia, che conferisce loro un bonus di +1 ogni tre punti e mezzo di Costituzione sui tiri-salvezza contro bacchette, verghe, bastoni magici e incantesimi (vedi tabella 9).

Sono dotati anche di analoga resistenza ai veleni di ogni tipo: per questi tiri-salvezza hanno un bonus identico a quello sui tiri-salvezza contro gli attacchi magici (cioè da +1 a +5, a seconda della Costituzione).

Sono per natura portati ad usare fionde ed a scagliare armi: lanciare sassi é il passatempo preferito di ogni giovane



halfling. Hanno, perciò, un bonus di +1 sui tiri per colpire con fionde ed armi da scagliare.

Se non indossa un'armatura metallica ed é da solo o con altri elfi e halfling, oppure a più di 27 metri di distanza dal resto della compagnia, l'halfling ha diritto al seguente bonus sulla sorpresa: gli avversari hanno una penalità di -4 sul tiro per la sorpresa, che diventa -2 se c'è una porta da aprire o un pannello da scostare.

Ogni personaggio halfling ha un 15% di probabilità di essere dotato di infravisione normale, fino a 18 m, ereditata dai genitori (se é un Tozzo puro); se fallisce, ha il 25% di probabilità di avere infravisione fino a 9 m (in tal caso si tratta di un incrocio Tozzi/Piedipelosi o Tozzi/Alti).

Parimenti, gli halfling che hanno nelle vene anche sangue di Tozzi hanno il 75% di probabilità (1, 2 o 3 su 1d4) di accorgersi dell'inclinazione verso l'alto o il basso di un corridoio e il 50% di probabilità (1, 2 o 3 su 1d6) di indovinare la direzione. Queste doti possono agire solo se il personaggio, che deve discendere dai Tozzi almeno in parte, si concentra e non si lascia distrarre da nient'altro.

Gli halfling hanno una penalità di -1 sul punteggio di Forza iniziale ed un bonus di +1 sulla Destrezza.

UMANI

Benché in AD&D™ vengano trattati come un'unica razza, gli umani si presentano in tutte le varietà che conosciamo. Un PG umano può avere qualsiasi caratteristica somatica consentita dal DM.

L'unica dote degli umani é questa: possono appartenere a qualsiasi classe ed arrivare comunque ai massimi livelli, senza avere le limitazioni delle altre razze.

Inoltre, gli umani sono più socievoli e tolleranti della maggior parte delle altre razze ed accettano di buon grado la compagnia di elfi, nani e halfling.

Grazie a queste proprietà, gli umani possono arrivare a gestire un potere considerevole e, spesso, a guidare imperi che le altre razze, a causa delle loro incompatibilità, potrebbero a stento governare.

Tabella 10

PESO E STATURA MEDI

	Statura (cm)		Peso (Kg)	
Razza	Base*	Modific.	Base*	Modific.
Nano	107/102	2d10+1d5	59/47	2d10
Elfo	137/125	2d10+1d5	41/32	1d10+1d5
Gnomo	95/90	2d6+1d3	32/31	2d4+1d2
Mezzelfo	150/145	5d6	50/38	1d12+1d6
Halfling	80/75	5d8	23/22	2d4+1d2
Umano	150/147	5d10	63/45	3d10

* Le femmine tendono ad essere più leggere e basse dei maschi: per questo abbiamo previsto due valori diversi. I modificatori consentono, comunque, una grande flessibilità in entrambe le categorie.

Tabella 11

ETÀ

	Età iniziale		Età massima
Razza	Base	Variabile	(Base+Variabile)
Nano	40	5d6	250+2d100
Elfo	100	5d6	350+4d100*
Gnomo	60	3d12	200+3d100
Mezzelfo	15	1d6	125+3d20
Halfling	20	3d4	100+1d100
Umano	15	1d4	90+2d20

* Quando raggiunge quest'età, l'elfo non muore, ma si sente spinto ad andarsene dal mondo degli uomini, verso terre misteriose.

ALTRE CARATTERISTICHE

Dopo aver scelto la razza, potete aver voglia di aggiungere altri particolari al personaggio, pur non essendo obbligati a farlo: in molti casi questo potrà dare spunti per il gioco di ruolo, se non addirittura rivelarsi essenziale per il buon esito di un'avventura. Spetta a voi decidere il nome ed il sesso del personaggio, che può essere uguale o diverso dal vostro. Per alcuni può avere importanza anche il fatto che il personaggio sia mancino. In pratica, questo non altera il corso del gioco, perché si presume che tutti i personaggi sappiano cavarsela sia con la sinistra che con la destra (il che non significa che tutti sappiano combattere tenendo due armi, una per mano). Per comodità il personaggio può essere come il suo proprietario, in modo da rispecchiare la normale proporzione tra destri e mancini. Può anche essere utile conoscere peso e statura del personaggio. Il modo migliore per determinarli sta nello scegliere dei valori appropriati, con l'assenso del DM.

Se volete un guerriero umano robusto e tarchiato, scegliete pure la sua taglia. Peso e statura si possono anche fissare con la tabella 10. Prendete il punteggio di base e sommate il modificatore del tiro. Come sempre, si potranno avere dei risultati assurdi (é uno dei problemi che si presentano quando si lascia fare al caso) e non si riuscirà a riprodurre la varietà del genere umano (e semiumano). La tabella riporta solo quella che é la media di ogni razza; il peso e statura dei semiumani non compresi nella tabella dovrà deciderli il DM.





Tabella 12

EFFETTI DELL'INVECCHIAMENTO

Razza	Mezza età* (1/2 Max.)	Età avanzata** (2/3 Max.)	Età Veneranda*** (Età Base Max.)
Nano	125 anni	167 anni	250 anni
Elfo	175 anni	233 anni	350 anni
Gnomo	100 anni	133 anni	200 anni
Mezzelfo	62 anni	83 anni	125 anni
Halfling	50 anni	67 anni	100 anni
Umano	45 anni	60 anni	90 anni

* –1 For/Cos; +1 Int/Sag

** –2 For/Des, –1 Cos; +1 Sag

*** –1 For/Des/Cos; +1 Int/Sag

L'uomo più alto mai esistito misurava 2,71 m; la donna più alta arrivava a 2,46 m. Il record della bassa statura é di 66 cm per gli uomini e di 60 cm per le donne. Gli uomini più piccoli sono anche i più leggeri; il peso massimo é, invece, di 635 Kg (con una statura di soli 1,80 m) per gli uomini e di 399 Kg per le donne. Ovviamente, queste cifre indicano che é possibile una grande varietà di misure.

Forse i giocatori vogliono sapere anche l'età dei loro personaggi. I personaggi umani possono partire da qualsiasi età che vada bene sia al loro proprietario che al DM. Si presume, però, che tutti gli avventurieri abbiano almeno 16 anni, perché per poter intraprendere le fatiche delle avventure devono essere cresciuti, fisicamente e spiritualmente, ed avere un minimo di esperienza. Per ottenere l'età iniziale e la durata approssimativa (in condizioni normali) della vita del personaggio si può usare la tabella 11 (sommate il tiro del dado al valore di base ed avrete l'età). Nella tabella compaiono anche gli umani, nel caso che vogliate determinare casualmente la loro età. L'età massima del personaggio dev'essere fissata ed annotata dal DM di nascosto: i giocatori possono avere un'idea della longevità dei personaggi, ma non sapere la durata precisa della loro esistenza. Man mano che il personaggio invecchia, i punteggi delle sue caratteristiche si modificano.

Quando arriva a metà della durata massima prevista per la sua razza (per un uomo, a 45 anni), perde 1 punto di Forza (o metà del suo valore di Forza eccezionale) ed 1 di Costituzione, mentre ne guadagna 1 sia in Intelligenza che in Saggezza. A due terzi del cammino (per un uomo, a 60 anni), la Forza diminuisce di altri 2 punti (oppure va perduta tutta la Forza eccezionale più 1 punto); la Destrezza cala di 2 punti e la Costituzione di 1, ma si guadagna 1 punto di Saggezza. Giunto al limite massimo previsto per la razza, il personaggio perde 1 punto in Forza, Destrezza e Costituzione e ne riceve 1 in più sia per l'Intelligenza che per la Saggezza. Questi modificatori sono tutti cumulativi: la tabella 12 riassume i loro effetti.

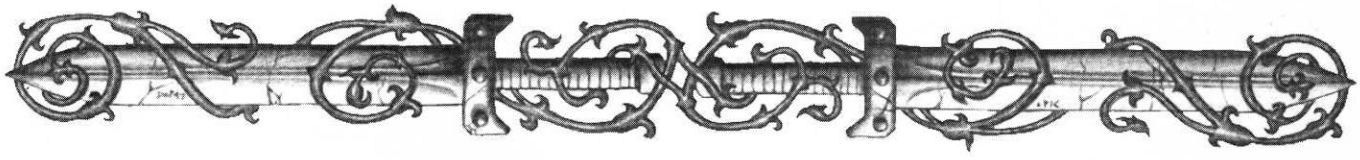
Benché siano in molti a poter vantare una vita lunghissima, raramente l'età degli uomini si spinge oltre i 100 anni.

A volte un oggetto magico o un incantesimo può allungare o accorciare la vita del personaggio.

Questo può avere un effetto duplice: ad esempio, provocare delle alterazioni fisiche. L'incantesimo *Velocità* fa invecchiare di un anno chi lo subisce. L'anno si somma all'età attuale del personaggio, che acquisisce qualche ruga in più. Chi invecchia in questo modo non ottiene il punto da aggiungere a Intelligenza e Saggezza, che dipendono dal passare del tempo nel gioco, mentre subisce gli svantaggi dell'invecchiamento, cioè diminuiscono i suoi punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione per i contraccolpi fisici dell'incantesimo. Con la magia si possono anche togliere degli anni: in tal caso il personaggio ringiovanisce e riacquista il vigore perduto (For, Des e Cos) ma, benché rinnovato nel fisico, non rinuncia ai benefici spirituali dell'età matura (Sag e Int). La magia può anche far aumentare o diminuire la durata della vita: in questo caso, l'età attuale del personaggio resta immutata. Ogni modifica viene effettuata dal DM rispetto all'età massima prevista per il personaggio (dato che solo il DM la conosce).

Ad esempio, un uomo trova una fonte magica che dona la longevità (da 10 a 60 anni di vita in più). Il DM ha già deciso che quell'uomo vivrà 103 anni (90 anni di base + 2d20, che ha dato 13), che, sommati al "bonus" della fonte (40), diventano 143, a meno che il personaggio non trovi una morte violenta. L'uomo subirà ancora gli effetti dell'invecchiamento alle età previste (45, 60 e 90 anni), mentre si estenderà di 40 anni il periodo in cui verrà trattato da venerabile anziano.

Esistono molte altre caratteristiche (colore degli occhi e dei capelli, voce, muscolatura, segni particolari, andatura, personalità) che non rientrano in alcuna tabella, giustamente. Spetta al giocatore aggiungerle, per dare maggiore spessore al personaggio. A volte le deciderete fin dall'inizio (volete avere un guerriero robusto e possente oppure uno smilzo spadaccino?), oppure le svilupperete strada facendo. Siete attori, ricordatelo, ed i vostri personaggi sono la parte che dovete interpretare!



CAPITOLO 3

CLASSI DEI PERSONAGGI

Dopo aver scelto la razza, dovrete decidere la classe dei vostri personaggi. Una classe è un po' come una carriera o una professione: è il compito per il quale si è stati addestrati fin da piccoli. Se uno di voi da bambino avesse voluto diventare dottore, non avrebbe certo potuto farlo subito: per queste cose è necessario un lungo periodo di apprendimento. Per i personaggi di AD&D™ è lo stesso: si presume che siano stati già addestrati prima di iniziare la loro vita di avventurieri. Ora, con il suo bagaglio di esperienza, il personaggio è pronto per farsi un nome e cercare fortuna.

Le classi si suddividono in quattro gruppi, a seconda dell'orientamento generale: combattenti, stregoni, sacerdoti e vagabondi. All'interno di ogni gruppo vengono riunite varie classi simili, caratterizzate dagli stessi dadi-vita e dagli stessi cambiamenti di THAC0 e tiri-salvezza con l'aumentare del livello, ma dotate di poteri speciali e abilità diverse. Dovete scegliere il gruppo e la classe dei vostri personaggi.

Combattente	**Stregone**	**Sacerdote**	**Vagabondo**
Guerriero	Mago	Chierico	Ladro
Ranger	*Illusionista*	*Druido*	*Bardo*
Paladino	*Altro*	*Altro*	

Guerriero, mago, chierico e ladro sono le classi standard. Queste rappresentano archetipi della storia e della leggenda comuni a varie culture e si adattano, perciò, a qualsiasi tipo di campagna di AD&D™. Tutte le altre classi sono opzionali: il vostro DM può decidere che alcune di esse non vadano d'accordo con l'ambientazione che ha deciso di adottare. Prima di scegliere una classe opzionale, consultatevi con lui.

Per aiutarvi nella scelta, vi diamo una breve descrizione di ogni classe, alla quale ne seguirà un'altra più particolareggiata.

• **Combattente:** questo gruppo comprende tre classi (guerriero, paladino, ranger). Tutti questi personaggi sono ben addestrati all'uso delle armi ed abili nelle arti del combattimento.

Il *guerriero* è un campione, uno spadaccino, un soldato ed un lottatore. La conoscenza di tattiche ed armi determina la sua sopravvivenza o la sua morte. I guerrieri si trovano in prima



linea ovunque ci sia da combattere, a contatto con mostri e nemici. Un guerriero, se vuole sopravvivere, deve essere forte ed in buona salute.

Il *paladino* é un combattente puro e coraggioso, simbolo di tutto ciò che é buono e vero. E' un uomo d'armi, come il guerriero; in più, lotta per difendere ideali di giustizia, lealtà, onore, pietà e cavalleria. Si batte per diventare un esempio vivente di queste virtù, per aiutare gli altri ed essere un modello per loro.

Il *ranger* é sia un combattente che un esperto dei boschi, abile con le armi e grande conoscitore delle piste. Spesso protegge e guida i viaggiatori smarriti o i poveri contadini. Per poter arrivare alla vecchiaia, il ranger dev'essere forte e saggio.

• **Stregone:** cerca di dominare le forze della magia, plasmandole e scatenandole sotto forma di incantesimi. Per poter far questo, deve studiare strane lingue e oscuri segreti. La ricerca occupa gran parte del suo tempo. Se vuole sopravvivere, uno stregone deve fare affidamento sulla sua intelligenza. E' raro vedere uno di questi individui avventurarsi senza una scorta di guerrieri e armigeri.

Poiché le scuole di magia sono svariate, ci sono anche diversi tipi di stregoni. C'è il *mago,* che studia ogni tipo di magia ed impara una grande varietà di incantesimi; la sua versatilità lo rende molto utile per ogni avventura. L'*illusionista* é un esempio di come uno stregone possa specializzarsi in una data scuola di magia (quella dell'illusione, in questo caso).

• **Sacerdote:** si occupa delle esigenze spirituali legate ad una comunità o ad un luogo. Qui ne presentiamo due tipi (chierico e druido); il DM potrà crearne altri, più adatti alla campagna che ha ideato.

Il *chierico* é un sacerdote generico (di qualsiasi fede) attento ai bisogni della sua comunità. Sa proteggere e guarire, ma non ha solo funzioni difensive: quando il male minaccia, é capacissimo di scovarlo e distruggerlo.

Il *druido* costituisce una classe opzionale: é un esempio di come si può adattare il sacerdote all'ambientazione. Serve la causa della neutralità e vive immerso nella natura. Usa i suoi poteri speciali per difenderla e preservare l'equilibrio del mondo.

• **Vagabondo:** lo si può trovare ovunque ci siano raggruppamenti di persone e traffico di denaro. Molti vagabondi sono animati esclusivamente dal desiderio di accumulare soldi nel modo più comodo possibile, ma ce ne sono alcuni che hanno fini più nobili e si danno da fare per correggere torti, diffondere la benevolenza o contribuire al successo di un gruppo di avventurieri.

Ci sono due tipi di vagabondi: ladri e bardi.

Per ottenere i suoi scopi, buoni o cattivi che siano, il *ladro* é bravissimo a rubare. Le sue peculiarità sono agilità, astuzia e destrezza. Spetta a lui decidere se usarle contro ignari passanti e ricchi mercanti oppure contro oppressori e mostri.

Anche il *bardo* é un vagabondo, ma diverso dal ladro. Le doti con cui si fa strada nel mondo sono il suo buon carattere e la simpatia. Un bardo è un bravo musicista, oltre che un serbatoio inesauribile di pettegolezzi, storie e conoscenze. Viaggiando di continuo, sa un po' di tutto, sebbene non abbia competenze specifiche. Molti bardi sono dei bricconi, ma le loro storielle e canzoni sono quasi ovunque bene accolte.

CARATTERISTICHE MINIME PER LE VARIE CLASSI

Ogni classe richiede un punteggio minimo in determinate caratteristiche: per poterne far parte, il personaggio deve arrivare almeno al limite indicato. Se uno di voi ha un personaggio con punteggi troppo bassi per poter entrare in qualsiasi categoria, chiedete al DM il permesso di poterlo cambiare o di modificare qualche sua caratteristica. Se proprio si vuole che il personaggio appartenga ad una classe per la quale non ha i requisiti necessari, il DM può concedere di portare i punteggi fino al minimo richiesto. Bisogna, però, chiederlo espressamente. Non pensate, comunque, che il DM vi consenta di innalzare un punteggio oltre il 16.

Le descrizioni seguenti vi danno le informazioni specifiche necessarie per ogni classe, raccolte in base ai vari gruppi. All'inizio di ogni sezione ci sono quelle che riguardano l'intero gruppo; all'interno ci sono i vari paragrafi dedicati ad ogni classe.

Se trovate dei termini con i quali non avete ancora dimestichezza, cercate la spiegazione nel "Glossario" o in questo stesso capitolo.

Punti-esperienza: sono la misura di quanto il personaggio ha imparato e dei progressi che ha fatto nel corso delle sue avventure. I PG li guadagnano quando portano a termine un'avventura o compiono imprese strettamente collegate alla loro classe di appartenenza. Un guerriero, ad esempio, ottiene un maggior numero di punti-esperienza rispetto ad un ladro per aver caricato e combattuto un mostro, perché la sua classe pone l'accento sulla lotta, mentre quella del ladro valorizza l'abilità e l'astuzia. I personaggi accumulano punti-esperienza di avventura in avventura; quando ne hanno abbastanza, salgono

Tabella 13

PUNTEGGI MINIMI RICHIESTI PER LE VARIE CLASSI

Classe	For	Des	Cos	Int	Sag	Car
Guerriero	9	—	—	—	—	—
Paladino*	12	—	9	—	13	17
Ranger*	13	13	14	—	14	—
Mago	—	—	—	9	—	—
Specialista*	Var	Var	Var	Var	Var	Var
Chierico	—	—	—	—	9	—
Druido*	—	—	—	—	12	15
Ladro	—	9	—	—	—	—
Bardo*	—	12	—	13	—	15

* Classe facoltativa. Tra gli specialisti sono compresi anche gli illusionisti.



di livello, il che prevede nuove abilità e maggiori poteri. Le tabelle dei livelli per i vari gruppi indicano il totale dei punti-esperienza necessari per raggiungere ogni livello.

Prima di concedergli la promozione, certi DM impongono al personaggio di passare un determinato periodo di tempo o di spendere una data somma per addestrarsi. In tal caso spetta al vostro DM comunicarvi cosa dovrete fare.

Il livello determina la potenza del personaggio: se é agli inizi, é di primo livello. Per arrivare al successivo, deve accumulare un dato numero di punti-esperienza, che cambia a seconda della classe. Ogni avanzamento corrisponde ad un miglioramento delle abilità e della probabilità di sopravvivere del personaggio.

Il requisito primario consiste in una o più caratteristiche essenziali per una determinata classe. Un guerriero dev'essere forte, un mago intelligente: i loro requisiti primari sono, rispettivamente, Forza e Intelligenza. Alcune classi prevedono più di un requisito primario. Se un personaggio ha un punteggio di 16 o più in tutti i requisiti primari della sua classe ottiene un bonus del 10% ai punti-esperienza guadagnati.

Tabella 14

LIVELLI DI ESPERIENZA DEI COMBATTENTI

Livello	Guerriero	Paladino/ Ranger	Dadi-vita (d10)
1	0	0	1
2	2.000	2.250	2
3	4.000	4.500	3
4	8.000	9.000	4
5	16.000	18.000	5
6	32.000	36.000	6
7	64.000	75.000	7
8	125.000	150.000	8
9	250.000	300.000	9
10	500.000	600.000	9+3
11	750.000	900.000	9+6
12	1.000.000	1.200.000	9+9
13	1.250.000	1.500.000	9+12
14	1.500.000	1.800.000	9+15
15	1.750.000	2.100.000	9+18
16	2.000.000	2.400.000	9+21
17	2.250.000	2.700.000	9+24
18	2.500.000	3.000.000	9+27
19	2.750.000	3.300.000	9+30
20	3.000.000	3.600.000	9+33

COMBATTENTE

Questo gruppo comprende gli eroi che si fanno strada soprattutto grazie all'abilità nell'uso delle armi: guerrieri, paladini e ranger.

I combattenti possono usare qualsiasi tipo di arma ed armatura. Guadagnano da 1 a10 (1d10) punti-ferita per livello ed hanno diritto ad uno speciale bonus sui punti-ferita per la Costituzione.

Il loro svantaggio consiste nei limiti che devono osservare nella scelta di oggetti magici e incantesimi.

Tutti i combattenti determinano i propri avanzamenti di livello in base alla tabella 14.

Ottengono un dado-vita in più per ogni livello dal 1° al 9°. Dopo il 9°, guadagnano 3 soli punti-ferita per livello, senza più avere bonus addizionali per la Costituzione.

Tutti i combattenti acquisiscono l'abilità di effettuare più di un attacco per round man mano che salgono di livello. La tabella 15 mostra quanti attacchi per round possono effettuare i guerrieri, i paladini e i ranger in funzione del loro livello.

Tabella 15

ATTACCHI PER ROUND DEI COMBATTENTI

Livello	Numero di attacchi per round
1–6	1 attacco per round
7–12	3 attacchi ogni 2 round
13 e oltre	2 attacchi per round

GUERRIERO

Caratteristiche minime: Forza 9
Requisito primario: Forza
Razze: Tutte

La dote principale del guerriero é la Forza: per poter far parte di questa classe, il personaggio deve avere come minimo un punteggio uguale a 9 in questa caratteristica. Importante per il guerriero è anche la Destrezza. Un guerriero con Forza 16 o più ottiene un bonus del 10% sui punti-esperienza guadagnati. Se ha Forza alta, inoltre, colpisce con maggiore facilità e causa maggior danno.

Il guerriero é esperto di armi e, se é intelligente, anche di tattica e strategia. Le leggende sono popolate di eroici guerrieri: Ercole, Perseo, Hiawatha, Beowulf, Sigfrido, Cuchulain, Little John, Tristano e Sinbad. Anche la storia ci offre parecchi esempi di grandi generali, quali El Cid, Annibale, Alessandro Magno, Carlo Magno, Spartaco, Riccardo Cuor di Leone, Belisario. E' possibile forgiare il personaggio secondo uno di questi modelli, o inventarlo di sana pianta. Una visita alla



biblioteca potrà farvi scoprire tanti eroi che non conoscevate.

Il guerriero può essere di qualsiasi allineamento: Buono o Malvagio, Legale o Caotico, o anche Neutrale. Essendo maestro d'armi, é l'unico personaggio che può specializzarsi nell'uso di esse (vedi capitolo 5). La specializzazione gli consente di usare un'arma particolare con eccezionale maestria, quindi di andare a segno più facilmente e di causare maggiori danni. La specializzazione non é obbligatoria: spetta al giocatore decidere se averla o meno. Non é prevista per nessun'altra classe; nemmeno per ranger e paladini.

I guerrieri non lanciano incantesimi, ma possono usare vari oggetti magici, comprese pozioni, pergamene di protezione, la maggior parte degli anelli e armature, armi e scudi magici di ogni genere.

Quando arriva al 9° livello (con il titolo di "Signore"), il guerriero acquisisce automaticamente la capacità di attrarre degli armigeri. Questi sono dei soldati che hanno sentito parlare di lui e sono in cerca di fortuna, di avventura e di soldi; finché sono pagati e trattati bene, restano fedeli, ma dopo campagne dall'esito disastroso o maltrattamenti é possibile che comincino a protestare, arrivando fino alla diserzione ed all'ammutinamento. Per esercitare un'attrazione su questi individui, il personaggio deve possedere un castello o una fortezza, circondati da una tenuta di dimensioni rispettabili. Se proprietario o governatore di un territorio, richiamerà un numero sempre maggiore di soldati, che lo renderanno ancor più potente. Potrà, inoltre, tassare e far fruttare economicamente le sue terre, ricavandone una rendita fissa. Chiedete informazioni al DM sul modo in cui si gestisce una baronia.

Oltre alle truppe regolari, un guerriero di 9° livello attira anche delle guardie del corpo personali (la sua "guardia"). Pur essendo composta da mercenari, la guardia del Signore gli é più fedele delle truppe regolari, perché si aspetta una paga ed un trattamento di favore rispetto agli altri. Benché questa unità d'élite possa essere scelta a caso, é meglio che vi informiate presso il DM riguardo al tipo di unità attirate dai vostri personaggi: questo gli permetterà di selezionare delle truppe che siano in sintonia con la campagna intrapresa.

Il DM può preparare altre tabelle più adeguate alla sua ambientazione. Un guerriero può possedere castelli o fortezze anche prima del raggiungimento del 9° livello. Tuttavia, solo al 9° livello il suo nome si diffonderà sufficientemente per attrarre la fedeltà di altri combattenti.

Tabella 16: Seguaci del guerriero

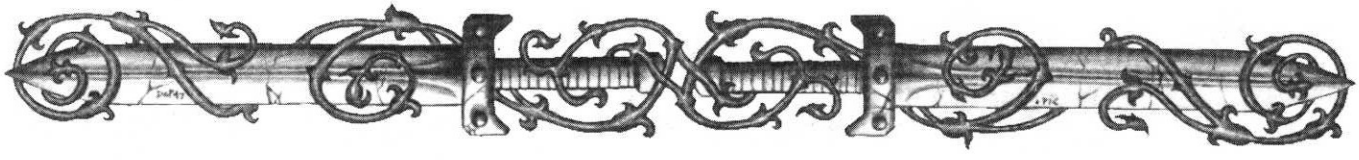
Tirare i dadi-percentuale per ognuna delle tabelle seguenti: una volta per il comandante delle truppe, una per le truppe ed una per la guardia personale.

Tiro	Comandante (ed oggetti magici consigliati)
01–40	Guerriero di 5° livello, corazza di piastre, scudo, *ascia da battaglia +2*
41–75	Guerriero di 6° livello, corazza di piastre, *scudo +1, lancia +1, pugnale +1*
76–95	Guerriero di 6° livello, *corazza di piastre +1*, scudo, *lancia +1, pugnale +1.*
	Guerriero di 3° livello, corazza a strisce, scudo, *balestra della lunga gittata.*
96–99	Guerriero di 7° livello, *corazza di piastre +1, scudo +1, spada larga +2,* cavallo da battaglia pesante con i *ferri della velocità*
00	A scelta del DM

Tiro	Truppe/seguaci (tutti a livello 0)
01–50	20 cavalieri con corazza ad anelli, scudo, 3 giavellotti, spada lunga, accetta; 100 fanti con corazza a scaglie, arma lunga*, clava
51–75	20 fanti con corazza a strisce, morning star, accetta; 60 fanti con corazza di cuoio, picca, spada corta
76–90	40 fanti con corazza di maglia, balestra pesante, spada corta; 20 fanti con corazza di maglia, balestra leggera, forcone da guerra
91–99	10 cavalieri con corazza a bande, scudo, lancia da cavaliere, spada bastarda, mazza; 20 cavalieri con corazza a scaglie, scudo, spada lunga, mazza; 30 cavalieri con corazza di cuoio borchiata, scudo, lancia di cavaliere, spada lunga
00	A scelta del DM (barbari, cacciatori di teste, contadini armati, cavalleria pesante ecc.)

*Spetta al giocatore scegliere il tipo.

Tiro	Unità d'elite
01–10	10 cavalieri a cavallo: guerrieri di 1°livello con corazza di piastre completa, scudo grande, lancia da cavaliere, spada larga, morning star e cavallo da battaglia pesante con bardatura completa
11–20	10 elfi guerrieri/maghi di 1° livello con corazza di maglia, spada lunga, arco lungo, pugnale
21–30	15 guardiani: ranger di 1° livello con corazza a scaglie, scudo, spada lunga, lancia, arco lungo
31–40	20 berserker: guerrieri di 2° livello con corazza di cuoio, scudo, ascia, spada larga, pugnale (i berserker hanno bonus +1 sui tiri per colpire e per i danni)
41–65	20 esperti arcieri: guerrieri di 1° livello con corazza di cuoio borchiata, archi lunghi o balestre (+2 sul tiro per colpire, o specializzazione nell'uso dell'arco, se si usano queste regole opzionali)
66–99	30 fanti: guerrieri di 1° livello con corazza di piastre, scudo grande, lancia, spada corta
00	A scelta del DM (cavalleria su pegasi o aquile, semi-umani, equipaggio d'assedio ecc.)



PALADINO

Caratteristiche minime:	Forza 12
	Costituzione 9
	Saggezza 13
	Carisma 17
Requisiti primari:	Forza, Carisma
Razze:	Umani

Il paladino é un nobile ed eroico cavaliere, simbolo di tutto ciò che di vero e giusto esiste al mondo. In quanto tale, ha degli ideali cui deve sempre tener fede. La storia e la leggenda ci offrono tanti esempi di paladini: Rolando ed i dodici Cavalieri di Carlo Magno, Lancillotto, Gawain e Galahad. Molti eroici e coraggiosi soldati hanno provato a diventare dei paladini, senza riuscirci: non é compito facile!



Solo gli umani con punteggi minimi Forza 12, Costituzione 9, Saggezza 13 e Carisma 17 possono essere paladini. Forza e Carisma sono i requisiti primari del paladino, il cui allineamento deve essere e restare sempre Legale Buono. Se il paladino cambia allineamento, volontariamente o accidentalmente, perde tutti i suoi poteri speciali, in via temporanea o definitiva. Può usare armi ed armature di qualsiasi tipo. Se un paladino ha un punteggio pari o superiore a 16 in Carisma e Forza riceve un bonus del 10% sui punti-esperienza che guadagna. La legalità e le buone azioni sono il pane quotidiano del paladino; se mai questo personaggio dovesse commettere un atto caotico, dovrebbe andare in cerca di un chierico di alto livello (almeno del 7°) di allineamento Buono, per confessargli il suo peccato e fare la penitenza che questi gli indicherà. Qualora il paladino compia consapevolmente e deliberatamente un atto malvagio, perde per sempre il suo status: d'ora in avanti sarà un semplice guerriero e nessuna magia potrà mai più renderlo un paladino. Il livello resta invariato; i punti-esperienza vengono adattati alla nuova condizione. Il personaggio segue le regole per i guerrieri, ma non ha il vantaggio di potersi specializzare nell'uso di una certa arma, perché non ha potuto farlo dall'inizio.

Se il paladino commette un'azione malvagia mentre é sotto l'influsso di un sortilegio, finché non avrà espiato perde lo status, cioè tutte le sue abilità speciali: sarà un guerriero di livello equivalente, ma senza la specializzazione nell'uso di un'arma. Per ritornare come prima dovrà portare a termine un'impresa importante o rischiosa, con cui possa dimostrare di possedere ancora il valore di un tempo e fare ammenda. Nel corso di questa missione non guadagnerà punti-esperienza e riavrà il suo status solo alla fine.I benefici di cui gode il paladino sono i seguenti:

Il paladino sa individuare, concentrandosi in una data direzione, la presenza di una volontà maligna nel raggio di 18 metri. Può farlo quante volte vuole; ogni tentativo dura un round. Questa dote gli permette di scoprire mostri e personaggi Malvagi.

Il paladino ha un bonus di +2 su tutti i tiri-salvezza. E' immune da malattie di ogni sorta (certi mali, come la licantropia o la malattia delle mummie, hanno origine magica e non sono considerati malattie, bensì maledizioni).

Il paladino può curare le ferite mediante imposizione delle mani, ripristinando 2 punti-ferita per livello di esperienza. Può guarire se stesso o qualcun altro, ma solo una volta al giorno.

Il paladino cura ogni genere di malattie (ma non di origine magica, come la licantropia). Può farlo una volta alla settimana ogni cinque livelli di esperienza (cioè una volta se é di livello dal 1° al 5°, due volte se é di 6°-10° livello, eccetera).

Il paladino é circondato da un'aura protettiva con raggio di 3 metri. Entro questo spazio, tutte le creature Malvagie e tutte le creature evocate subiscono una penalità di -1 sui tiri per colpire, a prescindere dalla vittima che attaccano. Le creature colpite dall'aura ne capiscono immediatamente l'origine, anche se il paladino é sotto mentite spoglie.

Quando il paladino impugna una *spada sacra,*



questa proietta attorno a lui un cerchio di potere, con raggio di 9 metri, in cui ogni magia Malvagia (fino al livello del paladino) viene annullata. (La *spada sacra* é un'arma davvero speciale: se il paladino ne trova una, il DM vi spiegherà quali altri poteri essa abbia).

Il paladino, quando arriva al 3° livello, riceve il potere di scacciare non morti come un chierico di 2 livelli più basso (vedi la sezione sui sacerdoti per maggiori informazioni su questa abilità).

Il paladino, arrivato al 4° livello, può avere il suo cavallo da battaglia. Il fedele destriero non dev'essere necessariamente un cavallo; può trattarsi di qualsiasi creatura adatta al personaggio (spetta al DM decidere). Il cavallo da battaglia del paladino é un animale particolarissimo, legato dal fato alle sorti del suo padrone. Non é che il paladino lo chiami ed esso gli compaia dinanzi: piuttosto, dovrà trovarlo nel corso di un'impresa memorabile, spesso con un'apposita ricerca.

Il paladino, raggiunto il 9° livello, può lanciare gli incantesimi dei sacerdoti, ma solo quelli delle sfere di combattimento, divinazione, guarigione e protezione (vedi il paragrafo dedicato ai sacerdoti per quanto riguarda le sfere). L'acquisizione degli incantesimi e le modalità per lanciarli sono indicate nel paragrafo sui sacerdoti. La progressione ed il livello di lancio sono riportati alla tabella 17. A differenza del sacerdote, il paladino non riceve incantesimi addizionali per il fatto di avere un alto punteggio di Saggezza. Il paladino non può lanciare incantesimi scritti sulle pergamene dei chierici o dei druidi, né usare oggetti specifici dei sacerdoti, a meno che questi non siano consentiti anche ai combattenti.

Il paladino non può possedere più di 10 oggetti magici. Inoltre, questi non possono comprendere più di un'armatura, uno scudo, quattro armi (frecce e dardi non contano) e quattro oggetti magici generici.

Il paladino non può possedere ricchezze. Può tenere solo una parte di tesoro, che gli consenta di mantenersi decorosamente, dare la giusta paga ai suoi servitori, armigeri e gregari e costruirsi un castello o una fortezza di modeste dimensioni (a tal fine può mettere da parte alcuni risparmi). Tutto il resto dev'essere donato alla Chiesa o speso per qualche degna causa; non può mai essere dato ad un altro personaggio giocante o PNG controllato da un giocatore.

Il paladino deve devolvere all'istituzione benefica o religiosa (Legale Buona) di cui é servitore il 10% delle sue entrate. Le entrate comprendono monete, gioielli, oggetti magici, salari e compensi. La donazione deve essere fatta immediatamente.

Il paladino non attira nessun corpo di seguaci né al raggiungimento del 9° livello né al completamento del suo piccolo castello; può assumere soldati o specialisti, i quali dovranno essere sempre Legali Buoni.

Il paladino può avere alle sue dipendenze solo gregari Legali Buoni (o che agiscono come se fossero tali, nel caso in cui non si sappia il loro allineamento). Collaborerà con personaggi di allineamento diverso soltanto se essi sapranno comportarsi come si deve; cercherà di mostrare loro la vera via con parole ed opere. Il paladino capisce che il suo stile di vita non é alla portata di tutti: potrà tollerare anche i ladri, purché non siano malvagi e abbiano serie intenzioni di ravvedersi. Non resterà insieme a chi compie atti ingiusti o cattiverie. Per una buona causa può arrivare anche ad ammettere il furto, ma come estrema risorsa.

Tabella 17

PROGRESSIONE DEGLI INCANTESIMI DEI PALADINI

Livello Paladino	Livello di lancio	Livello Incantesimo 1	2	3	4
9	1	1	—	—	—
10	2	2	—	—	—
11	3	2	1	—	—
12	4	2	2	—	—
13	5	2	2	1	—
14	6	3	2	1	—
15	7	3	2	1	1
16	8	3	3	2	1
17	9*	3	3	3	1
18	9*	3	3	3	1
19	9*	3	3	3	2
20*	9*	3	3	3	3

* Massima abilità magica

RANGER

Caratteristiche minime:	Forza 13
	Destrezza 13
	Costituzione 14
	Saggezza 14
Requisiti primari:	Forza, Destrezza, Saggezza
Razze:	Umani, Elfi, Mezzelfi

Il ranger é un cacciatore ed un esperto dei boschi; sopravvive grazie alla sua spada e al suo ingegno. La storia e la leggenda ce ne forniscono degli esempi: Robin Hood, Orione e le cacciatrici di Diana. E' particolarmente bravo a seguire le piste, pedinare e intagliare il legno.

I punteggi minimi del ranger devono essere i seguenti: Forza 13, Costituzione 14, Destrezza 13 e Saggezza 14. Requisiti primari sono Forza, Destrezza e Saggezza. I ranger sono tutti Buoni, ma possono essere Legali, Neutrali o Caotici: hanno buone intenzioni, ma i modi non sono sempre ortodossi. Se ha un punteggio pari o superiore a 16 in Forza, Destrezza e Saggezza, il ranger ottiene un bonus del 10% sui punti-esperienza guadagnati.

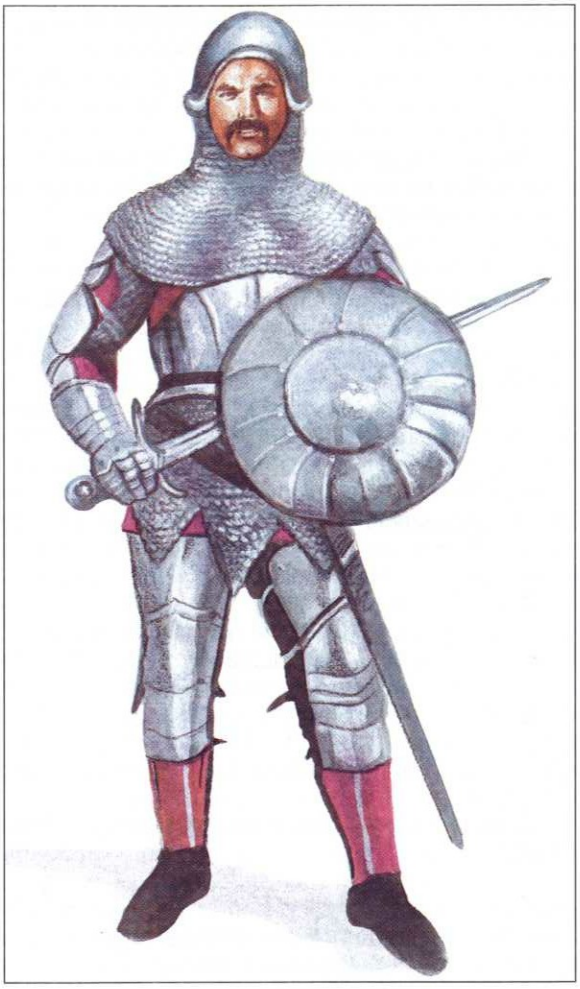
Pur potendo usare armi ed armature di ogni tipo, il ran-

Tabella 18

ABILITÀ DEI RANGER

Livello ranger	Nascondersi nelle ombre	Muoversi silenzios.	Livello di lancio	Livelli inc. sac. 1	2	3
1	10%	15%	—	—	—	—
2	15%	21%	—	—	—	—
3	20%	27%	—	—	—	—
4	25%	33%	—	—	—	—
5	31%	40%	—	—	—	—
6	37%	47%	—	—	—	—
7	43%	55%	—	—	—	—
8	49%	62%	1	1	—	—
9	56%	70%	2	2	—	—
10	63%	78%	3	2	1	—
11	70%	86%	4	2	2	—
12	77%	94%	5	2	2	1
13	85%	99%*	6	3	2	1
14	93%	99%	7	3	2	2
15	99%*	99%	8	3	3	2
16	99%	99%	9*	3*	3*	3*

* Massimo raggiungibile



ger ha delle abilità speciali che funzionano solo se indossa una corazza di cuoio borchiata o ancor più leggera. Benché le abilità di base siano uguali a quelle degli altri combattenti, il ranger gode anche di alcuni vantaggi. Quando indossa l'armatura di cuoio borchiata o una più leggera, può combattere con due armi senza penalità sui tiri per colpire; in tal caso, ovviamente, non può usare lo scudo. Se porta un'armatura più pesante, può combattere ugualmente con due armi, ma con le normali penalità sul tiro per colpire.

E' un esperto boscaiolo: possiede la capacità Seguire tracce anche se non si adottano le regole opzionali sulle capacità. Se decidete di usarle nella vostra campagna, il ranger ha questa capacità gratuitamente. Si tratta di una dote che migliora di un +1 ogni tre livelli guadagnati (+1 dal 3° al 5°, +2 dal 6° all'8°, ecc.).

Quando indossa una corazza di cuoio borchiata o un'altra ancor più leggera, il ranger può cercare di muoversi silenziosamente o di nascondersi nelle ombre. Nella tabella 18 é indicata la sua probabilità di riuscita all'aperto, modificata in base alla razza e alla Destrezza, come da tabelle 27 e 28. Se tenta di farlo quando si trova in un ambiente non naturale (un'umida cripta o una strada di città), la sua probabilità di successo é dimezzata. Queste azioni non sono possibili se si porta un'armatura più pesante della corazza di cuoio borchiata: l'armatura non é flessibile e fa troppo rumore.

Nel loro ruolo di protettori del bene, i ranger tendono a concentrare i loro sforzi contro una creatura particolare, di solito quella che imperversa nel luogo dove vivono. Prima di avanzare al 2° livello, ogni ranger deve scegliersi una specie nemica: tipici esempi sono i giganti, gli orchetti, gli uomini-lucertola, i troll o i ghoul. Spetta al DM l'ultima parola sulla scelta fatta. D'ora in avanti, ogni volta che il ranger incontra quel genere di nemico, ha un bonus di +4 sul tiro per colpire. Riuscire a dissimulare una tale inimicizia é molto difficile, quindi il ranger ha una penalità di -4 su tutti i tiri per le reazioni negli incontri con creature di questo tipo. Se si trova a dover combattere contro un gruppo misto di mostri, inoltre, il ranger si dirige sempre verso il suo tradizionale nemico, a meno che non ce ne sia qualcun altro molto più pericoloso.

Essendo dotati di una certa "empatia animale", i ranger sono a loro agio sia con gli animali addestrati che con quelli selvatici e possono cercare di modificarne le reazioni, purché si tratti di creature presenti in natura (orsi, serpenti, zebre ecc.).

Quando ha a che fare con animali domestici o non ostili, il



ranger può avvicinarsi e familiarizzare automaticamente. Riesce, inoltre, ad intuirne subito l'indole (capisce qual è il cavallo migliore del recinto o che il neonato é davvero promettente).

Se il ranger si trova di fronte ad una bestia selvatica o addestrata ad attaccare, questa deve superare un tiro-salvezza contro bastone magico per poter resistere al suo tentativo di leggerle nell'animo (si usa questo riferimento anche se i poteri del ranger non sono di natura magica), con una penalità di -1 per ogni tre livelli del ranger (-1 dal 1° al 3°, -2 dal 4° al 6°, ecc.). Se fallisce il tiro-salvezza, la sua reazione si sposta di una categoria, a scelta del ranger. Il ranger deve trovarsi, ovviamente, vicino alla creatura e non mostrare paura nei suoi confronti.

Ad esempio, Beornhelm, ranger di 7° livello, guida i suoi amici attraverso i boschi. Al momento di entrare in uno spiazzo, vede un orso bruno affamato che ostruisce il passaggio. Fa cenno agli altri di aspettare e si avvicina alla bestia, sussurrandole di calmarsi. Il DM effettua un tiro-salvezza contro bastoni per conto dell'animale, con modificatore -3 per il livello di Beornhelm. La reazione normale sarebbe ostile, ma grazie alla presenza di Beornhelm diventa neutrale. La compagnia se ne sta tranquilla ad aspettare che l'orso vada a cercarsi da mangiare altrove.

In seguito Beornhelm va al mercato a scegliersi una nuova cavalcatura. Il venditore gli fa vedere una bestia ombrosa, nota per essere testarda ed intrattabile. Beornhehn le si avvicina cautamente, le bisbiglia qualche parola all'orecchio e la cavalca senza difficoltà. Lo stallone, se montato da Beornhelm, si comporta bene, benché ancora nervoso; con chiunque altro, torna quello di prima.

Il ranger può imparare gli incantesimi dei sacerdoti quando arriva all'8° livello (vedi tabella 18), ma solo quelli delle sfere animale e vegetale (vedi sacerdoti). Ottiene ed usa i suoi incantesimi in base alle regole per i sacerdoti. Non ha bonus per l'alto punteggio di Saggezza, e non sa usare le pergamene e gli oggetti magici dei chierici, a meno che non sia specificato diversamente.

I ranger possono costruirsi castelli, fortini e fortezze, ma facendolo non si conquistano alcun seguace speciale.

Al 10° livello, il ranger attrae 2d6 seguaci: può trattarsi di umani o, più spesso, di animali, o perfino di sconosciuti abitanti del territorio. Si può decidere di quali creature si tratti con la tabella 19 oppure lasciare che sia il DM a scegliere.

Tabella 19: Seguaci del ranger

Tiro	Seguace
01–10	Orso nero
11–20	Orso bruno
21	Brownie*
22–26	Chierico (umano)
27–38	Cane/lupo
39–40	Druido
41–50	Falcone
51–53	Guerriero (elfo)
54–55	Guerriero (gnomo)
56–57	Guerriero (halfling)
58–65	Guerriero (umano)
66	Guerriero/mago (elfo)*
67–72	Grande felino (tigre, leone, etc.)*
73	Ippogrifo
74	Pegaso*
75	Pixie*
76–80	Ranger (mezzelfo)
81–90	Ranger (umano)
91–94	Corvo
95	Satiro*
96	Ladro (halfling)
97	Ladro (umano)
98	Treant*
99	Orso mannaro/tigre mannara*
00	Altra creatura selvatica (scelta dal DM)

* Se il ranger ha già un seguace di questo tipo, ripetere il tiro.

Naturalmente, il DM potrà assegnare creature particolari, scelte da questa lista o da qualsiasi altra fonte, anche perché certi animali non esistono in ogni regione: é ben poco probabile che una tigre venga a gironzolare in un posto simile all'Europa occidentale!

Questi seguaci arrivano nel corso di vari mesi. Spesso il ranger li incontra nelle sue avventure (questi incontri sono una buona occasione per il gioco di ruolo). All'inizio i seguaci sono automaticamente fedeli ed amichevoli nei confronti del ranger, mentre il loro comportamento futuro dipende da come verranno trattati. In ogni caso, il ranger non comunica con loro in modo speciale: o é in grado di parlarci o si accontenta di averne la compagnia silenziosa durante i suoi viaggi *("Beh, quest'orso é con me da tanti anni; non so perché: sembra che mi segua. Non sono il suo padrone e non gli ordino di fare niente, se non ne ha voglia", disse il vecchio boscaiolo seduto fuori dalla taverna).*

Naturalmente il ranger non è obbligato a tenersi i seguaci: se preferisce starsene da solo, può congedarli in qualsiasi momento. Non ne saranno felici, ma resteranno pronti a correre da lui nel caso in cui avesse ancora bisogno di aiuto.

Come il paladino, anche il ranger ha un suo codice di comportamento. Deve sempre tener fede al suo allineamento Buono: se commette intenzionalmente una cattiva azione, perde il suo status e diventa un guerriero di livello equivalente (se ha più punti-esperienza di un guerriero del suo livello, perde quelli in eccesso). Non può più tornare ad essere un ranger. Se, invece, il ranger fa involontariamente qualcosa di male (magari non avendo altra scelta), non guadagna più punti-esperienza finché non riesce ad espiare la sua colpa riparando al torto, vendicandosi sulla persona che lo ha costretto ad agire in quel modo o liberando chi é rimasto vittima del male. Il ranger sa per istinto ciò che deve fare per ripristinare il suo status (il DM può creare un'avventura appositamente per lui).

Inoltre, i ranger tendono ad essere dei solitari, sempre in viaggio: non possono avere gregari, mercenari e nemmeno servitori finché non arrivano all'8° livello. Non possono avere più tesoro di quel che riescono a portare: l'eccedenza dev'es-



Tabella 20

LIVELLI DI ESPERIENZA DEGLI STREGONI

Livello	mago/specialista.	Dadi-vita (d4)
1	0	1
2	2.500	2
3	5.000	3
4	10.000	4
5	20.000	5
6	40.000	6
7	60.000	7
8	90.000	8
9	135.000	9
10	250.000	10
11	375.000	10+1
12	750.000	10+2
13	1.125.000	10+3
14	1.500.000	10+4
15	1.875.000	10+5
16	2.250.000	10+6
17	2.625.000	10+7
18	3.000.000	10+8
19	3.375.000	10+9
20	3.750.000	10+10

sere convertita in qualcosa di trasportabile oppure donata ad un ente benefico (non a un personaggio giocante).

STREGONE

Questo gruppo comprende tutti i personaggi in grado di lanciare incantesimi che si occupano dei vari rami della magia, sia quelli specializzati in una scuola particolare che quelli esperti dell'argomento in generale. Gli stregoni dedicano gran parte del loro tempo alla ricerca arcana e non gliene resta molto per l'esercizio fisico: sono, perciò, guerrieri alquanto scadenti e non sanno quasi maneggiare le armi. In compenso, con un semplice gesto, qualche strano ingrediente ed incomprensibili formule comandano forze immani e pericolose.

Gli incantesimi sono gli arnesi da lavoro e la protezione dello stregone, che é molto debole nel combattimento ravvicinato ma sa colpire da lontano, per poi magari svanire e ricomparire altrove in forma diversa, o addirittura impadronirsi della mente dell'avversario, controllandone pensieri ed azioni. Nessun segreto resta tale per uno stregone e nessuna fortezza è per lui impenetrabile. La sua ricerca del potere e della conoscenza lo porta spesso dove i mortali non potrebbero neanche pensare di andare.

Gli stregoni non indossano alcun genere di armatura, per vari motivi: in primo luogo, molti incantesimi richiedono una componente gestuale che l'armatura impedirebbe di eseguire. Secondariamente, lo stregone ha passato la gioventù (e passerà la maggior parte della sua vita) a sgobbare su libri antichi, imparare linguaggi arcani e mettere in pratica gli incantesimi; se l'avesse passata a studiare come si porta e si usa l'armatura non avrebbe nemmeno i pochi poteri con cui inizia la sua carriera. Vi sono dicerie, infine, secondo le quali i materiali di cui sono fatte le armature disturbano la riuscita degli incantesimi. Benché si tratti di un'idea molto diffusa, gli stregoni esperti sanno che é errata: se così fosse, come potrebbero lanciare incantesimi che richiedono l'uso di bracieri di ferro o bacinelle di metallo?

Per motivi analoghi, gli stregoni devono anche limitarsi ad usare le armi più semplici, che magari sono utili per le loro ricerche: un pugnale o un bastone, oppure coltelli, dardi e fionde (cioè armi che non richiedono particolare forza o abilità).

Essi sanno adoperare più oggetti magici di chiunque altro: pozioni, pergamene, bacchette, verghe, anelli incantati e così via. Sono in grado di usare la versione magica di qualsiasi arma consentita alla loro classe, ma non le armature magiche, per le ragioni dette poc'anzi. Con tutti i loro incantesimi ed oggetti magici, comunque, sono già molto potenti.

Infine, tutti gli stregoni (maghi o specialisti) sanno creare nuovi oggetti magici, che vanno dalle semplici pergamene e pozioni alle spade ed ai bastoni incantati. Arrivato al 9° livello, lo stregone può scrivere pergamene magiche e preparare pozioni; potrà costruire qualcosa di più potente solo dopo aver imparato gli incantesimi adatti (o dopo aver lavorato insieme a qualcuno che li conosce). Per saperne di più, il DM dovrebbe consultare la parte del *MDM* dedicata alla Ricerca di incantesimi e di oggetti magici.

L'Intelligenza é il requisito primario (o uno dei requisiti primari) dello stregone, a qualsiasi scuola egli appartenga: per poter essere un stregone, occorre avere almeno Intelligenza 9.

Per determinare gli avanzamenti di livello degli stregoni con i punti-esperienza si usa la tabella 20. La Tabella 21 serve invece per sapere quanti incantesimi si possono lanciare, e di quale livello.

Tutti gli stregoni guadagnano un dado-vita a 4 facce (1d4) per ogni livello dal 1° al 10°. *Dopo il 10°, ricevono 1 solo punto per livello e non ottengono altri bonus sui punti-ferita per un alto punteggio di Costituzione.*

Per imparare a lanciare incantesimi occorrono molto studio, pazienza e ricerca. Quando inizia la sua vita da avventuriero, lo stregone é lasciato a se stesso: non ha più un maestro alle spalle che gli dica qual é il prossimo incantesimo da imparare. Questa libertà ha un prezzo; lo stregone dovrà trovare da solo le fonti per migliorare la sua istruzione: biblioteche, corporazioni o libri e pergamene di cui si impossessa strada facendo.

Quando lo stregone scopre le istruzioni di un incantesimo che non conosce, può cercare di leggerle e capirle. Il giocatore tira i dadi-percentuale: se il risultato é pari o inferiore alla probabilità di imparare un nuovo incantesimo (vedi



Tabella 21

PROGRESSIONE DEGLI INCANTESIMI DEGLI STREGONI

Livello dello	Livello degli incantesimi								
stregone	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	4	2	1	—	—	—	—	—	—
6	4	2	2	—	—	—	—	—	—
7	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	4	3	3	2	1	—	—	—	—
10	4	4	3	2	2	—	—	—	—
11	4	4	4	3	3	—	—	—	—
12	4	4	4	4	4	1	—	—	—
13	5	5	5	4	4	2	—	—	—
14	5	5	5	4	4	2	1	—	—
15	5	5	5	5	5	2	1	—	—
16	5	5	5	5	5	3	2	1	—
17	5	5	5	5	5	3	3	2	—
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2

tabella 4), lo stregone riesce ad apprenderlo e può trascriverlo sul proprio libro (a meno che non abbia già raggiunto il numero massimo di incantesimi consentiti per quel livello); se é superiore, lo stregone non lo ha capito. Una volta imparato, l'incantesimo non si può disimparare: resta per sempre a far parte del repertorio dello stregone, che non può decidere di cancellarlo per sostituirlo con un altro più utile.

Il libro degli incantesimi può essere in uno o più volumi oppure essere una serie di pergamene, o qualsiasi cosa analoga, a scelta del DM. E' il diario dello stregone, il suo quaderno di appunti e la sua enciclopedia: contiene tutto ciò che lo stregone sa ed é per questo il suo bene di maggior valore. Senza il suo libro, lo stregone é perduto.

Il libro degli incantesimi contiene tutte le complicate istruzioni necessarie per le varie magie: le "ricette", insomma. Non basta leggerlo a voce alta o mimare quel che dice per saper lanciare l'incantesimo: la magia attira e dà forma a forze misteriose e la procedura é sempre laboriosa, strana e difficile. Prima di poter lanciare l'incantesimo, lo stregone deve memorizzarne la formula, che rimane impressa nella sua mente come una riserva di energia, pronta a liberarsi ogni volta che si ripeterà l'esatta combinazione di gesti, parole e materiali. Quando l'incantesimo é stato richiamato, svanisce dalla mente dello stregone, che dovrà rileggerlo sul libro e memorizzarlo di nuovo per poterlo lanciare un'altra volta.

All'inizio lo stregone é in grado di ricordare solo pochi incantesimi contemporaneamente. Ci sono, poi, magie troppo complesse, che non sono alla portata di un principiante. Man mano che accumula esperienza, lo stregone riesce a tenere a mente un numero sempre maggiore di incantesimi via via più complicati, ma questo non lo esime dal doverseli ristudiare ogni volta.

Altra importante prerogativa dello stregone é la sua capacità di ricercare nuovi incantesimi e costruire oggetti magici. Si tratta di compiti ardui, lunghi, costosi e a volte anche pericolosi. Mediante la ricerca, lo stregone riesce a creare, con l'assenso del DM, incantesimi ed oggetti magici "personalizzati", che potranno assomigliare a quelli presentati nel Manuale o essere del tutto diversi. Il DM ha a disposizione tutte le informazioni che servono per preparare le magie più svariate.

A differenza degli altri personaggi, lo stregone non trae alcun vantaggio dalla costruzione di una fortezza o di un castello. Può possedere proprietà da cui ricavare rendite mensili e mercenari per la sua protezione, ma la sua fama non gli attira certo dei seguaci: il massimo cui possa aspirare é qualche gregario o apprendista che lo aiuti nel lavoro.

MAGO

Caratteristiche minime: Intelligenza 9
Requisito primario: Intelligenza
Razze: Umani, Elfi, Mezzelfi

Il mago é lo stregone più versatile, quello che sceglie di non specializzarsi in una scuola particolare. Questo comporta vantaggi e svantaggi. Da una parte, un'ampia gamma di incantesimi gli permette di affrontare le situazioni più svariate (i maghi specialisti imparano molto bene incantesimi di una scuola specifica ma tralasciano lo studio approfondito delle altre). L'altra faccia della medaglia é che il mago ha scarsa abi-



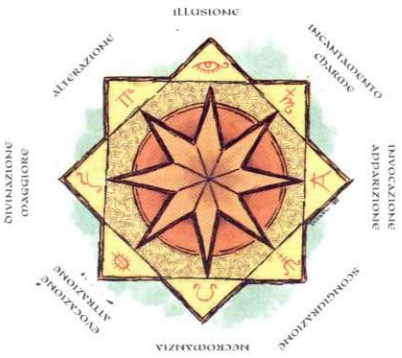
lità nell'apprendere gli incantesimi di una data scuola rispetto a uno specialista della stessa.

Non ci sono esempi di maghi nella storia: essi vivono solo nelle leggende e nei miti, come Merlino, Circe o Medea. Non si sa nulla dei maghi più potenti: gran parte del loro potere sta appunto nel mistero che li circonda. Si tratta di figure leggendarie, che agivano con fini misteriosi e di rado si fidavano dei comuni mortali.

Se il mago ha Intelligenza 16 o più, ottiene un bonus del 10% sui punti-esperienza guadagnati.

Le scuole di magia

Gli incantesimi sono divisi in 9 categorie, o scuole, in base al tipo di energia magica che utilizzano. Ognuna di queste ha i propri metodi. Nonostante il nome, non si tratta di posti in cui si va a studiare. La parola scuola indica un modo di avvicinarsi alla magia che privilegia un certo tipo di incantesimi; é possibile che tutti coloro che praticano la stessa disciplina costruiscano delle sedi in cui insegnarla, ma non é obbligatorio. Molti grandi stregoni hanno imparato sotto la guida di un maestro, isolati dal mondo.





Le nove scuole di magia sono:

Alterazione, Evocazione/Attrazione, Divinazione maggiore, Divinazione minore, Illusione, Incantamento/Charme, Invocazione/Apparizione, Necromanzia e Scongiurazione.

Il diagramma mostra la posizione reciproca delle varie scuole; per altri particolari, vedi la tabella 22.

Di queste scuole, 8 sono maggiori; la nona è quella della Divinazione minore. Essa comprende tutti gli incantesimi di Divinazione fino al 4° livello, accessibili a tutti gli stregoni. La scuola di Divinazione maggiore si occupa di quelli dal 5° livello in su.

Stregoni specialisti

Uno stregone che concentra i suoi sforzi per imparare un solo tipo di magia si dice specialista. Ogni scuola ha i suoi specialisti. Non tutti sono adatti per le avventure: il divinatore conosce incantesimi di portata limitata, inutili nelle situazioni di pericolo. Può darsi, però, che i personaggi vogliano consultare un PNG di questo genere prima di partire.

Essere uno specialista comporta vantaggi e svantaggi: rispetto ai maghi, si conoscono meglio gli incantesimi della propria scuola, ma si sa poco o niente degli altri. Si possono lanciare più incantesimi, ma sono vietati quelli della scuola opposta alla propria (secondo il diagramma). C'è maggiore possibilità di ricerca di nuovi incantesimi all'interno della propria specialità, ma la gamma iniziale é molto limitata. Insomma, bisogna soppesare attentamente i pro e i contro.

Non tutti gli stregoni possono diventare specialisti: occorrono determinati requisiti. La maggior parte degli specialisti, tanto per cominciare, non può essere multiclasse; l'unica eccezione é costituita dagli gnomi, che sembrano

Tabella 22

REQUISITI PER GLI STREGONI SPECIALISTI

Specialista	Scuola	Razza	Caratter. minime	Scuole opposte
Alteratore	Alterazione	U, ME	15 Des	Scongiurazione, Necromanzia
Divinatore	Div. magg.	U, ME, E	16 Sag	Evocazione/Attrazione
Evocatore	Evoc./Attr.	U, ME	15 Cos	Divinaz. maggiore, Invocazione
Illusionista	Illusione	U, G	16 Des	Necrom, Invoc./Appar., Scong.
Incantatore	Incant./Charme	U, ME, E	16 Car	Invoc./Appar., Necromanzia
Invocatore	Invoc./Appar.	U	16 Cos	Incant./Charme, Evoc./Attr.
Necromante	Necromanzia	U	16 Sag	Illusione, Incant./Charme
Scongiuratore	Scongiurazione	U	15 Sag	Alterazione, Illusione



avere un'inclinazione all'illusionismo superiore a tutte le altre razze. Gli umani biclasse possono scegliere di essere degli specialisti. Dedicarsi ad una singola scuola di magia richiede tutte le energie del personaggio, che non può avere interessi legati ad altre classi.

Inoltre, ogni scuola ha limitazioni diverse riguardo alle razze, ai punteggi delle caratteristiche ed alle scuole accessibili, come si vede nella tabella 22. Da notare che la Divinazione minore non é presente come specialità: gli incantesimi di questo gruppo, essenziali per ogni stregone, sono alla portata di tutti.

Razza: indica le razze che, per predisposizione naturale o per caso, sono più adatte a prendere una data specializzazione. Lo gnomo, pur non potendo essere un mago, può diventare illusionista.

Caratteristiche minime: il limite minimo richiesto per approfondire gli studi in quella specialità. Per tutte le scuole é necessario avere il minimo di Intelligenza obbligatorio per gli stregoni, più un altro requisito.

Scuola/e opposta/e: includono la scuola direttamente contrapposta a quella dello specialista, in base al diagramma, più eventualmente le due che si trovano di fianco a questa, anch'esse sconsigliate per la natura della scuola prescelta. Ad esempio, un invocatore non può imparare incantesimi di Incantamento/Charme o di Evocazione/Attrazione, né usare oggetti magici che li riproducano.

Il fatto di essere specialisti comporta questi notevoli vantaggi, che compensano ampiamente gli svantaggi.

• Lo specialista ottiene un incantesimo in più per ogni livello di incantesimi, purché sia della sua stessa scuola: un illusionista di primo livello può avere due incantesimi, uno qualsiasi e l'altro della sua scuola.

• Poiché conoscono meglio gli incantesimi della loro scuola, gli specialisti hanno un bonus di +1 sui tiri-salvezza quando un altro stregone li usa per attaccarli. Inoltre, gli altri hanno una penalità di -1 sui tiri-salvezza contro gli incantesimi propri dello specialista. Entrambi i modificatori possono valere contemporaneamente: quando un incantatore lancia contro un altro incantatore una magia di incantamento, i due modificatori si annullano a vicenda.

• Gli specialisti ricevono un bonus del 15% per imparare incantesimi della propria scuola e una penalità del 15% per apprendere quelli delle altre. Il modificatore si applica al tiro dei dadi-percentuale che il giocatore effettua quando il personaggio tenta di imparare un nuovo incantesimo (vedi tabella 4).

• Quando lo specialista raggiunge un nuovo livello di incantesimi, guadagna automaticamente un incantesimo della sua scuola, che può copiare sul suo libro. L'incantesimo può essere scelto dal DM o dal giocatore, su permesso del DM. Non occorre tirare i dadi-percentuale. Si presume che il personaggio lo abbia imparato con lo studio e la ricerca.

• Qualora lo specialista tenti di creare un nuovo incantesimo appartenente alla sua scuola (vedi regole sul

MDM), il DM considera l'incantesimo di un livello inferiore (ai fini della determinazione della difficoltà): un incantatore ha maggiori probabilità di un illusionista di riuscire ad ideare una magia di Incantamento.

ILLUSIONISTA

Caratteristiche minime: Destrezza 16
Requisito primario: Intelligenza
Razze: Umani, Gnomi

L'illusionista é un esempio di stregone specialista. La descrizione che presentiamo qui può servirvi come esempio per le altre specializzazioni. In primo luogo, l'Illusionismo é una disciplina molto impegnativa: per poter studiare in questo ramo bisogna avere almeno Destrezza 16.

Un illusionista con Intelligenza 16 o più riceve un bonus del 10% sui punti-esperienza guadagnati. Siccome conosce le illusioni molto meglio degli altri stregoni, l'illusionista ha un +1 sui tiri-salvezza contro di esse; gli altri hanno, invece, una penalità di -1 se devono salvarsi dalle sue illusioni (i modificatori valgono solo se l'incantesimo ammette la possibilità di tiro-salvezza).

Nel corso dei suoi studi l'illusionista diventa esperto nel memorizzare gli incantesimi di illusionismo (anche se resta sempre un compito non facile): ad ogni livello di incantesimi che guadagna, può tenerne a mente uno in più. Un illusionista di 1° livello, quindi, può memorizzare due incantesimi, uno dei quali deve appartenere alla scuola dell'Illusionismo.

Poi, quando comincerà a ricercare altri incantesimi, si renderà conto che é più comodo per lui imparare quelli degli illusionisti; la ricerca in altri campi é più lunga e faticosa.

Infine, l'intenso studio dell'Illusionismo impedisce al personaggio di apprendere incantesimi del tutto diversi da quelli che é abituato a praticare (quelli delle scuole diametralmente opposte alla sua nel diagramma): non potrà imparare quelli di Necromanzia, Invocazione/Apparizione o Scongiurazione.

Vediamo l'esempio dell'illusionista Joinville, con Intelligenza 15, che nel corso delle sue avventure si appropria di un intero libro degli incantesimi del nemico, contenente gli incantesimi *Invisibilità potenziata, Luce perenne* e *Palla di fuoco,* che egli non ha nel proprio libro. Ha l'80% di probabilità di imparare *Invisibilità potenziata,* ma solo il 50% di apprendere *Luce perenne,* perché si tratta di un incantesimo di Alterazione (per queste percentuali, vedi tabella 4). Non può imparare *Palla di fuoco,* e nemmeno trascriverlo nel suo libro, poiché é un incantesimo di Apparizione.

SACERDOTE

E' un ministro del culto di una particolare divinità, che intercede ed agisce per conto di altri utilizzando i suoi poteri nel tentativo di diffondere la propria fede.

Tutti i sacerdoti hanno determinati poteri: la capacità di lanciare incantesimi, la forza per difendere la propria fede e, soprattutto, alcune abilità speciali donate loro direttamente dalle divinità. Pur non essendo feroci in combattimento come i guerrieri, sono addestrati all'uso delle armi per il bene della loro causa.

Sanno lanciare incantesimi, sia per servire gli scopi della loro religione che per difendere i fedeli; pochi di questi sono di tipo offensivo, ma quei pochi sono molto potenti.

Tutti i sacerdoti usano dadi-vita a 8 facce (1d8) e sono i soli a guadagnare incantesimi extra per il fatto di avere un alto punteggio di Saggezza. Possono scegliere tra una gamma ristretta di armi ed armature; le limitazioni variano a seconda delle divinità che servono.

Per determinare l'avanzamento dei sacerdoti si usa la tabella 23, mentre la 24 serve ad indicare quanti incantesimi ricevono ai vari livelli di esperienza.

Gli incantesimi dei sacerdoti si dividono in 16 categorie, dette *sfere di influenza.* Ogni diverso tipo di sacerdote ha accesso a sfere differenti; nessuno è in grado di lanciare incantesimi di tutte le sfere. Le 16 sfere sono: Animale, Astrale, Basilare, Combattimento, Convocazione, Creazione, Divinazione, Elementale, Evocazione, Charme, Guardia, Guarigione, Necromanzia, Protezione, Sole, Tempo atmosferico, Vegetale.

Il sacerdote può avere, inoltre, accesso completo o par-

Tabella 23

LIVELLI DI ESPERIENZA DEI SACERDOTI

Livello	Chierico	Druido	Dadi-vita (1d8)
1	0	0	1
2	1.500	2.000	2
3	3.000	4.000	3
4	6.000	7.500	4
5	13.000	12.500	5
6	27.500	20.000	6
7	55.000	35.000	7
8	110.000	60.000	8
9	225.000	90.000	9
10	450.000	125.000	9+2
11	675.000	200.000	9+4
12	900.000	300.000	9+6
13	1.125.000	750.000	9+8
14	1.350.000	1.500.000	9+10
15	1.575.000	3.000.000	9+12
16	1.800.000	3.500.000	9+14
17	2.025.000	500.000*	9+16
18	2.250.000	1.000.000	9+18
19	2.475.000	1.500.000	9+20
20	2.700.000	2.000.000	9+22

* Vedi paragrafo sui druidi Ierofanti.



Tabella 24

PROGRESSIONE DEGLI INCANTESIMI DEI SACERDOTI

Livello sacerdote	Livello degli incantesimi 1	2	3	4	5	6*	7**
1	1	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—
5	3	3	1	—	—	—	—
6	3	3	2	—	—	—	—
7	3	3	2	1	—	—	—
8	3	3	3	2	—	—	—
9	4	4	3	2	1	—	—
10	4	4	3	3	2	—	—
11	5	4	4	3	2	1	—
12	6	5	5	3	2	2	—
13	6	6	6	4	2	2	—
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1
17	7	7	7	7	5	3	2
18	8	8	8	8	6	4	2
19	9	9	8	8	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2

* Solo sacerdoti con Saggezza 17 o più.

** Solo sacerdoti con Saggezza 18 o più.

ziale ad una data sfera: nel primo caso potrà, agli alti livelli, lanciare tutti gli incantesimi che essa comprende; nel secondo, dovrà limitarsi ai più semplici (1°, 2° e 3° livello).

Per ogni avanzamento, dal 1° al 9° livello, tutti i sacerdoti ottengono un dado-vita (1d8) in più. *Giunti al 9°, guadagnano 2 punti-ferita per ogni livello, senza altri bonus sui punti-ferita derivanti da un alto punteggio di Costituzione.*

CHIERICO

Caratteristiche minime: Saggezza 9
Requisito primario: Saggezza
Razze: Umani, Nani, Elfi, Gnomi, Mezzelfi

Il chierico é il tipo di sacerdote più comune; può appartenere a qualsiasi culto (le sue abilità possono variare in base alle divinità disponibili nella campagna). In genere é Buono, ma può avere qualunque allineamento accettato dal proprio ordine. Deve avere un punteggio uguale o superiore a 9 in Saggezza; anche la Costituzione ed il Carisma possono essere utili.

Se ha Saggezza 16 o più, ottiene un bonus del 10% sui punti-esperienza guadagnati.

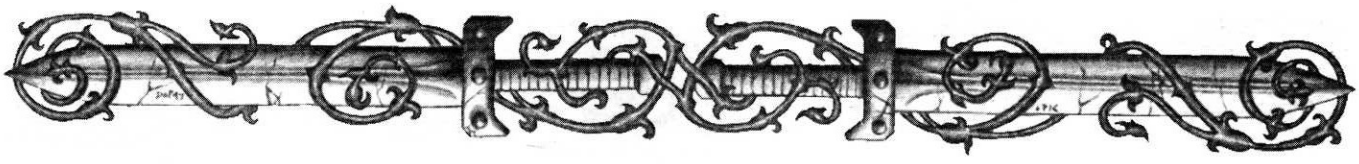
La classe dei chierici assomiglia a certi ordini di cavalieri del Medioevo, come i Cavalieri Teutonici, i Templari o gli Ospitalieri, che combinavano l'addestramento militare con quello religioso ed avevano un codice di comportamento che privilegiava i compiti di protezione e di servizio. I membri dell'ordine venivano cresciuti come cavalieri e giuravano fedeltà alla propria Chiesa. Questi ordini erano particolarmente diffusi ai margini della Cristianità, vicino alle zone non civilizzate o travagliate dalla guerra. Un esempio di chierico di questo tipo può essere l'arcivescovo Turpino della *"Chanson de Roland"*, ma se ne possono trovare anche nella storia di altre nazioni, come i Sohei del Giappone.

I chierici sono validi soldati, benché la scelta delle armi a loro disposizione sia limitata. Possono usare armature e scudi di qualsiasi genere ma, non essendo inclini alla violenza ed allo spargimento di sangue, devono possedere solo armi contundenti. Sono in grado di adoperare vari oggetti magici, tra cui le pergamene clericali, la maggior parte di anelli e pozioni, alcune bacchette e verghe, bastoni, scudi ed armature, più il corrispondente magico delle armi concesse al loro ordine.

Gli strumenti principali del chierico sono, però, i suoi incantesimi, che gli permettono di curare, rafforzare e rivitalizzare se stesso e i suoi protetti. Può scegliere tra molte magie diverse, adatte agli scopi più disparati (se il chierico è votato ad una divinità specifica, probabilmente la scelta sarà ristretta). Il chierico ha accesso completo ad ogni sfera di influenza eccetto quelle Vegetale, Animale, Tempo atmosferico e Elementale (ha accesso parziale a quest'ultima e non può lanciare incantesimi delle altre tre).

Il chierico riceve i suoi incantesimi per illuminazione diretta da parte della divinità (non é necessaria un'apparizione vera e propria), come ricompensa per la sua fede. Deve stare attento a non abusare dei suoi poteri per non incorrere in qualche punizione dall'alto. I chierici hanno potere sui non morti, creature maligne che esistono senza essere né vive né morte. Essi hanno il compito di distruggere questi meschini surrogati della vita mediante la loro abilità di *scacciare non morti,* mettendoli in fuga o eliminandoli del tutto (se il chierico é Malvagio, però, può anche sottometterli alla propria volontà). I non morti più comuni sono gli zombi, i fantasmi, i ghoul, gli scheletri e le mummie; fra i più potenti vi sono vampiri e lich (stregoni non morti).

Man mano che sale di livello, il chierico guadagna nuovi incantesimi, migliora la sua abilità in combattimento e scaccia i non morti con maggiore facilità. Quando arriva all'8°, attrae automaticamente un gruppo di fedeli, devoti fino al fanatismo; deve, però, aver costruito un luogo di culto di dimensioni rilevanti. Può edificarlo in qualsiasi momento della sua carriera, ma i fedeli non arriveranno finché egli non sarà giunto all'8° livello. Questi seguaci sono normali guerrieri di livello 0, pronti a combattere per la sua causa. Il chierico attira tra i



20 e i 200 seguaci che arriveranno a gruppi nel giro di diverse settimane. Spetta al DM decidere quali e quanti seguaci sono attratti dal chierico; questi potrà anche, all'occorrenza, assoldare dei mercenari, ma non saranno altrettanto fedeli.

Al 9° livello, il chierico può ricevere l'autorizzazione ufficiale per edificare un monastero fortificato, completo di arredi sacri, dedicato alla sua divinità. Erigerlo gli costerà la metà del prezzo normale, in quanto la costruzione ha il sostegno delle autorità e gran parte della manodopera lavora gratuitamente. Il chierico può avere delle proprietà e costruirsi la fortezza anche prima di essere arrivato al 9° livello, ma in tal caso non gode dell'appoggio della Chiesa e dei benefici suddetti.

SACERDOTI DI CULTI SPECIFICI

Nella versione più semplice di AD&D™, i chierici appartengono ad un culto che può essere genericamente "buono" o "malvagio"; non occorre specificare e si può benissimo giocare così. Se, però, il DM ha creato una campagna elaborata o ha scelto un'ambientazione preesistente, con un vero e proprio "pantheon" di divinità, può lasciare al chierico la possibilità di aderire ad un culto specifico. In tal caso il chierico avrà abilità, incantesimi e limitazioni differenti dai chierici generici.

Il sacerdozio di un particolare culto si definisce in base a cinque aspetti: requisiti, armi permesse, incantesimi permessi, poteri, etica.

Requisiti

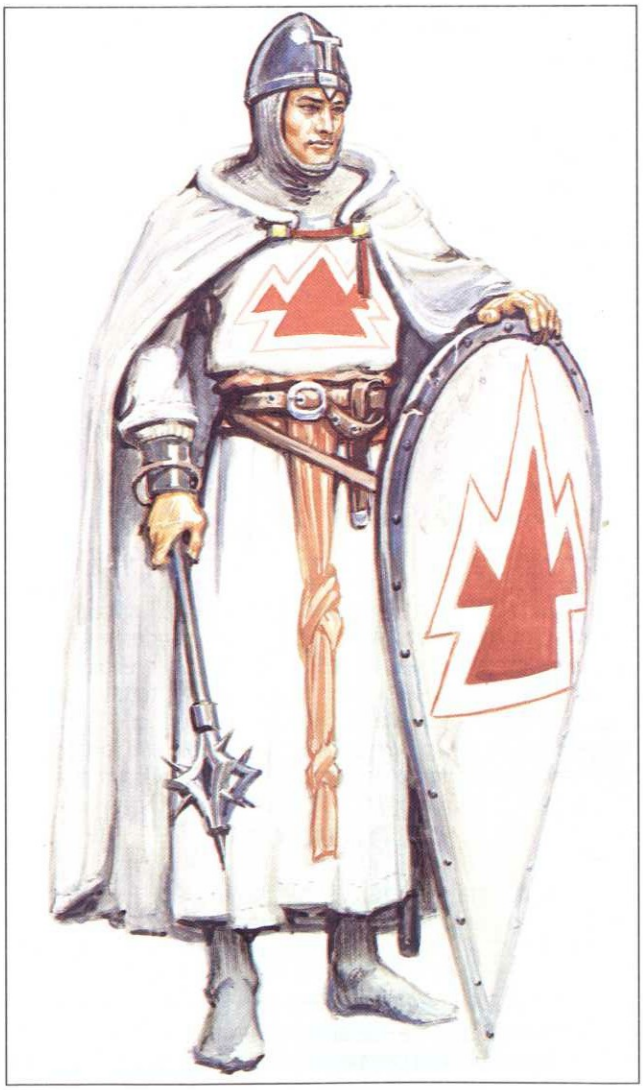
Perché il personaggio possa diventare un sacerdote di un culto particolare, deve rispondere a certi requisiti. Di solito questi riguardano punteggi minimi di caratteristiche ed allineamento. Tutti i sacerdoti, a prescindere dal culto, devono avere Saggezza 9 o più. Oltre a questo, il DM può stabilire qualsiasi altro limite: una divinità guerriera può, ad esempio, volere dei sacerdoti forti e robusti (For 13, Cos 12); un dio dell'arte e della bellezza può esigere grande Saggezza e Carisma (16 o più). La maggior parte delle divinità impone ai propri fedeli un comportamento ben preciso, che determina il loro allineamento.

Armi permesse

Non tutti i tipi di culto si oppongono allo spargimento di sangue; certi prevedono l'uso di spade, lance ed armi specifiche da parte dei loro sacerdoti. Ci sono divinità guerriere che consentono di combattere con armi da taglio, divinità agresti che incoraggiano l'uso di armesi dei contadini, come falcetti e roncole, oppure divinità pacifiche, che concedono di avere solo le armi più semplici e meno pericolose, magari soltanto reti e "lazo". Qui vi diamo un elenco delle armi consigliate, ma se ne potrebbero fare molti altri (su questo l'ultima parola spetta sempre al DM).

Divinità	**Armi**
Dell'amore	Archi e frecce, mancatcher, rete
Dell'agricoltura	Roncola, mazzafrusto, falcetto
Della caccia	Archi e frecce, giavellotto, fionda, lancia
Dei fabbri	Martello da guerra
Della forza	Martello
Dei fulmini	Dardo, giavellotto, lancia
Della guarigione	Lasso, mancatcher, rete, bastone
Della guerra	Ascia da battaglia, mazza, morning star, lancia, spada
Delle malattie	Sferza, frusta
Della morte	Falcetto
Della natura	Clava, scimitarra, falcetto
Degli oceani	Arpione, rete, lancia, tridente
Della pace	Lasso, rete
Della terra	Piccone
Dei tuoni	Clava, mazza, martello da guerra
Del vento	Cerbottana e dardo

Ovviamente, una certa divinità può essere collegata ad una o più armi per tutta una serie di altri motivi, spesso di tipo culturale, che rimandano al tipo di armi usate dagli abitanti del luogo. Può trattarsi di una particolare leggenda, che lega quel dio ad un'arma che é anche un potente artefatto (ad esempio il martello di Thor). La decisione finale é lasciata, come sempre, al DM.





Incantesimi permessi

Un sacerdote di un dato culto può lanciare solo certi incantesimi, di alcune sfere particolari. La sua divinità protettrice avrà accesso completo o parziale ad una o più sfere e questo determinerà quali sono gli incantesimi a disposizione del sacerdote (sarà il DM a decidere a quali sfere accedono le varie entità divine). Nei paragrafi seguenti diamo una breve descrizione delle 16 sfere.

Un sacerdote che ha accesso completo ad una sfera può scegliere qualsiasi incantesimo ad essa relativo (purché sia di livello abbastanza alto da poterlo utilizzare); se, invece, ha accesso parziale, deve fermarsi a quelli dei primi 3 livelli. La combinazione tra accesso completo o parziale alle sfere porta ad una grande varietà nella quantità e nel tipo degli incantesimi.

Animale: Incantesimi che riguardano le varie creature, escluse le persone. Le divinità domestiche e della natura rientrano in questa sfera.

Astrale: Piccola sfera di incantesimi che consentono la comunicazione o il movimento tra i diversi Piani di esistenza. Spesso sono le divinità che presiedono ad un dato Piano a concedere incantesimi di questo genere.

Basilare: Incantesimi riguardanti tutti i sacerdoti, a prescindere dal culto specifico, non relativi ad una divinità e necessari per le funzioni di base.

Charme: Influenza i modi e le azioni delle persone. E' collegata alle divinità della bellezza, dell'amore, delle arti e dell'inganno.

Combattimento: Incantesimi utilizzati per attaccare i nemici del proprio culto; soventte sono donati da divinità guerriere.

Creazione: Questi incantesimi consentono al sacerdote di produrre qualcosa dal nulla, spesso a beneficio dei suoi seguaci. La sfera può servire per vari scopi, dal sostentamento all'imbroglio.

Divinazione: Consente al sacerdote di individuare la migliore condotta in una data situazione, trovare un oggetto nascosto o recuperare un'informazione perduta. E' la sfera tipica delle divinità della saggezza e della conoscenza.

Elementale: Questi incantesimi hanno a che fare con i quattro elementi della creazione (aria, acqua, fuoco e terra). Riguarda le divinità della natura e degli elementi, gli dei protettori di artigiani e marinai.

Evocazione: Richiama creature che vivono altrove, addirittura in altre dimensioni, e che corrono in aiuto del sacerdote, anche se a volte lo fanno contro il loro volere (perciò si tratta di incantesimi spesso pericolosi). Di solito questi incantesimi appartengono a divinità della guerra, perché gli esseri chiamati spesso portano distruzione e morte.

Guardia: Incantesimi che mettono sentinelle magiche a guardia di un oggetto o di una persona. Sono più potenti di quelli di protezione, perché creano un guardiano vero e proprio. Riguarda gli dei della guarigione, della protezione e dell'imbroglio.

Guarigione: Curano malattie e ferite, ma non possono resuscitare o far ricrescere gli arti. Se lanciati nella forma invertita, feriscono (solo i sacerdoti Malvagi possono far questo). Vengono concessi dalle divinità protettive e caritatevoli; le divinità della natura possono avere accesso parziale a questa sfera.

Necromanzia: Ridanno ad una creatura parte della forza vitale che le era stata sottratta. Possono resuscitare, far ricrescere membra amputate, o restituire livelli di esperienza. La forma invertita, usata solo dai sacerdoti più malvagi, produce effetti devastanti. Questa sfera appartiene alle divinità della vita e della morte.

Protezione: Creano scudi magici a difesa del sacerdote o dei suoi protetti. Li donano gli dei della guerra, ma anche quelli della pietà e della clemenza.

Sole: Sono incantesimi basati sulla luce solare ed il suo contrario, il buio. Molto comuni tra le divinità protettrici della natura, dell'agricoltura e della vita in genere.

Tempo atmosferico: Consentono al sacerdote di modificare il clima. Si tratta di alterazioni lievi, come far piovere sui campi riarsi, o più complesse, come scatenare una furiosa tempesta. Sono tipici delle divinità protettrici della natura e dell'agricoltura, oltre che di quelle marine ed oceaniche.

Vegetale: Incantesimi che riguardano le piante; vanno dall'influsso sull'agricoltura (per migliorare il raccolto ecc.) al saper parlare con creature arboree. Sfera riguardante divinità protettrici della natura e dell'agricoltura.

Il DM può creare altre sfere; quelle che vi abbiamo presentato sono tipiche di alcune divinità. Il sacerdote non può accedere alle sfere che non riguardano la sua divinità.

Il sacerdote può ottenere gli incantesimi più in fretta o più lentamente di un normale chierico: se si tratta di un personaggio il cui codice morale si basa sulla fiducia in se stesso, la progressione sarà più lenta. Le divinità associate ad eventi terribili e meravigliosi possono dare anche più incantesimi per ogni livello. L'ultima parola spetta, come sempre, al DM, che si preoccuperà di bilanciare l'acquisizione o la perdita di incantesimi a seconda degli altri poteri e abilità del personaggio.

Poteri concessi

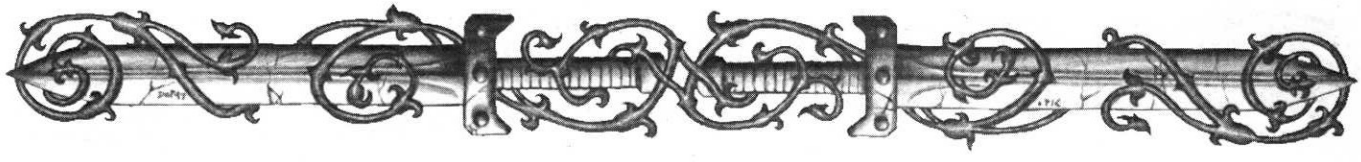
Un altro aspetto del culto consiste negli speciali poteri del sacerdote. Il potere concesso al chierico é la sua capacità di scacciare non morti, ma non si tratta di un'abilità comune a tutti i sacerdoti. Altre divinità concedono facoltà diverse, in base alle loro sfere d'appartenenza. Se il DM prevede un culto specifico, deve decidere quale potere assegnare al personaggio. Ecco alcuni suggerimenti.

- *Incitare il Berserk,* scatena nel bersaglio un furia omicida che permette di sommare un bonus di +2 ai tiri per colpire e per il danno (Guerra)
- *Parola che calma,* elimina paura ed ostilità (Pace, Clemenza, Guarigione)
- *Charme,* analogo all'incantesimo Suggestione (Amore, Bellezza, Arte)
- *Ispirare paura,* irradia un'aura simile a quella creata dall'incantesimo Paura (Morte).

Questi non sono che alcuni esempi dei poteri che il personaggio può avere. Come per le armi, molto dipende dalla cultura della regione e dai miti relativi alla divinità che il sacerdote rappresenta.

Etica

Ogni sacerdote deve attenersi alla propria fede e modellare in base ad essa la sua condotta di vita: in genere i chierici evitano spargimenti di sangue e cercano di aiutare la comunità di cui fanno parte. Un dio della guerra potrebbe, invece, ordinare ai suoi sacerdoti di combattere in prima



linea e fare crociate contro i nemici della fede, mentre una divinità agreste raccomanderebbe di darsi da fare per ottenere buoni raccolti. L'etica del sacerdote può anche determinarne l'allineamento. La natura del culto di cui é ministro definirà le limitazioni alle quali il sacerdote é soggetto.

Titoli

Spesso i sacerdoti dei vari culti hanno nomi diversi: se si occupano della natura, ad esempio, nella tradizione dell'Europa occidentale si chiamano druidi (ne parleremo tra poco). Qui diamo alcuni suggerimenti, che potrete ampliare con una visita alla biblioteca.

Abate, Ayatollah, Assolutore, Badessa, Bonzo, Cadì, Confratello, Dom, Frate, Frate mendicante, Guru, Hajji, Imam, Metropolita, Mullah, Occhio-della-legge, Patriarca, Prelato, Priore, Rettore, Vicario, Yogi.

Equilibrio

Quando si crea un sacerdote di un culto specifico, bisogna fare attenzione a bilanciarne le varie abilità. Un sacerdote che ha determinati punti di forza deve avere anche dei punti deboli, altrimenti sarebbe troppo potente rispetto agli altri. Se una divinità guerriera gli concede l'uso di armi ed armature di ogni tipo, bisogna limitare i suoi poteri o la scelta degli incantesimi. Viceversa, se il sacerdote appartiene ad un culto pacifico deve avere incantesimi e poteri che compensino la sua scarsa propensione alle armi. Un druido, ad esempio, ha maggiori poteri rispetto ad un normale sacerdote perché può usare poche armi ed un minor numero di incantesimi.

DRUIDO

Caratteristiche minime:	Saggezza 12, Carisma 15
Requisiti primari:	Saggezza, Carisma
Razze:	Umani, Mezzelfi

Storicamente, i druidi vivevano tra le tribù germaniche presenti nell'Europa occidentale ed in Bretagna ai tempi dell'Impero Romano. Erano consiglieri dei capitribù, dotati di grande ascendente sui compagni. Il loro credo nasceva dall'idea secondo cui la terra é madre e fonte di tutta la vita; veneravano divinità naturali: il sole, la luna e certi alberi. I druidi di AD&D™, però, sono solo vagamente ispirati a questi e non devono necessariamente comportarsi come loro.

Il druido é un esempio di sacerdote di un culto specifico, che ha poteri e credenze diversi dagli altri. E' un difensore dell'integrità della natura in ogni sua forma, foresta, pianura o giungla che sia.

Requisiti

Il druido deve essere umano o mezzelfo ed avere almeno 12 in Saggezza e 15 in Carisma. Entrambi sono requisiti primari.

Armi permesse

A differenza del chierico, il druido può usare solo armature "naturali" (corazza di cuoio, di pelle, imbottita e scudi di legno, anche magici); le altre sono tutte vietate. Le sue armi si limitano a queste: clava, falcetti, dardi, lancia, pugnale, scimitarra, fionda e bastone.

Incantesimi permessi

I druidi non possiedono la versatilità dei chierici. Hanno accesso completo alle sfere seguenti: Animale, Basilare, Elementare, Guarigione, Tempo atmosferico e Vegetale, accesso parziale alla sfera della Divinazione. Possono usare tutti gli oggetti magici normalmente consentiti ai sacerdoti, tranne quelli scritti (pergamene e libri) e le armi ed armature vietate ai druidi.

Poteri concessi

I tiri-salvezza del druido sono, per lo più, quelli del sacerdote; il druido ha, però, un bonus di +2 su tutti i tiri-salvezza contro attacchi mediante fuoco o scarica elettrica.

Tutti i druidi parlano, oltre alle altre lingue che conoscono, un linguaggio misterioso (che non costa nulla in termini di punti-capacità, se si usano le regole opzionali) grazie al quale comunicano con le forze della natura. Sono molto gelosi di questo loro segreto, che é l'unico metodo infallibile per potersi riconoscere a vicenda. Quando il druido sale di livello, ottiene i seguenti poteri speciali.

Dal 3° livello sa identificare piante, animali ed acqua potabile con assoluta precisione.

Dal 3° livello può passare senza difficoltà attraverso zone di fitta vegetazione (roveti, rami intricati, ecc.), non lasciando alcuna traccia ed andando a velocità normale.

Può imparare i linguaggi delle creature dei boschi Queste comprendono centauri, driadi, elfi, fauni, gnomi, draghi, giganti, uomini-lucertola, manticore, folletti e folletti acquatici, spiritelli e treant. Il druido impara una lingua al 3° livello e poi ne aggiunge una ad ogni livello successivo (se si usano le regole facoltative sulle capacità, spetta al druido decidere se impiegarle o meno per apprendere questi linguaggi).

Dopo aver raggiunto il 7° livello, è immune allo Charme lanciato dalle creature del bosco (driadi, folletti acquatici ecc.)

Dal 7° livello diventa capace di trasformarsi in un rettile, un uccello o un mammifero fino a tre volte al giorno. Ciascuna forma (rettile, uccello o mammifero) può essere usata una sola volta al giorno. Le dimensioni possono variare da quelle di una rana gigante a quelle di un orso nero. Al momento di assumere la nuova forma, il druido guarisce dal 10% al 60% delle sue ferite (1d6 x 10%, arrotondare per difetto). E' possibile solo prendere l'aspetto di un animale esistente nella realtà, con le sue normali dimensioni e tutte le caratteristiche (fattore-movimento, abilità varie, Classe Armatura, numero di attacchi e danno per ogni attacco).

Un druido può, ad esempio, diventare uno scricciolo per volare sopra un fiume, tramutarsi in un orso nero quando arriva sull'altra sponda per attaccare un gruppo di orchetti ed infine strisciare via tra i rovi in forma di serpente.

Il druido trasforma anche gli abiti ed un oggetto per ogni mano, che ricompaiono quando riprende il suo aspetto normale. Finché é in forma animale, non può usarli. **I druidi non scacciano i non morti.**

Etica

In quanto protettori della natura, i druidi sono distanti dalle complicazioni della civiltà. Il loro scopo é il rispetto dei cicli della natura nel loro giusto ordine (nascita, crescita,



morte e rinascita). Hanno una visione ciclica del mondo; per loro le lotte tra il Bene e il Male non sono che l'andamento alterno del destino. Intervengono solo quando l'equilibrio si spezza: perciò il loro allineamento dev'essere necessariamente Neutrale.

I druidi si sentono responsabili della protezione delle varie forme di vita, specialmente di quelle selvatiche: alberi, piante e animali. Di conseguenza, proteggono anche i propri seguaci ed animali. Riconoscono che tutte le creature (uomini compresi) hanno bisogno di cibo e di un riparo dalle insidie esterne. La caccia, l'agricoltura ed il taglio degli alberi per costruire le case sono tutte attività necessarie, che rientrano nel ciclo naturale. Non sono tollerabili, invece, le forme di sfruttamento e distruzione del territorio dettate dalla ricerca del profitto. Spesso i druidi preferiscono sottili forme di vendetta nei confronti di chi non rispetta la natura: hanno buona memoria e pazienza, e non perdonano.

Il vischio é per i druidi un importante simbolo sacro, oltre che ingrediente di alcuni incantesimi (quelli che richiedono la presenza di una componente simbolica). Per poter conservare tutta la sua efficacia, lo si deve raccogliere alla luce della luna piena, con un apposito falcetto d'oro o d'argento; qualora sia stato colto in altro modo, l'efficacia dell'incantesimo (se ha un raggio d'azione o causa ferite) viene dimezzata e la vittima ha un bonus di +2 sull'eventuale tiro-salvezza.

I druidi non vivono in castelli, città o paesi: preferiscono dei boschetti sacri, dove si costruiscono una casetta di legno o di pietra.

Organizzazione dei druidi

La gerarchia druidica è universalmente riconosciuta e comprende tutti i druidi del mondo; solo pochi di essi riescono ad arrivare al 12° livello e oltre.

Druidi, Arcidruidi, Grandruidi

Al 12° livello, il druido diventa tale a pieno titolo (quelli di livello inferiore sarebbero, in realtà, degli "iniziati"). In una regione possono vivere al massimo 9 druidi di questo livello (una regione é delimitata da mari, oceani o catene montuose; un continente può comprenderne tre o quattro). Il personaggio non può arrivare al 12° livello se non entra a far parte di questa ristretta cerchia, cosa possibile solo se nella regione esistono meno di 9 druidi oppure se ne sconfigge uno in duello, magico o corpo a corpo, e poi ne prende il posto. Se il combattimento non si conclude con la morte, lo sconfitto scende all'11° livello e perde i punti-esperienza in eccesso, riducendoli a soli 200.000.

I particolari del duello vengono pianificati in anticipo dai due contendenti; si può usare la magia oppure no, o solo a volte. Può essere all'ultimo sangue, o durare fino a che uno dei due non cade a terra privo di sensi o perde un certo numero di punti-ferita, o addirittura al primo sangue (in tal caso i duellanti devono avere grande fiducia nelle proprie capacità). Tutte queste versioni sono legittime, purché i due siano d'accordo, ci sia un elemento di rischio e venga premiata l'abilità.

Quando diventa un druido di 12° livello, il personaggio riceve tre apprendisti, il cui livello dipende dalla sua posizione entro la cerchia dei druidi: il druido che ha più punti-esperienza ha diritto ad avere subordinati di 9° livello, il secondo in graduatoria li avrà di 8°, il terzo di 7° eccetera, fino all'ultimo, che dovrà accontentarsi di iniziati di 1° livello.

In una regione possono esistere solo 3 arcidruidi (13° livello). Per diventare arcidruido, un druido di 12° livello deve sconfiggere uno dei 3 arcidruidi già operanti, oppure occupare il posto lasciato libero da uno di loro. Ogni arcidruido ha tre dipendenti di 10° livello. Tra gli arcidruidi di tutto il mondo ne vengono scelti 3, che serviranno il Grande Druido (vedi paragrafo successivo). Questi mantengono i loro attendenti, pur essendo essi stessi aiutanti del Grande Druido.

Il grandruido (14° livello) é unico nella sua regione; si é conquistato il posto del grandruido precedente ed ha tre assistenti di 11° livello.

L'ascesa di un nuovo grandruido provoca, di solito, sommovimenti e caos entro la gerarchia druidica, il che rispecchia, più in grande, quanto si verifica tra gli arcidruidi o tra i druidi ad ogni nuovo arrivo.

Il Grande Druido e i Druidi Ierofanti

Il Grande Druido (15° livello) é il druido che occupa la posizione più alta nella gerarchia mondiale ed é unico, a differenza dei grandruidi. Può, quindi, esistere un solo druido di 15° livello.

Il Grande Druido impara 6 incantesimi di ogni livello (non rispetta la normale progressione) e può lanciare fino a 6 livelli di incantesimi supplementari, che può suddividere tra più incantesimi (ad esempio sei del 1°, oppure tre del 2° ecc.) o concentrare in uno solo (del 6°).

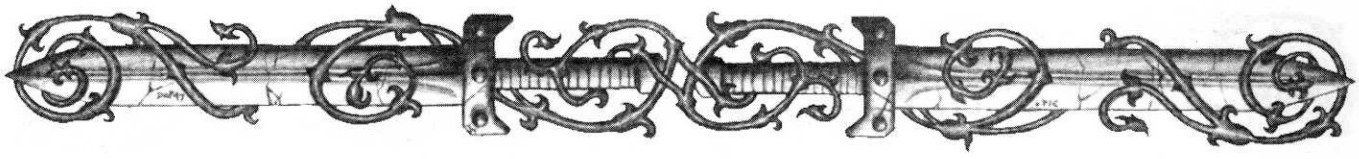
Ha nove assistenti che sono alle sue dirette dipendenze e non hanno nulla a che fare con la gerarchia: qualsiasi druido può chiedere al Grande Druido di essere assunto al suo servizio. Tre di questi sono arcidruidi che girano il mondo in qualità di suoi agenti e messaggeri; ognuno ha 4 livelli di incantesimi supplementari. Gli altri sono, di solito, druidi di livello compreso tra il 7° e l'11°, benché, come si é detto, il Grande Druido possa scegliersi servitori di qualunque grado e spesso prenda in considerazione anche le domande dei più umili.

La carica di Grande Druido non si ottiene mediante duello: é il Grande Druido stesso a scegliere il suo successore tra i druidi in attività. Si tratta di una posizione ingrata, rischiosa e generalmente poco invitante, tranne che per chi ha il pallino della politica. Dopo aver ammucchiato in questo modo centinaia di migliaia di punti-esperienza, qualsiasi avventuriero degno di questo nome sarebbe, probabilmente, impaziente di fare qualcos'altro.

Proprio per questo il Grande Druido arriva al 16° livello dopo aver guadagnato solo altri 500.000 punti-esperienza; una volta giunto a questo punto, può scendere dal suo trono quando vuole, purché trovi un sostituto adatto (che abbia almeno 3.000.000 di punti-esperienza).

Al momento dell'abbandono, il Grande Druido deve rinunciare ai 6 livelli di incantesimi supplementari e a tutti i suoi punti-esperienza, meno 1 (mantiene, invece, le altre abilità). Ora riparte daccapo come druido ierofante di 16° livello e può arrivare fino al 20° (secondo la progressione indicata nella tabella 23), quasi sempre facendo tutto da solo.

Giunto al 15° livello, il druido non guadagna altri incantesimi (d'ora in poi non tiene conto della progressione normale), ma





migliora costantemente il suo livello di lancio con l'esperienza ed acquisisce, invece di nuovi incantesimi, altri poteri magici.

Al **16° livello** il druido ierofante ottiene questi tre poteri:

- Immunità da ogni veleno naturale, di origine animale o vegetale oppure ricavato dai mostri, ma non da veleni minerali o gassosi.
- Forma fisica incredibile per una persona della sua età: lo ierofante non é più soggetto ai modificatori per l'invecchiamento.
- Capacità di cambiare aspetto a proprio piacimento in un round. Lo ierofante può accrescere la propria statura o il proprio peso fino al 50% ed avere qualsiasi età compresa tra l'infanzia e la vecchiaia avanzata, assumendo i lineamenti di qualunque creatura umana o umanoide. Non trattandosi di alterazione magica, non può essere individuata nemmeno con la *Visione del vero.*

Al **17° livello** il personaggio acquista la capacità biologica di ibernarsi, rallentando le sue funzioni corporee fino al punto di apparire come morto e smettendo di invecchiare. Durante l'ibernazione il personaggio é privo di sensi; si sveglierà allo scadere di un termine prefissato ("resterò ibernato per 20 giorni", ad esempio) o a causa di una brusca alterazione ambientale (per una gelata improvvisa, se qualcuno lo colpisce con un bastone, ecc.).

Un druido ierofante di 17° livello può anche trasferirsi sul Piano Elementale della Terra quando vuole, nel giro di un solo round. Potrà muoversi e sopravvivere su quel piano (ma senza abilità o immunità analoghe a quelle terrestri) e poi tornare al Primo Piano Materiale.

Al **18° livello** lo ierofante può entrare nel Piano Elementale del Fuoco e sopravvivervi.

Al **19° livello** lo ierofante può entrare nel Piano Elementale dell'Acqua e sopravvivervi.

Al **20° livello** lo ierofante può entrare nel Piano Elementale dell'Aria e sopravvivervi.

VAGABONDO

I vagabondi sono persone che si sentono in credito nei confronti del mondo e di tutto ciò che li circonda. Vivono alla giornata, con il massimo lusso che possono permettersi e lavorando il meno possibile. Meno devono faticare e lottare (pur mantenendo un alto tenore di vita), più si sentono realizzati. Benché non sia malvagio o crudele, questo modo di comportarsi non procura certo una buona reputazione. Molti vagabondi hanno un passato oscuro, che preferiscono non rivangare.

Questo gruppo combina varie caratteristiche di altre classi; i suoi appartenenti possono usare un'ampia gamma di armi, armature ed oggetti magici.

I vagabondi possiedono delle abilità speciali che li rendono unici. Sono portati per lo studio delle lingue ed hanno una discreta probabilità di riuscire a leggere gli scritti più strani. Abili scalatori (anche più bravi dei rocciatori più esperti), sanno sfruttare al meglio ogni minimo appiglio. Sono vigili e attenti: riescono a sentire rumori che agli altri sfuggono. Infine, sono molto abili e svelti di mano, capaci di far sparire piccoli oggetti senza farsi scoprire.

Per alcune delle loro abilità speciali, come Svuotare Tasche e Sentire Rumori, i vagabondi hanno delle percentuali di successo che dipendono dalla classe, dalla razza, dal livello e dal punteggio di Destrezza. Quando il vagabondo cerca di mettere a frutto una di queste sue doti, tira i dadi-percentuale: se ottiene un risultato pari o inferiore alla percentuale indicata l'azione ha successo, mentre in caso contrario egli fallisce.

Tutti i vagabondi salgono di livello man mano che accumulano punti-esperienza in base alla tabella 25. Guadagnano un dado-vita (1d6) in più ad ogni livello, dal 1° al 10°; *dopo il 10°, ricevono solo 2 punti-ferita per livello, senza i bonus derivanti dalla Costituzione.*



Ladro

Caratteristiche minime:	Destrezza 9
Requisito primario:	Destrezza
Razze:	Tutte

Ci sono ladri di ogni genere e razza, pronti a ripulire le persone più ricche nel modo più semplice. Il ladro rappresenta l'essenza del vagabondo.

Pur non essendo onorevole, la professione di ladro non é nemmeno del tutto indecorosa. Molti famosi eroi popolari, come Robin Hood e Alì Babà, erano anche un po' ladri: nel migliore dei casi, il ladro é un romantico, animato da nobili propositi ma privo di una grande forza di volontà, che lotta per il Bene ma cade continuamente in tentazione.

Il requisito primario dei ladri é la Destrezza: per poter entrare in questa classe, occorre avere almeno Des 9. Alti punteggi nelle altre caratteristiche (specialmente l'Intelligenza) sono importanti, ma non necessari. Il ladro può avere qualsiasi allineamento, escluso quello Legale Buono; spesso é Neutrale.

Se il ladro ha Destrezza 16 o più, ottiene un bonus del 10% sui punti-esperienza guadagnati.

La gamma di armi tra cui i ladri possono scegliere non é molto ampia: dedicano gran parte del loro tempo ad affinare le tecniche di furto. Possono usare clava, pugnale, dardo, balestra a mano, coltello, lazo, arco corto, fionda, spada corta, spada larga, spada lunga, bastone. Indossano corazze di cuoio normali, borchiate o imbottite, o le corazze di maglia elfiche. Quando portano un'armatura non di cuoio, le abilità speciali sono penalizzate (vedi tabella 29).

Per determinare il valore iniziale delle abilità speciali si parte dal punteggio di base (tabella 26), a cui si sommano (o si sottraggono) gli eventuali modificatori per la razza, la Destrezza e l'armatura indossata (tabelle 27, 28 e 29, rispettivamente).

I punteggi ai quali si è arrivati nel paragrafo precedente non tengono conto della cura che il ladro mette nell'affinare le proprie abilità; per simulare questo, tutti i ladri al 1° livello hanno a disposizione una percentuale del 60% da suddividere tra i punteggi di base. Nessuna abilità può ricevere più del 30%; oltre a questa limitazione, il giocatore può distribuire liberamente i punti tra le varie abilità speciali.

Ogni volta che avanza di un livello, il ladro ottiene un altro 30% da assegnare alle sue abilità. Nessuna abilità può mai ricevere più del 15% per ogni livello (escluso ovviamente il 1°) nè superare il 95% totale, compresi i modificatori per razza, Destrezza ed armatura.

Il DM può decidere (regola opzionale) che una parte dei punti guadagnati vada attribuita alle abilità maggiormente usate nel corso dell'avventura.

A parte le percentuali indicate in tabella, i personaggi semiumani o con un punteggio di Destrezza particolarmente alto o basso devono modificare il loro punteggio di base. Si può arrivare ad avere un punteggio negativo: in tal caso, il personaggio deve impegnare un certo numero di punti in quella abilità, in modo da portarla almeno all'1%, prima di poterla usare (ci sono razze che sono proprio negate per certe cose!).

Il personaggio segue la colonna "Nessuna armatura" anche se indossa dei *bracciali di difesa* o un mantello (senza vestiti ampi o altamente protettivi).

Spiegazione delle abilità speciali

Svuotare Tasche: Il ladro se ne serve per sfilare piccoli oggetti da tasche, maniche, cinture, borse eccetera, per maneggiare alcuni oggetti (ad esempio le chiavi) e per semplici giochi di prestigio.

Se fallisce, il ladro non é riuscito a prendere l'oggetto, ma non per questo é stato scoperto. Per sapere se la vittima se ne accorge, sottrarre da 100 il triplo del suo livello: se il tentativo di Svuotare Tasche del ladro ha dato un risultato pari o superiore a questo, egli é stato colto sul fatto! Una vittima di livello 0, ad esempio, può accorgersene solo se il tiro è 00 (100), mentre per una del 13° livello basta un risultato pari o superiore a 61. In alcuni casi il tentativo può essere riuscito ma il ladro può essere scoperto lo stesso.

Se vuole, il DM può stabilire la regola secondo cui un ladro di livello superiore rispetto alla sua vittima abbia minori probabilità di essere scoperto. La probabilità di accorgersene della vittima si modifica sottraendo il suo livello da quello del ladro e sommando al risultato la percentuale che il ladro ha di essere scoperto.

Ad esempio, Ragnar, ladro di 15° livello, cerca di borseggiare Horace, guerriero di 9° livello. Normalmente, Ragnar sarebbe colto sul fatto se il tiro per Svuotare Tasche fosse pari o superiore a 73 (100 - (3 x 9) = 73). Con questo sistema facoltativo, invece, poiché Ragnar é superiore a Horace di 6 livelli, il limite sale di 6 unità e diventa 79 (73 + 6 = 79). La regola vale solo nel caso in cui il ladro sia di livello più alto della sua vittima.

Il ladro può tentare di svuotare le tasche della sua vittima quante volte vuole; non é tanto il fatto di riuscire o meno ad impedirgli di ritentare, quanto l'essere stato scoperto!

Scassinare Serrature: Il ladro può cercare di aprire lucchetti e serrature, a combinazione (se esistono) o con il trucco (pannelli scorrevoli, molle nascoste o buco per la chiave non visibile). Per scassinare un lucchetto ci vogliono gli arnesi adatti; se il ladro può usare i suoi, ha normali probabilità di riuscita, ma se deve utilizzare attrezzi di fortuna (fil di ferro, coltellino, bastoncini e cose simili) ha delle penalità. Deciderle spetta al DM: possono variare da un -5% per strumenti adatti, sebbene improvvisati, ad un -60% per arnesi palesemente inadatti (come ad esempio un bastoncino). Per scassinare una serratura occorrono 1d10 round. Un ladro può provare a scassinare una serratura soltanto una volta ad ogni livello. Se non ci riesce, vuol dire che non é abbastanza bravo e potrà ritentare solo quando sarà passato al livello successivo.

Scoprire/Rimuovere Trappole: Il ladro é abituato a scovare trabocchetti e sistemi antifurto, come aghi avvelenati, lame a scatto, gas letali o campanelli d'allarme. Questa abilità non gli serve per individuare soffitti e pareti cedevoli o

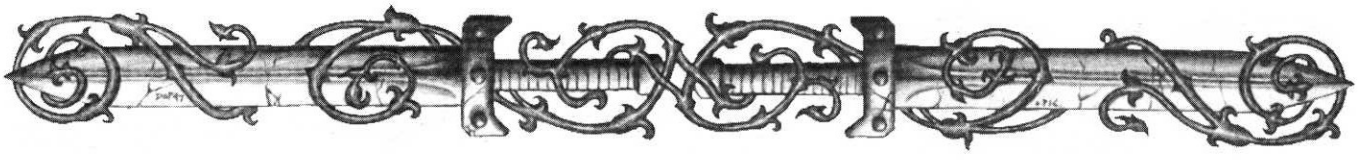


Tabella 25

LIVELLI DI ESPERIENZA DEI VAGABONDI

Livello	Ladro/Bardo	Dadi-vita (d6)
1	0	1
2	1.250	2
3	2.500	3
4	5.000	4
5	10.000	5
6	20.000	6
7	40.000	7
8	70.000	8
9	110.000	9
10	160.000	10
11	220.000	10+2
12	440.000	10+4
13	660.000	10+6
14	880.000	10+8
15	1.100.000	10+10
16	1.320.000	10+12
17	1.540.000	10+14
18	1.760.000	10+16
19	1.980.000	10+18
20	2.200.000	10+20

altre trappole di grandi dimensioni. Per trovare la trappola, il ladro deve poter manipolare l'oggetto che la contiene. Di solito il DM tira il dado; se poi dice "Non trovi nessuna trappola" spetta al giocatore decidere se per lui questo significa che non ci sono trappole o che ce ne sono, ma non le ha viste. Se riesce a scoprirne, vuol dire che il ladro intuisce il funzionamento generale di quella trappola, anche se non riesce a carpirne l'esatta natura. Per ogni situazione il ladro ha a disposizione un solo tentativo di Scoprire/Rimuovere Trappole ad ogni livello. La ricerca dura 1d10 round.

Una volta scoperta la trappola, bisogna rimuoverla o disattivarla. Anche per questo occorrono 1d10 round. Se il risultato ottenuto indica riuscita, il congegno é stato disinnescato; in caso contrario, il compito era superiore alle forze del ladro, che potrà riprovare quando sarà diventato più abile (livello successivo). Con un tiro compreso tra 96 e 00, il ladro ha fatto scattare la trappola e ne subisce le conseguenze. A volte (specie se ha delle percentuali dì riuscita basse) il ladro la farà scattare deliberatamente, piuttosto di dover subire gli effetti di un suo funzionamento imprevisto.

Questa abilità é molto meno utile quando si ha a che fare con trappole magiche o invisibili, che i ladri possono cercare di rimuovere con probabilità di successo dimezzate rispetto al solito.

Muoversi Silenziosamente: Il ladro può farlo quando vuole, basta che lo dichiari. Questo tipo di movimento lo fa andare ad un terzo della sua velocità normale. Il DM tira i dadi-percentuale per vedere se il ladro riesce a non farsi sentire (lui é sempre convinto di farcela): in caso affermativo, il ladro può cogliere la vittima di sorpresa, non essere scoperto o mettersi nella posizione più adatta per pugnalare il nemico alle spalle. Ovviamente, se il ladro si muove silenziosamente e i nemici possono vederlo benissimo, sta perdendo tempo e basta.

Nascondersi nelle Ombre: Il ladro cerca di sfruttare l'oscurità o qualsiasi tipo di riparo (cespugli, tende, nicchie) per nascondersi. Può riuscirci solo se nessuno lo sta guardando; resta nascosto finché rimane immobile (può compiere dei piccoli movimenti, molto lentamente: estrarre un'arma, stappare una pozione eccetera). Non può mai nascondersi se é sotto gli occhi di qualcuno, a prescindere dal risultato ottenuto con i dadi; può farlo in combattimento, invece, se il suo avversario si distrae: il DM tira i dadi e non dice com'è andata, ma il ladro crede sempre di essere nascosto.

Nascondersi nelle ombre é impossibile se l'oscurità é completa, perché la bravura consiste non solo nel trovare un nascondiglio adatto, ma anche nel sapersi mimetizzare. Il personaggio ben nascosto é invisibile a tutti, anche a chi è dotato di infravisione. Lo si può scorgere mediante incantesimi, oggetti magici o abilità speciali che consentano di individuare l'invisibile.

Sentire Rumori: Un bravo ladro sta attento a tutto, anche ai dettagli più insignificanti che gli altri non notano neppure. Ha una capacità di udire suoni pressoché impercettibili (oltre portoni spessi, in fondo a lunghi corridoi e così via) molto superiore alla norma. La cosa non avviene automaticamente: é necessario che il ladro si tolga il cappello (o l'elmo), resti fermo e si concentri su ogni minimo rumore per un round. Intorno a lui tutto dev'essere in perfetto silenzio: i suoni filtrati attraverso le porte o altre barriere sono poco chiari, nel migliore dei casi.

Tabella 26

PUNTEGGI DI BASE DELLE ABILITÀ SPECIALI DEI LADRI

Abilità speciale	Punteggio di base
Svuotare tasche	15%
Scassinare serrature	10%
Scoprire/rimuovere trappole	5%
Muoversi silenziosamente	10%
Nascondersi nelle ombre	5%
Sentire rumori	15%
Scalare pareti	60%
Lettura Linguaggi	0%

Scalare Pareti: Tutti possono farlo, ma il ladro é quello che sa farlo meglio di chiunque altro. Non solo ha una migliore probabilità di riuscita, ma é anche in grado di arrampicarsi senza l'ausilio di corde, piccozze e simili attrezzi su pareti pressoché lisce. Mentre sale, ovviamente, non può fare altre cose, come combattere o difendersi.

Lettura Linguaggi: I ladri si interessano di curiosità, anche se non immediatamente utili. Rientra in quest'abitudine anche la loro capacità di leggere varie lingue, che applicano quando devono esaminare mappe del tesoro, annotazioni o appunti segreti eccetera. Un ladro di 4° livello ha già sentito tante lingue da avere buone probabilità di saper leggere la maggior parte dei messaggi, purché non si tratti di scrittura magica. Questa abilità migliora man mano che diventa più esperto; il DM può, però, decidere che per il ladro alcuni linguaggi (quelli di zone che non ha mai visitato, ad esempio) restino indecifrabili.

Il tiro per capire un determinato linguaggio va effettuato ogni volta che il personaggio tenta di leggere un documento (non una volta sola per ogni lingua): se riesce, il ladro ha indovinato il significato del testo. La comprensione del messaggio avviene secondo una percentuale analoga: se il ladro ha una probabilità del 20% di riuscire a leggere, vuol dire che, nel migliore dei casi, capirà il 20% del senso del messaggio. Per decifrare un altro testo in quella stessa lingua dovrà ripetere il tiro (le parole non saranno uguali). Non serve annotare tutte le lingue che il ladro ha letto: bisogna rifare la prova per ogni singolo documento.

Il ladro ha a disposizione un solo tentativo per ogni scritto: se non riesce, può riprovare al livello successivo.

Se si usano le regole opzionali sulle capacità e il ladro é in grado di leggere una data lingua avendovi impiegato dei punti-capacità, il tiro per comprendere documenti scritti in quel linguaggio non é necessario.

Oltre a quelle riportate nella tabella 26, i ladri hanno anche altre abilità speciali.

Pugnalare alle spalle: Pur essendo scarsi nel corpo a corpo, i ladri sono maestri nel pugnalare a tradimento. Quando attacca alle spalle, cogliendo il nemico di sorpresa, il ladro migliora la probabilità di andare a segno (modificatore +4 per attacco alle spalle, annullamento di bonus per scudo e Destrezza dell'avversario) e la pericolosità dei suoi colpi. Per poter sfruttare questa sua abilità, il ladro deve trovarsi dietro la vittima che intende attaccare. Se il nemico lo vede o lo sente avvicinarsi, o viene avvertito da qualcun altro, non é colto di sorpresa e la pugnalata alle spalle diventa un normale attacco (valgono ancora i bonus per attacco da retro). Spesso gli avversari si accorgono che il ladro cerca di aggirarli: la prima regola di ogni combattimento, infatti, é quella di non dar le spalle al nemico! Se però una persona non si aspetta di essere attaccata dal ladro (trattandosi di un amico o di un alleato), é colta di sorpresa anche se sa di averlo alle spalle.

Il moltiplicatore della tabella 30 si applica ai danni prima di sommare i bonus per la Forza e per l'arma. Il danno effettuato normalmente dall'arma si moltiplica per il numero indicato nella tabella e poi si aggiungono i bonus per la Forza e l'arma magica.

Ci sono delle limitazioni per le pugnalate di questo tipo. Innanzitutto, il moltiplicatore vale solo per il primo attacco effettuato dal ladro, anche se si possono fare più attacchi. Dopo il primo, l'effetto sorpresa é svanito. Secondariamente, il ladro non può usare questa abilità con tutte le creature. Per poter essere pugnalati alle spalle, bisogna avere le spalle, quindi essere almeno umanoide. L'abilità, infatti, consiste in gran parte nel sapere con precisione dove colpire: questo é possibile, ad esempio, con un orco, ma non con un beholder o con fanghiglie e gelatine varie. Il ladro, infine, deve poter prendere un punto vitale: per poter pugnalare un gigante, ad esempio, dovrebbe salire su un ripiano o un davanzale, perché colpirlo all'anca non produrrebbe grande danno.

L'orco avanza lungo il corridoio, scrutando nell'oscurità, ma non riesce a vedere la sagoma del ladro Ragnar, nascosto in una nicchia. Ragnar riesce a strisciare lungo le pareti e ad arrivare alle spalle del mostro, ma, al momento di vibrare il colpo letale, gli scivola il piede. L'orco rizza le orecchie pelose e si volta, distruggendo le speranze che Ragnar aveva di pugnalarlo e di sopravvivere. Se il tiro per Muoversi Silenziosamente fosse riuscito, Ragnar avrebbe attaccato l'orco con bonus +4 sul tiro per colpire ed essendo di 15° livello gli avrebbe fatto il quintuplo del danno normale.

Gergo dei ladri: E' un modo particolare di comunicare tra ladri, che ogni ladro conosce. Non si tratta di un linguaggio vero e proprio: è una specie di "slang" con significati impliciti, traducibili in qualsiasi lingua. E' limitato alle parole-



Tabella 27

MODIFICATORI DELLE ABILITÀ PER LA RAZZA

Abilità speciale	Nano	Elfo	Gnomo	Mezzelfo	Halfling
Svuotare tasche	—	+5%	—	+10%	+5%
Scassinare serr.	+10%	–5%	+5%	—	+5%
Scopr./rim. trap.	+15%	—	+10%	—	+5%
Muoversi silenzios.	—	+5%	+5%	—	+10%
Nascond. nelle ombre	—	+10%	+5%	+5%	+15%
Sentire rumori	—	+5%	+10%	—	+5%
Scalare pareti	–10%	—	–15%	—	–15%
Lettura linguaggi	–5%	—	—	—	–5%

Tabella 28

MODIFICATORI DELLE ABILITÀ PER LA DESTREZZA

Punteggio Destrezza	Svuotare Tasche	Scass. Serrature	Scopr./Rim. Trappole	Muoversi Silenz.	Nascondersi nelle Ombre
9	–15%	–10%	–10%	–20%	–10%
10	–10%	–5%	–10%	–15%	–5%
11	–5%	—	–5%	–10%	—
12	—	—	—	–5%	—
13–15	—	—	—	—	—
16	—	+5%	—	—	—
17	+5%	+10%	—	+5%	+5%
18	+10%	+15%	+5%	+10%	+10%
19	+15%	+20%	+10%	+15%	+15%

chiave della professione: bottino, segnali, scassinare ed entrare, gabbare, trucchetti e così via. Non basta a comunicare nemmeno tra ladri: é necessario conoscere almeno una lingua comune. Mescolare qualche parolina in gergo ad una normale conversazione serve egregiamente allo scopo di individuare un ladro (se questi lo conosce) o un imbroglione che si spaccia per ladro (se non lo conosce).

Anche se AD&D™ é un gioco di fantasia, l'idea del gergo dei ladri si basa sulla realtà storica (in qualche misura il gergo é usato ancor oggi, probabilmente). Per chi volesse saperne di più, consigliamo la solita visitina alla biblioteca.

Uso di pergamene: Giunto al 10° livello, il ladro può usare, entro certi limiti, le pergamene dei maghi e dei chierici. La sua comprensione del testo é parecchio lacunosa, comunque: il ladro ha una probabilità del 25% di sbagliare a leggere ed ottenere l'effetto opposto. Si tratta di un difetto che va quasi sempre a scapito del ladro e della sua compagnia. Il risultato può andare dalla normale forma invertita dell'incantesimo in questione ad un pasticcio con una pergamena contenente Palla di fuoco, che svilupperebbe una fiammata diretta contro il ladro, invece che sul bersaglio! Spetta al DM decidere gli effetti: é il genere di divertimento che i DM preferiscono.

I ladri non costruiscono castelli o fortezze in senso stretto, ma piuttosto delle piccole dimore ben difese, di cui sia possibile celare il vero scopo. Un esempio potrebbe essere un rifugio ben munito in una grande città, dietro la facciata di una vecchia taverna o un magazzino abbandonato. La reale natura dell'edificio dev'essere assolutamente segreta! I ladri preferiscono stabilirsi nelle città o nei dintorni di esse, perché lì ci sono i traffici di denaro più intensi.

Tutto ciò presume che il ladro intenda gestire una banda, al di fuori del suo rifugio. Non tutti i ladri, però, si dedicano esclusivamente al furto. Se un personaggio ha passato la vita ad occuparsi di certi aspetti della professione, quali l'esplorazione, il borseggiamento ed i segreti di trappole e serrature, potrebbe costruire anche un rifugio del tutto differente, magari pieno di insoliti ed affascinanti oggetti raccolti durante una vita di avventure. Come tutte le case dei ladri, non dovrebbe discostarsi troppo dalle altre: dopotutto, meglio evitare la pubblicità. Potrebbe essere un vero e proprio labirinto di stanze, passaggi segreti, pannelli scorrevoli e misteriosi souvenir provenienti da tutto il mondo.

Una volta giunto al 10° livello, il ladro acquisisce una solida reputazione che gli attira dei seguaci: magari un'accozzaglia di fannulloni e furfanti, o forse un gruppo di esploratori desiderosi di imparare da un grande maestro. Questi 4d6 seguaci sono in genere fedeli, ma un buon ladro sospetta sempre di tutti. Il tipo e il livello di questi compagni si possono determinare con la tabella 31 o lasciar decidere al DM a seconda della campagna e delle avventure che ha scelto.

I ladri tendono ad essere molto gelosi del loro territorio. Se in una stessa area c'è più di un capobanda, di solito é guerra, che continua fino alla completa eliminazione o all'espulsione dell'avversario.

BARDO

Caratteristiche minime:	Destrezza 12
	Intelligenza 13
	Carisma 15
Requisiti primari:	Destrezza, Carisma
Razze:	Umani, Mezzelfi

Questa é una classe opzionale di personaggi; potete usarla, con il consenso del DM. Il bardo si fa strada nella vita grazie alla simpatia, all'intelligenza ed al talento. Un buon bardo deve avere lingua sciolta, cuor leggero e, se le cose si mettono male, piedi veloci.

Se usato in senso stretto, il termine "bardo" si può riferire solo a certi gruppi di poeti celtici che cantavano la storia



Tabella 29
MODIFICATORI DELLE ABILITÀ PER L'ARMATURA

Abilità Speciale	Nessuna Armatura	Corazza di maglia elfica*	Di cuoio borchiata/imbottita
Svuotare Tasche	+5%	–20%	–30%
Scassinare Serrature	—	–5%	–10%
Scopr./Rim. Trappole	—	–5%	–10%
Muoversi Silenzios.	+10%	–10%	–20%
Nascond. nelle Ombre	+5%	–10%	–20%
Sentire Rumori	—	–5%	–10%
Scalare Pareti	+10%	–20%	–30%
Lettura Linguaggi	—	—	—

* Se i bardi (solo loro) hanno una corazza di maglia non elfica, di scaglie, brigantina o ad anelli subiscono un'ulteriore penalità del -5%.

Tabella 30
MOLTIPLICATORI DEI DANNI PER COLPI ALLE SPALLE

Livello del ladro	Moltip. dei danni
1–4	x 2
5–8	x 3
9–12	x 4
13+	x 5

Tabella 31
SEGUACI DEL LADRO

Tiro 1d100	Seguace	Livello
01–03	Nano guerriero/ladro	1–4
04–08	Nano ladro	1–6
09–13	Elfo ladro	1–6
14–15	Elfo ladro/guerriero/mago	1–3
16–18	Elfo ladro/mago	1–4
19–24	Gnomo ladro	1–6
25–27	Gnomo ladro/guerriero	1–4
28–30	Gnomo ladro/illusionista	1–4
31–35	Mezzelfo ladro	1–6
36–38	Mezzelfo ladro/guerriero	1–4
39–41	Mezzelfo ladro/guerriero/mago	1–3
42–46	Halfling ladro	1–8
47–50	Halfling ladro/guerriero	1–6
51–98	Umano ladro	1–8
99	Umano biclasse ladro/?	1–8/1–4
00	Altro (a scelta del DM)	—

delle loro tribù sotto forma di lunghi poemi epici. Questi bardi, comuni soprattutto in Irlanda, Galles e Scozia, ricoprivano importanti ruoli all'interno della loro società. Oltre ad essere i depositari della storia della tribù, erano anche messaggeri, portavoce e addirittura ambasciatori presso le altre tribù. In AD&D™, invece, il personaggio del bardo é molto più sfumato e generico. Esempi storici di bardi possono essere Will Scarlet (compagno di Robin Hood), Amergin e persino Omero. Ogni cultura ha, in effetti, il proprio cantore, il suo "bardo" oppure "skald", "fili", "jongleur" o in qualsiasi altro modo lo si voglia chiamare.

Per poter diventare un bardo, il personaggio deve avere come punteggi minimi Destrezza 12, Intelligenza 13 e Carisma 15. Destrezza e Carisma sono requisiti primari. Il bardo può essere Legale, Neutrale o Caotico, Buono o Malvagio, ma deve sempre avere una sfumatura di neutralità: solo se mantiene un certo distacco può eseguire al meglio il suo compito.

Il bardo ha la tendenza innata ad imparare un po' di tutto, senza approfondire nulla. Combatte come un vagabondo, ma può usare qualsiasi arma. Indossa qualunque tipo di armatura fino alla corazza di maglia di ferro, ma non può usare lo scudo.

Tutti i bardi sono bravi cantanti e cantastorie e sanno suonare uno strumento (preferibilmente portatile) a scelta del giocatore. Se si usano le capacità, il bardo può imparare ad usare due strumenti per ogni punto-capacità che spende in Strumenti musicali.

Durante i suoi viaggi il bardo ha modo di apprendere anche qualche incantesimo degli stregoni. Come per questi, é la sua Intelligenza a determinare quanti ne può imparare. Li copia nel libro degli incantesimi e segue tutte le limitazioni e prescrizioni imposte agli stregoni, specialmente la proibizione di portare l'armatura. Il bardo usa gli incantesimi più per far colpo che per combattere davvero. La tabella 32 riporta il numero di incantesimi che il bardo può assimilare ai vari livelli.

Poiché i bardi sono più dei dilettanti che dei maghi veri e propri, finiscono per imparare gli incantesimi in modo casuale e sporadico e non possono mai specializzarsi in una scuola di magia. I bardi di 1° livello non hanno incantesimi a disposizione; al 2° livello ne ottengono da 1 a 4, scelti a caso o dal DM (occorre sempre una prova di Intelligenza, per vedere se il bardo é in grado di apprendere l'incantesimo). Non é obbligatorio che abbiano *Lettura del magico,* perché non devono leggere quel che sta scritto nei libri di magia.



Man mano che trova gli incantesimi, il bardo li trascrive nel suo libro, ma non é affatto garantito che avanzando di livello ne abbia sempre di più: tutte le magie, a parte quelle che ha all'inizio, devono essere trovate nel corso delle avventure. Il livello di lancio é uguale al livello attuale del bardo.

Il combattimento e la magia non sono, però, il punto di forza del bardo. La sua specializzazione consiste nel saper trattare e comunicare con gli altri; é dotato di vari poteri finalizzati a tale scopo. La percentuale di base di ognuno di essi é riportata nella tabella 33; va modificata in base alla razza ed alla Destrezza del bardo, come si é detto a proposito dei ladri. Una volta applicati i modificatori, il giocatore distribuisce tra le varie abilità speciali, come meglio crede, 20 punti-percentuale in più. D'ora in poi riceverà un 15% da assegnare in questo modo ad ogni livello acquisito.Le abilità speciali dei bardi possono essere modificate in base alla situazione ed all'armatura, come per i ladri.

Scalare Pareti: Il bardo é in grado di arrampicarsi anche sulle superfici lisce senza l'aiuto di corde, esattamente come il ladro.

Sentire Rumori: Migliora la capacità del bardo di avvertire ed interpretare i vari suoni. Togliendosi l'elmo e rimanendo concentrato per un round (un minuto), il bardo può ascoltare brani di una conversazione stando ad origliare alla porta, o individuare dal rumore un pericolo per la compagnia. Anche gli altri devono restare in perfetto silenzio. Il DM effettua la prova di nascosto e poi informa i giocatori del risultato.

Svuotare Tasche: Il bardo non solo é in grado di sfilare borsellini, portafogli, chiavi eccetera, ma sa anche fare piccoli giochi di prestigio (per intrattenere il pubblico). Per i dettagli su questa abilità (e sulla probabilità di essere scoperto) si veda il paragrafo corrispondente nella sezione dedicata ai ladri.

Lettura Linguaggi: Per il bardo é un'abilità importante, perché usare parole é il suo pane quotidiano. I bardi sanno leggere documenti scritti in lingue che non conoscono ricostruendoli in base alle poche frasi che sono riusciti a captare durante i loro viaggi. Per la percentuale che ha il bardo di capire un messaggio in una lingua straniera si veda la colonna "Lettura Linguaggi" della tabella 33: questa é anche la percentuale di testo che il bardo riesce a comprendere. Il DM può decidere che una data lingua é troppo rara o poco familiare, specie se il bardo non l'ha mai incontrata prima, e vanificare ogni tentativo di traduzione da parte sua. D'altro canto, il bardo non dovrebbe nemmeno tirare il dado se ha a che fare con una lingua a lui ben nota.

Il bardo può anche influenzare le reazioni di gruppi di PNG. Quando si esibisce davanti ad un gruppo che non sta attaccando (e non ha intenzione di farlo nel giro di qualche secondo), il bardo può provare a migliorare l'umore degli astanti, oppure a peggiorarlo, a seconda dei casi, con un discorso appassionato, una serie di barzellette, una triste storia, una bella canzone eseguita al violino, una dolce melodia sul liuto o un canto eroico e patriottico. Tutti i componenti del gruppo devono effettuare un tiro-salvezza contro paralisi (se si tratta di una compagnia nutrita, basta fare una media dei dadi-vita e tirare per il gruppo), con modificatore -1 ogni tre livelli di esperienza del bardo (arrotondare per difetto). Se il gruppo fallisce il tiro-salvezza, sposta di una colonna la propria reazione (vedi capitolo sulle Reazioni, *MDM*), che diventa più ostile o amichevole, come vuole il bardo. Se il gruppo supera il tiro-salvezza, la sua reazione andrà in senso opposto al volere del bardo.



Cwell il Bello è stato catturato da un gruppo di banditi e portato nel loro accampamento. Benché la sua uccisione non rientri nei programmi immediati della banda, non ci vuole molto a capire che il suo futuro può avere breve durata. Disperato, Cwell prende a narrare la comica storia del duca Testadura e dei suoi sciocchi cavalieri; con i contadini ha sempre funzionato, val la pena di provare. I banditi hanno per lo più un solo dado-vita, ma ci sono dei capi di livello più alto, che portano la media a 3. Cwell é di 2° livello, quindi non c'é modificatore, ma il gruppo fallisce il tiro-salvezza (Cwell ce l'ha fatta!) e trova la storiella molto divertente. La reazione si sposta da "ostile" a "neutrale": i banditi decidono di non uccidere Cwell, ma di farlo custodire da



una guardia e di tenerselo come intrattenitore. Se il tiro-salvezza fosse riuscito, i banditi si sarebbero offesi (magari qualcuno di loro é stato al servizio del duca!) e la reazione sarebbe passata da "ostile" a "violenta". Probabilmente il povero Cwell sarebbe stato arrostito in breve tempo.

Non si può usare questa abilità nel bel mezzo di una battaglia: serve solo quando c'è un pubblico disposto ad ascoltare. Se Cwell avesse raccontato la storiella mentre i banditi attaccavano, questi lo avrebbero preso per scemo e sarebbero andati avanti a combattere. Inoltre, il modo prescelto deve adattarsi alla platea: con la musica, Cwell saprebbe calmare (o rendere furioso) anche un orso, ma non avrebbe molta fortuna se cercasse di raccontare delle barzellette agli orchetti senza conoscerne la lingua.

La musica, la poesia e le storie del bardo hanno anche una funzione di conforto per amici ed alleati. Se conosce esattamente la natura di una minaccia incombente, il bardo può ispirare l'eroismo dei suoi compagni (immortalandoli con parole e musica), così da dare un bonus +1 sui tiri per colpire o sui tiri-salvezza, oppure un bonus +2 sul morale (particolarmente utile nel caso di battaglie campali) a tutti i personaggi coinvolti nel combattimento ravvicinato. Il bardo deve passare almeno 3 round a cantare o a recitare prima che lo scontro abbia inizio; il suo canto farà effetto in un raggio di 3 metri moltiplicati per il suo livello. L'effetto dura un round per livello e quando svanisce non si può rinnovare, se i beneficiari stanno ancora combattendo. Se questi si ritirano dalla battaglia, il bardo può ispirarli di nuovo. Dei soldati, ad esempio, possono caricare in battaglia ispirati da Cwell. Dopo una fiera lotta, si ritirano, non inseguiti dal nemico. Vedendoli abbattuti e demoralizzati, Cwell li sprona a non darsi per vinti e, rinnovati nello spirito, essi tornano a combattere.

I bardi possono anche contrastare gli effetti di incantesimi a base di canzoni e poesie I personaggi che si trovano a meno di 9 metri dal bardo sono immuni agli effetti dell'incantesimo finché questi continua a cantare (o a recitare una poesia). Mentre é occupato a far questo, il bardo non può fare altro, a parte camminare lentamente; inoltre, se viene colpito o fallisce un tiro-salvezza, i suoi sforzi sono vani. La riuscita del tentativo si giudica in base all'esito di un tiro-salvezza contro incantesimi: se riesce, l'attacco é sventato; in caso contrario, l'attacco avviene normalmente (chi é stato colpito effettua il tiro-salvezza, si assegnano i danni eccetera). Il bardo può sfruttare questo suo potere una volta per ogni incontro o battaglia. Esso non riguarda gli incantesimi con componenti verbali, ma quelli che comportano comandi o suggerimenti.

Infine, il bardo impara un po' di tutto nel corso dei suoi viaggi. I bardi sanno leggere e scrivere la lingua del loro paese d'origine (sempre che sia una lingua scritta) e conoscono le vicende storiche del posto (gratuitamente, anche se si usano le regole sulle capacità). Inoltre, hanno un 5% di probabilità per ogni livello di identificare l'uso e lo scopo di un oggetto magico; non é necessario che il bardo lo manipoli, basta che lo veda da vicino. Anche se il tentativo riesce, non si scoprono le caratteristiche precise dell'oggetto, ma solo la sua natura generica.

Poiché Cwell il Bello é un bardo del 2° livello, ha il 10% di probabilità di capire qualcosa a proposito di una spada +1. Se riesce, intuisce se la spada é maledetta e se ha un allineamento ("Questa spada apparteneva al malvagio guerriero Lurdas. Se fossi in voi, non la toccherei!"). Questa dote non gli permette di sapere con precisione di che tipo di spada si tratti, ma solo di capirne la provenienza: non avrà idea dei bonus e delle penalità dell'oggetto, né dei suoi poteri magici, a meno che non siano direttamente deducibili dalla sua storia.

Essendo in qualche modo anche un combattente, il bardo può costruire una fortezza ed attirare seguaci a partire dal 9° livello. Si tratta di 10d6 soldati di livello 0, che arrivano in un certo periodo di tempo e non vengono sostituiti



Tabella 32

PROGRESSIONE DEGLI INCANTESIMI DEI BARDI

	Livello degli incantesimi					
Livello	1	2	3	4	5	6
1	—	—	—	—	—	—
2	1	—	—	—	—	—
3	2	—	—	—	—	—
4	2	1	—	—	—	—
5	3	1	—	—	—	—
6	3	2	—	—	—	—
7	3	2	1	—	—	—
8	3	3	1	—	—	—
9	3	3	2	—	—	—
10	3	3	2	1	—	—
11	3	3	3	1	—	—
12	3	3	3	2	—	—
13	3	3	3	2	1	—
14	3	3	3	3	1	—
15	3	3	3	3	2	—
16	4	3	3	3	2	1
17	4	4	3	3	3	1
18	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	3	2
20	4	4	4	4	4	3

Tabella 33

ABILITÀ SPECIALI DEI BARDI

Scalare Pareti	Sentire Rumori	Svuotare Tasche	Lettura Linguaggi
50%	20%	10%	5%



automaticamente se periscono in battaglia. Il bardo può, naturalmente, costruire la sua fortezza quando vuole, ma i seguaci accorrono solo quando é di 9° livello.

Giunto al 10° livello, il bardo può tentare di usare oggetti magici scritti (pergamene, libri di magia ecc.). Poiché, però, la sua conoscenza della magia è imperfetta (ma pur sempre migliore di quella del ladro), esiste un 15% di probabilità di sbagliare a leggere, ottenendo l'opposto dell'effetto voluto e danneggiando i compagni, invece di aiutarli. Il DM vi dirà cosa succede al personaggio, a seconda della situazione e dell'oggetto magico: l'esito potrà essere catastrofico, spiacevole o anche solo imbarazzante (prendere decisioni di questo tipo fa parte del divertimento del DM!).

PERSONAGGI BICLASSE E MULTICLASSE

I personaggi multiclasse avanzano in due o più classi contemporaneamente, suddividendo i punti-esperienza acquisiti. Le combinazioni variano a seconda della razza scelta. Il personaggio può usare in ogni momento le abilità dell'una o dell'altra classe, entro certi limiti. Solo i semiumani possono essere multiclasse.

Un personaggio biclasse parte con una classe, arriva ad un livello abbastanza alto e poi passa ad un'altra, con cui ricomincia da capo. Conserva benefici ed abilità della classe precedente, ma non acquisisce esperienza per il fatto di usarli. Esistono alcune restrizioni di compatibilità per le abilità delle due classi, mentre non ci sono limiti alle combinazioni di classi possibili, purché si rispettino l'allineamento e i minimi richiesti per le caratteristiche. I personaggi biclasse possono essere solo umani.

COMBINAZIONI MULTICLASSE

Qui riportiamo tutte le razze di semiumani e le combinazioni consentite. Abbiamo usato i nomi delle classi, non dei gruppi.

Nano
Guerriero/ladro
Guerriero/chierico

Elfo
Guerriero/Mago
Guerriero/Ladro
Mago/Ladro
Guerriero/Mago/Ladro

Gnomo
Guerriero/Chierico
Guerriero/Illusionista
Guerriero/Ladro
Chierico/Illusionista
Chierico/Ladro
Illusionista/Ladro

Halfling
Guerriero/Ladro

Mezzelfo
Guerriero/Chierico*
Guerriero/Ladro
Guerriero/Mago
Chierico*/Ranger
Chierico*/Mago
Ladro/Mago
Guerriero/Mago/Chierico*
Guerriero/Mago/Ladro

* o Druido

Come già detto, gli stregoni specialisti non possono essere multiclasse (gli gnomi illusionisti costituiscono la sola eccezione). L'attenzione dedicata alla loro scuola impedisce agli specialisti di interessarsi delle altre classi. I sacerdoti di un culto specifico possono essere multiclasse: dipende dal tipo di culto e dalle decisioni del DM.

VANTAGGI E LIMITI DEI MULTICLASSE

Il personaggio multiclasse usa sempre il THAC0 ed il tiro-salvezza più favorevoli tra quelli a sua disposizione.

I suoi punti-ferita sono la media di tutti i suoi dadi-vita: quando crea il personaggio, il giocatore tira per stabilire i punti-ferita delle varie classi, poi fa il totale e lo divide per il numero di dadi che ha tirato (arrotondare per difetto), quindi aggiunge l'eventuale bonus per la Costituzione. Se una delle sue classi é il guerriero ed egli ha Costituzione 17 o 18, il personaggio acquisisce il bonus +3 o +4 per la Costituzione che solo i guerrieri possono avere (invece del +2 a cui devono fermarsi le altre classi).

Successivamente é probabile che il personaggio guadagni livelli nelle varie classi in momenti diversi. In tal caso, tira il dado-vita corrispondente alla classe in cui avanza e divide il risultato per il numero di classi del personaggio (arrotonda per difetto, ma comunque un dado-vita non dà mai meno di 1 punto-ferita). Il bonus di Costituzione si divide tra le classi: un guerriero/mago ottiene metà del bonus Costituzione quando sale di livello come guerriero e l'altra metà quando avanza in qualità di mago. Un guerriero/mago/ladro, invece, prende un terzo del bonus Costituzione quando progredisce come guerriero, un altro terzo quando avanza come mago e l'ultimo terzo quando migliora come ladro.

Se si adotta il sistema opzionale per le capacità, il personaggio parte con il massimo delle capacità in tutte le classi e poi ne ottiene di nuove con la massima rapidità che può scegliere. Anche per determinare quanti soldi possiede si segue la classe che ne concede di più.

Il personaggio di Roberto, Morrison il Trasformista, é un mezzelfo guerriero/mago/ladro. Al 1° livello, tira tre dadi per i punti-ferita: 1d10 (guerriero), 1d4 (mago) ed 1d6 (ladro). Ottiene 6, 2 e 5; li somma (13), divide per tre e arrotonda per difetto (13 : 3 = 4 e un terzo, quindi 4). Morrison parte con 4 punti-ferita. In seguito, Morrison diventa di 2° livello come ladro prima di arrivarci come guerriero o mago: tira 1d6 per gli altri punti-ferita ed ottiene un 4 che, diviso per le sue tre classi e arrotondato per difetto, dà 1.

Quindi Morrison guadagna 1 punto-ferita; quando salirà come mago tirerà 1d4 e quando avanzerà come guerriero userà 1d10 (sempre dividendo il risultato per tre).

I personaggi multiclasse possono combinare le abilità delle loro classi, entro questi limiti.

Combattente: Può usare tutte le sue abilità, senza restrizioni. Esse sono la base per le altre classi.

Sacerdote: A prescindere dalle altre sue classi, deve limi-





tarsi alle armi consentite dal suo culto. Un guerriero/chierico può usare solo armi contundenti, pur avendo il THAC0 del guerriero. Conserva tutte le abilità speciali del sacerdote.

Stregone: Lo stregone multiclasse può unire i poteri dello stregone a quelli delle altre classi, ma deve osservare le limitazioni per l'armatura. Gli elfi possono lanciare incantesimi anche se portano la loro speciale corazza di maglia, perché la magia fa parte della loro natura. Si tratta di un'armatura rarissima, che non si compra e si può solo trovare, conquistare o ricevere in dono.

Ladro: Se indossa un'armatura normalmente non consentita ai ladri, non può usare le abilità speciali di questi, a parte Scassinare Serrature e Sentire Rumori. Per scassinare le serrature deve togliersi i guanti e per sentire i rumori deve levarsi l'elmo.

VANTAGGI E LIMITI DEI BICLASSE

Solo gli umani possono essere personaggi biclasse. Per poter essere biclasse, devono avere almeno 15 nei requisiti primari della loro prima classe ed almeno 17 in quelli dell'altra. Questi personaggi cominciano scegliendosi una classe e poi, dopo essere avanzati di quanti livelli vogliono, passano ad un'altra. Il passaggio é sempre possibile, a partire dal 2° livello, e non c'è limite al numero di classi cui il personaggio può accedere, purché intenda cambiare e possieda i requisiti per farlo (bisogna, però, osservare le restrizioni per l'allineamento). Giunto al 2° livello, il personaggio può scegliere una nuova classe, purché abbia un punteggio pari o superiore a 17 nei requisiti primari di quest'ultima.

Quando ha effettuato il passaggio, non riceve punti-esperienza e non avanza più nella classe precedente. Non può tornarci con la speranza di riprendere lo status che aveva quando ne é uscito. Una volta abbandonata una data classe, si smette di studiare in quel campo e si riparte da zero nella nuova (conservando solo i punti-ferita ed i dadi-vita che si avevano): abilità speciali e limitazioni sono quelle della classe attuale. Non si guadagnano né si perdono punti nelle varie caratteristiche (un mago con Forza 18 che diviene guerriero non ottiene il bonus per la Forza, ma un guerriero che diventa mago non lo perde). Per il combattimento ed i tiri-salvezza, il personaggio usa le tabelle relative alla sua nuova classe ed al suo nuovo livello.

Questo non implica il fatto che il personaggio biclasse dimentichi tutto ciò che ha imparato, anzi: possiede ancora abilità, capacità e conoscenze della sua vecchia classe. Però, se le usa nel corso di un incontro, non gli frutta nessun punto-esperienza e l'avventura gliene fa guadagnare solo la metà. Gli unici elementi che si possono trasferire senza problemi da una classe all'altra sono i punti-ferita ed i dadi-vita. Se usa tiri-salvezza, tiri per colpire, abilità speciali, armi ed armature della classe precedente, il personaggio viene penalizzato (deve imparare a fare le cose in modo diverso; se torna indietro, perde tempo e basta).

Il personaggio, inoltre, non guadagna altri punti-ferita o dadi-vita per i progressi compiuti nella nuova classe.

Le limitazioni di cui sopra valgono solo fino a quando il personaggio raggiunge nella nuova classe un livello superiore a quello raggiunto nelle classi precedenti: allora può usare le abilità delle sue vecchie classi senza rischiare di perdere i punti-esperienza per l'avventura ed inoltre guadagna altri punti-ferita e dadi-vita (quelli della classe attuale).

Pur non avendo più queste restrizioni, il personaggio deve lo stesso osservare i limiti imposti dalla sua classe attuale: un guerriero/mago biclasse, ad esempio, non può lanciare incantesimi se indossa un'armatura.

Tarus Cuor di Sangue parte come chierico con Saggezza 16, sale al 3° livello e poi, avendo Forza 17, decide di diventare guerriero. Mantiene i suoi 14 punti-ferita (ottenuti tirando 3d8), ma per tutto il resto é trattato come un guerriero di 1° livello. Giunto al 4° livello, può tirare 1d10 per migliorare i punti-ferita: ora é in grado di lanciare incantesimi come un chierico del 3° livello e di combattere come un guerriero del 4°. Per il resto della carriera, avanzerà in qualità di guerriero, ma potrà sempre conservare i suoi modesti poteri di chierico, prerogativa che può rivelarsi utilissima se le cose si mettono male!

Quando un personaggio biclasse viene colpito da una creatura che opera il risucchio di energia, perde livelli nella classe in cui ha compiuto i maggiori progressi; in caso di parità, li perde in quella che richiede il più alto numero di punti-esperienza.

Può recuperare i livelli perduti in questo modo, ma, fino a quando non li avrà ripresi tutti, deve scegliere quale classe utilizzare prima di ogni avventura. Se userà le abilità dell'altra, sarà soggetto alle penalità che abbiamo detto. Una volta recuperati i livelli precedenti, sarà ancora libero di utilizzare le abilità di tutte le sue classi. Naturalmente, non potrà avere nella sua vecchia classe un livello superiore a quello che aveva al momento del cambio di classe.

Tarus é un chierico di 4° livello e guerriero di 3°. Viene colpito da un wight e perde 1 livello come chierico (la classe più alta); se fosse colpito ancora, lo perderebbe come guerriero. Poi potrà cercare di recuperare i livelli perduti, ma dovrà scegliere se farlo da guerriero o da chierico. Quando avrà guadagnato tanti punti-esperienza da tornare al 3° livello come guerriero, non potrà avanzare in quella classe; progredirà come chierico, mantenendo le sue abilità di guerriero del 3° livello.



CAPITOLO 4

ALLINEAMENTO

Una volta completate tutte le fasi di creazione del personaggio, dovete deciderne l'allineamento. In certi casi (per il paladino, specialmente) può trattarsi di una scelta obbligata.

L'allineamento indica la morale e l'etica del personaggio nei confronti del prossimo, della società, del bene, del male e delle forze che governano l'universo in generale. E' la direttiva seguita dal personaggio nelle sue scelte morali. Va usato come uno strumento, però, non come un vincolo che limiti il personaggio: serve solo a definire il suo atteggiamento, non ad impedire che cambi idea ed agisca in modo irrazionale o imprevedibile.

Ci sono due binomi tra cui decidere: Bene/Male e Ordine/Caos. Con le varie combinazioni, si possono ottenere nove allineamenti diversi, sufficienti a delineare il comportamento generale della maggior parte degli individui.

Legalità, Caos e Neutralità

Nei confronti di ordine e caos si possono avere tre diversi atteggiamenti. Si possono immaginare come i vertici di un triangolo, orientati in direzioni differenti.

Ognuno rappresenta l'etica del personaggio, la sua idea della società e della propria vita di relazioni personali con gli altri. Essi sono: legalità, caos e neutralità. I personaggi che credono nella legalità sono convinti che l'ordine e l'organizzazione sociale siano importantissimi, essenziali in tutto l'universo e che le relazioni tra i singoli e chi li comanda rientrino nell'ordine generale delle cose. I filosofi Legali pensano che quest'ordine non sia stato creato dall'uomo, ma esista per legge di natura. Anche se le strutture sociali dell'uomo sono imperfette, è giusto adattarsi ad esse, altrimenti tutto l'ordine sociale si sgretolerebbe. Per chi non è così interessato all'aspetto filosofico della questione, la legalità consiste nella persuasione che le leggi abbiano motivo di essere seguite per il solo fatto che esse esistono. Non bisogna, ad esempio, farsi vendetta da soli, ma rivolgere le proprie rimostranze all'autorità. La forza sta nell'unità, ed un esempio palese sono le corporazioni, gli imperi e le Chiese più potenti.

Chi è Neutrale ha una visione più equilibrata delle cose e crede che in tutto l'universo ad ogni forza ne corrisponda un'altra contraria: dove c'è la legge, c'è il caos; dove esiste la neutra-



lità, c'è anche la parzialità. Stessa cosa dicasi per il bene e il male, la vita e la morte. Ciò che conta é che queste forze rimangano in equilibrio tra loro. Se una dovesse prevalere sull'altra, l'universo ne risentirebbe, provocando squilibri che distruggerebbero la realtà: se la morte dovesse sopraffare la vita, ad esempio, l'universo diverrebbe un deserto.

I filosofi che predicano la neutralità non solo credono nell'esistenza degli opposti, ma teorizzano altresì che l'universo possa scomparire se uno di essi dovesse distruggere il suo contrario (nulla può esistere senza opposizione). Per loro (e nostra) fortuna, sembra che l'universo riesca a regolarsi da sè. Solo quando si presenta una forza potentissima (cosa che però succede rarissimamente), potenziale apportatrice di squilibrio, i difensori della neutralità si allarmano davvero.

I caotici, infine, pensano che non esista alcun tipo di ordine o di equilibrio precostituito tra le forze dell'universo. Vedono il mondo come un insieme di cose ed eventi, a volte collegati tra loro ed altre volte del tutto indipendenti.

Tendono a credere che siano le azioni degli individui a fare la differenza e che quanto succede in una parte dell'universo non modifichi affatto l'andamento dell'insieme. I filosofi del caos sono sostenitori del potere dell'individuo sul proprio destino ed hanno ideologie anarchiche. Gli esponenti meno interessati al lato filosofico della cosa si limitano a riconoscere alla società il compito di difendere i loro diritti di individui. I caotici sono difficili da governare, perché tendono ad anteporre i propri bisogni e le proprie esigenze a quelli della società.

BENE, MALE E NEUTRALITÀ

Anche questo trinomio suscita tre diversi atteggiamenti, definendo l'orientamento morale del personaggio e le sue direttive per giudicare ciò che é giusto o sbagliato.

I personaggi Buoni hanno la tendenza ad essere onesti, caritatevoli e sinceri. Dato che nessuno é perfetto, però, ben pochi sono costantemente Buoni: ci sono sempre delle debolezze, per quanto sporadiche. Il personaggio Buono, però, si accorge dei suoi errori e cerca di porvi rimedio.

Ricordatevi che la bontà non é un valore assoluto: benché esistano cose che sono comunemente considerate buone (aiutare i bisognosi, proteggere i più deboli), bisogna tener conto che diverse culture hanno diversi concetti di bene e male.

Chi ha un atteggiamento Neutrale spesso evita di giudicare. Non classifica le persone, le cose o gli eventi come buoni o cattivi: come va, va. In certi casi, questo é motivato dall'incapacità di esprimere un giudizio morale (ad esempio, gli animali risultano in questa categoria). Poche volte le creature agiscono per cause davvero buone o cattive: uccidono per nutrirsi o difendersi, dormono dove trovano un rifugio e non si preoccupano delle conseguenze di ciò che fanno, lottano istintivamente.

Il male é l'antitesi del bene e si presenta in varie forme, a volte esplicite, altre volte più sottili. Solo pochi individui davvero Malvagi perseguono deliberatamente il male e la distruzione; la maggior parte non si rende conto di fare qualcosa di nocivo. Il Malvagio vede cose e persone che ostacolano i suoi fini come impedimenti da eliminare. Se nel far questo qualcuno finisce per soccombere... beh, tanto peggio per lui. Anche il male, come il bene, ha diverso valore a seconda delle varie culture.

COMBINAZIONI DEGLI ALLINEAMENTI

Combinando le due serie si ottengono nove allineamenti. Ognuno differisce dagli altri, in modo più o meno evidente. I paragrafi seguenti li esaminano uno per uno.

Legale Buono: i personaggi che hanno questo allineamento credono che una società salda, ordinata e con una buona organizzazione di governo possa aiutare la maggioranza delle persone a vivere meglio. Per assicurarsi una buona qualità della vita, bisogna creare ed osservare le leggi. Se gli individui rispettano la legge e si aiutano a vicenda, tutta la società prospera. I personaggi Legali Buoni, quindi, difendono le cose che apportano i maggiori benefici al maggior numero di persone e che comportano minori effetti negativi. Un fedele ed onesto servitore, un re saggio e misericordioso, un giudice abile e rigoroso: sono tutti esempi di personaggi Legali Buoni.

Legale Neutrale: questi personaggi credono moltissimo nell'importanza dell'ordine e dell'organizzazione, in una forma di governo forte ed efficiente, che può essere sia una tirannia che una più benevola democrazia. I vantaggi dell'ordinamento sociale sono tali da mettere a tacere qualsiasi obiezione di tipo moralistico. Un inquisitore deciso a scoprire i traditori a qualsiasi costo o un soldato che non discute mai gli ordini: ecco due validi esempi di allineamento Legale Neutrale.

Legale Malvagio: chi ha questo allineamento teorizza l'uso della società e delle sue leggi per il proprio personale vantaggio. La struttura sociale promuove chi é destinato a comandare e stabilisce una precisa gerarchia tra servi e padroni; per questo i personaggi Legali Malvagi sostengono leggi ed ordinamenti che salvaguardino il loro esclusivo interesse. Se qualcuno dovesse soffrire a causa di questo stato di cose, peggio per lui. Un personaggio con questo allineamento obbedisce alla legge solo per paura delle punizioni; non dà mai volentieri la propria parola, perché sa che potrebbe essere costretto a rispettare giuramenti e contratti anche sfavorevoli per lui. Si impegna solo se trova un modo per aggirarli mantenendosi entro la legalità. Un tiranno dal pugno di ferro o un avido mercante sono esempi di personaggi Legali Malvagi.

Neutrale Buono: questi individui credono che l'equilibrio delle forze sia importante, ma che comunque il caos non vinca sul bene. Dato che l'universo é vasto e contiene molte creature diverse che lottano tutte per i propri scopi, la decisa ricerca del bene non solo non altera l'equilibrio generale, ma può addirittura contribuire a mantenerlo. Se tendere al bene significa consolidare la società costituita, allora è questo che va fatto. Il bene è l'unica via per l'esistenza di un ordinamento sociale giusto. Un personaggio Neutrale Buono potrebbe essere un barone che contravviene agli ordini del



re pur di eliminare qualcosa che gli sembra un male.

Neutrale Puro: questi personaggi sono convinti assertori dell'equilibrio delle forze e si rifiutano di dividere gli eventi in buoni o cattivi. Poiché la maggior parte delle persone é abituata ad esprimere dei giudizi, si tratta di un allineamento estremamente raro. I Neutrali puri fanno l'impossibile pur di evitare di schierarsi con il bene o il male, la legge o il caos. Il loro compito é sorvegliare che queste forze si bilancino a vicenda. A volte capita che siano coinvolti in strane alleanze. Spesso sono spinti, in determinate situazioni, ad allearsi con i perdenti, per poi cambiare bandiera se questi dovessero avere la meglio. Un druido di questo tipo potrebbe unirsi alla baronia locale per sconfiggere una tribù di malvagi gnoll, ma se questi fossero sul punto di essere eliminati del tutto passerebbe dalla loro parte, perché non vorrebbe che nessuno dei due contendenti diventasse troppo potente. Evidentemente, al mondo ci sono ben pochi personaggi di questo genere.

Neutrale Malvagio: si interessa solo di se stesso e della propria carriera. Non ha particolari remore a dover collaborare con altri o a starsene da solo, purché gli serva a progredire. Se esiste un modo di fare soldi alla svelta e facilmente, ne approfitta subito, anche se si tratta di qualcosa di poco chiaro o addirittura illegale. Pur non avendo la mentalità "ognuno per sé" tipica dei Caotici, non esita a tradire amici e compagni, se gli conviene. Basa le sue alleanze sul guadagno ed il potere, ed é particolarmente incline ai ricatti: può essere un mercenario senza scrupoli, un comune ladro, un doppiogiochista che tradisce i compagni denunciandoli alle autorità pur di fare carriera.

Caotico Buono: questi personaggi sono grandi individualisti, con una sfumatura di gentilezza e benevolenza. Credono in tutto ciò che è bene e giusto, ma non hanno molto rispetto per leggi e regolamenti. Non apprezzano le persone che "vanno in giro a dire alla gente quello che deve fare". Le loro azioni sono dettate dal loro senso morale che, per quanto Buono, non sempre si accorda con il resto della società. Un esempio di Caotico Buono potrebbe essere il coraggioso pioniere, sempre in avanscoperta per preparare il terreno ai coloni.

Caotico Neutrale: i Caotici Neutrali credono che non esista ordine in nulla, comprese le loro azioni. In base a questo principio, hanno la tendenza a seguire l'impulso del momento. Bene e male sono irrilevanti al momento di prendere una decisione. Trattare con questi personaggi é molto difficile. Si sa di gente di allineamento simile che si é giocata tutto ai dadi senza neanche pensarci: sono quasi totalmente inaffidabili. L'unica cosa sicura che si può dire di loro é che non sono affatto sicuri! Si tratta forse dell'allineamento più difficile da interpretare. Pazzi e lunatici vari tendono a comportarsi in modo analogo a questo.

Caotico Malvagio: chi appartiene a questa categoria é la rovina di ogni ordinamento. Essendo motivato esclusivamente dal proprio piacere e tornaconto, non trova nulla di male nel prendersi tutto ciò che vuole con qualsiasi mezzo: leggi e governi vanno bene per i deboli che non sanno badare a se stessi, e i forti hanno il diritto di comandarli e sfruttarli. Quando elementi di questo allineamento si alleano tra loro, non sono animati dal desiderio di collaborare, ma solo dall'esigenza di opporsi a qualche nemico potente. Una simile accozzaglia può essere tenuta insieme soltanto da un forte leader capace di costringere i subordinati all'obbedienza. Poiché vige la legge del più forte, é probabile che il capo sia sostituito al primo accenno di debolezza da qualcun altro, che lo eliminerà con qualsiasi metodo. Begli esempi di questo tipo potrebbero essere dei pirati assetati di sangue o dei mostri dotati di scarsa intelligenza.

CREATURE PRIVE DI ALLINEAMENTO

Oltre agli allineamenti di cui sopra, esistono forme di vita (mostri privi di intelligenza, piante carnivore, animali e così via) che non possiedono moralità di sorta. Per loro non avrebbe senso parlare di allineamento; un cane, per quanto bene addestrato, non é né Buono né Malvagio, e tanto meno Legale o Caotico: é solo un cane. Queste creature sono sempre Neutrali.

INTERPRETARE L'ALLINEAMENTO DEL PERSONAGGIO

A parte alcune eccezioni di scarsa entità per alcune classi di personaggi, il giocatore é libero di scegliere per il suo personaggio l'allineamento che preferisce. Prima di deciderlo, comunque, é bene fare alcune precisazioni.

In primo luogo, l'allineamento deve aiutarvi ad interpretare meglio il personaggio: non sceglietene uno che giudicate incomprensibile o poco divertente. Se vi trovate ad avere un personaggio di un allineamento che non capite, finirete per farlo comportare in modo diverso da come dovrebbe: tanto vale sceglierne un altro fin dall'inizio. Se credete che i personaggi Legali Buoni siano dei noiosi santarellini con cui é impossibile divertirsi, potete optare per un Caotico Buono. Qualora pensaste, invece, che interpretare bene un eroico guerriero Legale Buono sia una sfida interessante, provate ad affrontarla. Non abbiate paura di liberare l'immaginazione; ricordate che assumere un dato allineamento equivale a dire: "Il mio personaggio si comporta come una persona che abbia queste particolari caratteristiche".

Secondariamente, il gioco riguarda anche la collaborazione tra i vari membri del gruppo: se il personaggio vuol fare tutto da solo o litiga con tutti, avrà una breve carriera. Bisogna sempre tenere in considerazione l'allineamento degli altri componenti del gruppo. Certe combinazioni, specialmente un Legale Buono assieme a Malvagi di qualsiasi genere, si rivelano micidiali. Prima o poi capiterà che gli "amici" finiscano per dedicare più tempo a litigare tra loro che all'avventura. Questo é, in parte, inevitabile (e a volte divertente), ma se si esagera diventa noioso: i personaggi discutono, si arrabbiano e cominciano ad azzuffarsi sempre più, finché il gioco perde ogni interesse e non diverte più nessuno. E perché si gioca, se non per divertirsi?

In terzo luogo, ci sono persone che preferiscono interpretare personaggi Malvagi. Questo non é vietato, ma non é


Ken Frank

una trovata molto brillante, per vari motivi. Innanzitutto, AD&D™ é un gioco fantasy eroico. Cosa c'è di eroico nel fare il "cattivo"? Se un gruppo di giocatori interpreta correttamente dei personaggi di allineamento Malvagio, riuscire a collaborare sarà per loro un compito ben più arduo che combattere gli eventuali nemici. I personaggi Neutrali Malvagi avranno l'ossessione paranoica (anche giustificata) che gli altri possano tradirli per il proprio tornaconto. Quelli Caotici Malvagi faranno di tutto perché siano gli altri a sobbarcarsi ogni rischio, così da rimanere gli unici superstiti. I Legali Malvagi, d'altro canto, potrebbero seguire delle norme di comportamento comuni, ma ognuno cercherebbe di sfruttarle a proprio favore. Un gruppo di giocatori che ha dei personaggi di allineamento Malvagio che vanno d'amore e d'accordo non sta giocando bene. E' nella natura stessa del Malvagio portare dissapori e cercare la rissa, a spese del divertimento. Immaginiamoci come un gruppo che contiene un personaggio per ogni diverso allineamento (situazione virtualmente impossibile, ma utile per l'esempio) reagirebbe davanti ad un tesoro da spartire.

Il personaggio Legale Buono dice: "Al momento di partire per questa avventura abbiamo pattuito di dividere equamente il tesoro, ed é quello che faremo. Prima dedurremo i costi e pagheremo per la resurrezione dei nostri compagni morti; poi ci spartiremo il resto. Se il tentativo di resuscitare qualcuno non avesse fortuna, la sua parte andrà alla famiglia". "Visto che abbiamo deciso di fare così, va bene", replica pensoso il Legale Malvagio, "ma il patto non prevedeva di dover pagare le spese degli altri. Non é colpa mia se avete buttato un sacco di soldi in equipaggiamento! E poi il patto é valido solo per i superstiti; quelli che sono morti non me li ricordo nemmeno e non darei un soldo per resuscitarli. Ci pensi qualcun altro". Interviene il Legale Neutrale, agitando un foglio: "Buon per voi che ho pianificato e sistemato ogni cosa. Sono stato previdente e ho messo per iscritto i termini esatti del nostro patto, che ora seguiremo". Il Neutrale Buono soppesa i vari pareri e poi decide: "Dividiamo in parti uguali, così tutti saranno contenti. Credo che le spese siano affare di ogni avventuriero: se ha speso troppo, stia più attento la prossima volta. L'idea di resuscitare i compagni morti, però, mi sembra buona, quindi dico che dovremmo stanziare una parte del tesoro per farlo".

Ascoltate queste argomentazioni, il personaggio Neutrale Puro decide di non dir nulla, per il momento. Non gli interessa particolarmente. Se riescono a risolvere la questione senza di lui, bene; se dovesse sembrargli che qualcuno voglia prendersi tutto, interverrà con il suo voto per ristabilire l'equilibrio.

Il Neutrale Malvagio é morto durante l'avventura, quindi non ha nulla da dire. Se potesse far sentire la sua opinione, però, direbbe che il gruppo deve pagare la sua resurrezione e poi dargli la sua parte, con la speranza che nessuno si sia accorto della grossa gemma che si é messo in tasca durante uno degli incontri.

Il Caotico Buono ha delle obiezioni da fare: "Guardate, é ovvio che l'accordo originale é ormai saltato. Io dico di stracciarlo e dare a ciascuno la ricompensa che si merita. Ho visto alcuni di voi nascondersi quando gli altri lottavano e non vedo perché si debbano ricompensare anche i codardi! Quanto al fatto di resuscitare i morti, é questione di scelte personali. Per alcuni di loro intervengo volentieri, ma non li rivoglio tutti nel gruppo".

Infuriato per l'accusa di codardia rivoltagli, il Caotico Malvagio accenna alle retrovie: "Ehi, io stavo facendo un lavoro importante là dietro, vi guardavo le spalle! E' colpa mia se nessuno ha tentato di aggirarci? Adesso mi sembrate tutti un po' suonati; beh, io non lo sono e credo che nessuno abbia niente da obiettare se mi prendo tutti i gioielli e quella bacchetta. E mi prenderò anche tutta la roba interessante che hanno quei due morti là. Ora se volete lavorare con me si fa come dico io altrimenti andatevene definitivamente!"

Anche il Caotico Neutrale é morto (dopo aver cercato di caricare una gorgone), quindi non contribuisce alla discussione; se fosse stato vivo, comunque, sarebbe stato dalla parte di quelli che al momento gli stavano più simpatici; se non fosse riuscito a decidersi, avrebbe tirato a sorte.

Evidentemente, la presenza di diversi allineamenti in uno stesso gruppo é in grado di complicare anche il compito più semplice. E' quasi certo che la discussione di cui sopra si sarebbe trasformata in rissa prima di approdare ad una decisione. Un gruppo del genere, però, non avrebbe difficoltà solo nella spartizione del tesoro. Vediamo, ad esempio, la battaglia nel corso della quale quel tesoro é stato conquistato. Quando stava per penetrare nel cuore del castello diroccato, la compagnia ha incontrato il nemico: una possente gorgone agli ordini di un guerriero impazzito. Dietro quei due c'era un povero contadino indifeso e incatenato, rapito da un villaggio vicino.

Il personaggio Legale Buono ha deciso di entrare in combattimento, non vedendo alternative. Era suo dovere difendere il villaggio e non poteva certo abbandonare un ostaggio innocente nelle mani di mostri simili: era disposto a combattere fino alla vittoria o finché i suoi amici lo avessero trascinato via. Non voleva lottare fino alla morte, ma nemmeno arrendersi senza aver almeno fatto del suo meglio per sconfiggere quei malvagi.

Anche il Legale Malvagio era contento di combattere: del contadino non gliene importava nulla, ma non poteva permettere a quei due di prendersi gioco di lui.

Comunque, non c'era motivo di correre dei rischi per un contadino: se fosse stato costretto a ritirarsi, sarebbe tornato con altre forze, avrebbe catturato i criminali e li avrebbe giustiziati nella pubblica piazza. Se nel frattempo il contadino fosse morto, la punizione dei colpevoli sarebbe stata ancor più terribile.

Il Legale Neutrale voleva combattere perché quei balordi avevano minacciato l'ordine pubblico, ma non gli andava di rischiare la pelle e preferiva andare a cercare rinforzi. Se si fosse riusciti a salvare il contadino tanto meglio, dato che questi faceva parte della comunità; in caso contrario, l'esito sarebbe stato triste, ma inevitabile.

Il Neutrale Buono, invece di lottare con la gorgone o il guerriero, ha provato a liberare il contadino. Era giusto salvarlo, ma non rischiando di ferirsi o peggio. Ha aspettato che i nemici si distraessero per scivolare alle loro spalle e liberare l'ostaggio.

Il Neutrale Puro aveva soppesato attentamente la situazione: anche se sembrava che le forze che difendevano l'ordine prevalessero, sapeva che in quella regione c'era una tendenza generale verso il caos e la distruzione che andava



combattuta. Avrebbe cercato di dare una mano, ma, se il gruppo avesse fallito, si sarebbe dato da fare per ristabilire l'equilibrio del regno altrove.

Al Neutrale Malvagio non interessava nulla della legge, dell'ordine e del povero contadino; riteneva, però, che dovesse esserci un qualche tesoro. Dopotutto, quella che ora era la tana del nemico era stata un tempo una cattedrale. Poteva cercare un po' in giro mentre gli altri combattevano. Se il gruppo avesse avuto la peggio e i nemici lo avessero attaccato, avrebbe preso parte alla lotta. Sfortunatamente, però, è stato trafitto da una freccia magica subito dopo aver trovato quella grossa gemma.

Il Caotico Buono si è buttato nella mischia per vari motivi. Nel gruppo aveva degli amici e voleva stare al loro fianco; inoltre, il povero contadino rapito meritava di essere liberato. Per questo ha combattuto: non gli importava nulla della sorte della gorgone e del guerriero o delle loro minacce al villaggio.

Il Caotico Neutrale aveva deciso di puntare dritto sulla gorgone, urlando come un pazzo assetato di sangue. Magari, chissà, l'avrebbe colta di sorpresa e messa fuori combattimento. Si è accorto della stupidità del suo piano solo quando il soffio del mostro l'ha ucciso. Il Caotico Malvagio non vedeva perché rischiare la pelle per gli abitanti del villaggio, il contadino o i suoi compagni. C'erano, anzi, degli ottimi motivi per non farlo: se il gruppo si fosse indebolito, sarebbe stato più facile comandare. Se avessero vinto i nemici, sarebbe passato dalla loro parte. Se fossero morti tutti, avrebbe preso tutto ciò che voleva e se ne sarebbe andato. Tutto questo sembrava ben più interessante che farsi del male guadagnandoci poco o niente. Si era messo di guardia alle spalle degli altri; se qualcuno avesse avuto delle obiezioni, avrebbe sempre potuto dire che stava attento all'arrivo di rinforzi da quella parte.

I due esempi che abbiamo descritto sono dei casi limite: é improbabile che ci si trovi ad avere un gruppo così vario. Se mai dovesse succedere, il nostro consiglio é di rivedere attentamente l'allineamento dei vari personaggi! Di solito, la compagnia comprenderà allineamenti simili, o almeno compatibili. Anche allora, però, se i giocatori interpreteranno bene i loro personaggi, emergeranno delle lievi divergenze.

CAMBIO DI ALLINEAMENTO

L'allineamento é un elemento del gioco, non una restrizione: il giocatore può cambiarlo anche dopo aver creato il personaggio, per scelta o per le vicende dell'avventura. La cosa però non avviene senza qualche penalità.

Di solito si cambia quando ci si accorge che il personaggio agisce in base ad un allineamento diverso da quello posseduto: il giocatore non presta la dovuta attenzione al personaggio ed alle sue scelte e questi finisce per assumere un carattere differente. Ad esempio, un guerriero Legale Buono che non tenga conto delle richieste di aiuto di un villaggio perché vuole combattere il male altrove, compierà un'azione da Caotico Buono, perché il personaggio pone la sua volontà al di sopra delle esigenze della comunità. Comportandosi in questo modo, il guerriero finirebbe per avere un allineamento Caotico Buono. Il cambio però non avviene alla prima manchevolezza, ma solo dopo una serie di occasioni in cui il personaggio non si é comportato come dovrebbe. Nel frattempo, é possibile che compia buone azioni tipiche della legalità e torni a posto. Accade spesso che i giocatori si rendano conto solo vagamente del reale allineamento dei loro personaggi: in effetti, solo il DM può valutarlo con certezza.

Parimenti, un personaggio non può svegliarsi una mattina e dire: "Da oggi diventerò Legale Buono" (può dirlo, ma la cosa non avrà alcun effetto sul gioco). Un giocatore che decide di cambiare allineamento lo deve fare con i fatti e non con le parole. Dopo averlo comunicato al DM dovrà cercare di giocare secondo il nuovo allineamento.

Infine, il cambiamento può avvenire per effetto della magia. Esistono rari oggetti magici maledetti in grado di alterare immediatamente l'allineamento del personaggio. Gli artefatti più potenti erodono lentamente la forza di volontà di chiunque, modificandone il carattere. Ci sono incantesimi che costringono a compiere determinate azioni contro la propria volontà. Tutti questi elementi sono importanti, ma non hanno mai un effetto duraturo e devastante come le scelte che il personaggio opera di sua spontanea volontà.

Cambiare modo di agire e di pensare costa punti-esperienza e rallenta i progressi del personaggio: parte della sua esperienza viene dalla comprensione degli effetti del proprio comportamento su se stesso e sul mondo che lo circonda. Ad esempio, una persona decide che i film "horror" non gli piacciono dopo averne visti alcuni: solo dopo quella esperienza decide di non vederne più. Cambiare il proprio comportamento significa dover scartare conoscenze già formate ed imparare di nuovo tutta una serie di cose. Per far questo ci vuole tempo: per questo il personaggio perde punti-esperienza.

Il cambio di allineamento comporta anche altri effetti più immediati, soprattutto per le classi che richiedono un allineamento specifico. Se un paladino non é più Legale Buono, non può più essere un paladino. Certi oggetti magici (spade intelligenti ecc.) funzionano solo se impugnati da personaggi di un dato allineamento e smettono di agire (o diventano pericolosi) in mano ad individui di allineamento diverso.

La notizia del cambiamento avvenuto arriverà certo fino agli amici ed ai parenti del personaggio, che a loro volta cambieranno atteggiamento nei suoi confronti, oppure cercheranno di "farlo tornare sulla retta via". La sua Chiesa, dalla quale dipende per curarsi, può chiedergli conto del suo comportamento e negargli dei favori (oltre che a fargli delle prediche). Spesso chi cambia allineamento diventa impopolare, a seconda dell'ambiente in cui si trova. La gente non lo capisce. Se vive in una città dove tutti sono Legali e vira verso un atteggiamento Caotico Neutrale, gli abitanti crederanno che sia malato e che abbia bisogno di essere curato e ricoverato, per il suo bene!

Insomma, il giocatore dovrebbe scegliere per il suo personaggio un allineamento che capisce e che si accorda con il resto del gruppo, e possibilmente mantenerlo fino alla fine. Se il DM é bravo, saprà creare delle situazioni che mettano alla prova il carattere e la moralità di ognuno. Prendere le decisioni giuste in base all'allineamento del proprio personaggio é una delle componenti più divertenti ed interessanti del gioco di ruolo.



CAPITOLO 5

CAPACITÀ (OPZIONALI)

Un personaggio viene definito da una serie di elementi (la razza, la classe e le caratteristiche) che specificano cosa sia in grado di fare. Questi, però, non bastano ad esaurire l'argomento. I personaggi possono avere varie abilità, dalle più potenti (e complicate) arti magiche alla semplice conoscenza necessaria per accendere un fuoco. L'abilità del personaggio di gestire la magia (o la mancanza di essa) viene definita dalla sua classe, mentre le altre abilità di secondaria importanza, come il saper accendere un fuoco, sono definite "capacità".

Una capacità è una tecnica che il personaggio ha appreso durante la sua esistenza ma che può anche non essere strettamente collegata alla sua classe. Ad un ranger, per esempio, può essere utile sapere qualcosa di navigazione, specialmente se abita vicino al mare o all'oceano; se non ne sa nulla, però, non cambia niente: si tratta pur sempre di un ranger, non di un marinaio.

Le capacità sono di due tipi: capacità nelle armi (che hanno a che fare con le armi ed il combattimento) e generiche (tutte le altre).

Tutte le regole sulle capacità sono opzionali. Le capacità nelle armi vengono utilizzate nei tornei e sono facoltative per il gioco normale, mentre quelle generiche sono del tutto opzionali. Non sono necessarie ai fini del gioco, ma aggiungono particolari che arricchiscono la caratterizzazione del personaggio. Se decidete di adottare le capacità nelle armi, dovete applicarle a tutti i personaggi, anche i PNG. Quelle generiche, invece, possono essere usate da alcuni giocatori ed ignorate da altri senza che questo comporti significativi vantaggi o svantaggi (sempre che il DM sia d'accordo: spetta a lui l'ultima parola). Una volta che viene assegnata una capacità, essa non potrà più essere cambiata o cancellata.

D.B. '95



Tabella 34

PUNTI-CAPACITÀ

	Capacità nelle armi			Capacità generiche	
Gruppo	Iniz.	N°liv.	Penalità	Iniz.	N°liv.
Combattente	4	3	–2	3	3
Stregone	1	6	–5	4	3
Sacerdote	2	4	–3	4	3
Vagabondo	2	4	–3	3	4

ACQUISIRE LE CAPACITÀ

Anche i personaggi appena creati, di 1° livello, hanno delle capacità. Il numero di punti-capacità iniziali di ogni personaggio è determinato dal suo gruppo, come mostrato dalla tabella 34. I punti-capacità sono a disposizione del giocatore finchè questi non li spende. Se il DM permette l'uso delle capacità generiche, il punteggio di Intelligenza del personaggio potrà modificare il numero di punti-capacità a sua disposizione. In entrambi i casi, le nuove capacità si acquisiscono sempre allo stesso modo.

Prendiamo il caso di Rath, nano guerriero. In base alla tabella 34, egli ha diritto a quattro punti-capacità nelle armi (essendo un combattente). Inoltre, se si adottano le capacità generiche, ha tre punti a sua disposizione e ne aggiunge altri due dovuti al suo punteggio di Intelligenza pari a 11 (vedi tabella 4), per un totale di cinque. Il giocatore dovrà assegnare tutti questi punti nelle capacità (nelle armi e generiche) prima che il personaggio inizi la propria carriera di avventuriero: rappresentano le conoscenze acquisite in precedenza. Successivamente, col procedere dei livelli di esperienza, il personaggio acquisirà un numero aggiuntivo di punti-capacità, ad un ritmo che dipende dal gruppo a cui appartiene. La tabella 34 indica con quante capacità partono i vari personaggi e di quanti livelli devono salire per averne altre.

Capacità nelle armi iniziali: Numero di punti-capacità ricevuti dai personaggi di quel determinato gruppo al 1° livello.

N° livelli: (per entrambi i tipi di capacità) Il ritmo al quale si acquisiscono nuovi punti-capacità. Se ne guadagna uno ad ogni livello di esperienza divisibile per il numero indicato: Rath (combattente) ad esempio, ne ottiene uno ad ogni numero di livello divisibile per tre (uno al 3°, uno al 6°, un altro al 9°, ecc.). Per Rath questo vale sia per le capacità nelle armi che per quelle generiche.

Penalità: Modificatore ai tiri per colpire del personaggio quando utilizza un'arma di cui non possiede la capacità. Rath, da buon nano, ha scelto di prendere la capacità nel martello da guerra; se si trova nella necessità di farlo, potrà anche adoperare un mazzafrusto, ma non avendo la capacità di utilizzarlo gli verrà applicata una penalità di -2 sul tiro per colpire.

Capacità generiche iniziali: Numero di punti-capacità che il personaggio di un determinato gruppo ha a sua disposizione al 1° livello. Queste capacità sono facoltative, anche se avete deciso di adottare quelle nelle armi.

ADDESTRAMENTO

Come ogni altra abilità, anche le capacità non si imparano da un momento all'altro: occorre addestramento, pratica e studio. Non essendo però la fase d'addestramento particolarmente divertente, non è necessario giocarla in termini di gioco di ruolo. Si presume che il personaggio impari la nuova capacità durante il suo tempo libero. E' sufficiente pensare a quanto tempo libero abbia a disposizione il personaggio: può dover passare una notte in città prima di partire per un lungo viaggio, o attendere per qualche giorno che i suoi compagni si riprendano dalle ferite dell'ultima avventura, oppure può trascorrere varie settimane in un noioso viaggio per mare.

In tutti questi periodi d'inattività può imparare le nuove capacità. Riservando ai "tempi morti" questi aspetti meno divertenti del gioco di ruolo, è possibile concentrarsi su quelli più importanti (e interessanti).

Un'altra componente importante dell'addestramento consiste nel trovare un maestro, indispensabile per la maggior parte delle capacità. Si può anche, per comodità, non preoccuparsi del problema: il personaggio sarà autodidatta. Se si preferiscono le cose più dettagliate, si può fargli incontrare un altro personaggio giocante o un PNG che gli insegni. Questo potrebbe aggiungere un tocco di realismo, ma limiterà i movimenti del personaggio, che dovrà restare in contatto con il suo istruttore. Inoltre, l'insegnante dovrà essere pagato in contanti (anche se a volte un baratto sarà sufficiente): la paga dipenderà dal tipo di istruzione impartita, dall'onestà del maestro e dall'eventuale decisione del DM di eliminare il denaro in eccesso.

Tabella 35

ATTACCHI PER ROUND DEGLI SPECIALISTI

Livello guerr.	Arma da mischia	Balestra leggera	Balestra pesante	Pugnale lancio	Dardo lancio	Altre armi da lancio (non arco)
1–6	3/2	1/1	1/2	3/1	4/1	3/2
7–12	2/1	3/2	1/1	4/1	5/1	2/1
13+	5/2	2/1	3/2	5/1	6/1	5/2

CAPACITÀ NELLE ARMI

La capacità è la misura della conoscenza di una determinata arma da parte del personaggio. Quando il personaggio viene creato, il giocatore dovrà consultare la tabella 34 per vedere quanti punti-capacità ha a sua disposizione. Questi punti iniziali vanno subito attribuiti, prima ancora di iniziare la prima avventura: quelli che non vengono utilizzati sono perduti.

Ogni punto-capacità dev'essere assegnato ad un'arma specifica, non ad un'intera categoria. Ognuna delle armi elencate nella tabella 44 richiede una particolare tecnica di apprendimento; per ciascuna di queste esistono dei particolari "trucchi del mestiere" da imparare prima di poter dire di saperla usare al meglio. Ad esempio, un fiorettista potrebbe anche non essere esperto di sciabola: al profano le due armi sembreranno simili, ma gli stili di combattimento differiscono molto.

Un PG potrà imparare ad utilizzare l'arco corto oppure quello lungo, ma non entrambi (a meno che non utilizzi una capacità per ciascuno). Inoltre, il personaggio può assegnare le capacità solo alle armi consentite alla sua classe.

Man mano che sale di livello, il personaggio acquisterà un numero ulteriore di capacità nelle armi. Il ritmo al quale le acquisisce dipenderà dal gruppo cui appartiene. I combattenti, che si occupano dell'arte del combattimento, sono molto più portati a questo tipo di conoscenze, acquisendole anche più velocemente rispetto ad altri. Gli stregoni, che passano il loro tempo alla ricerca degli incantesimi, non ne hanno molto per imparare le tecniche nelle varie armi. Queste verranno di conseguenza apprese molto più lentamente. I personaggi multiclasse possono utilizzare la riga della tabella 34 per loro più vantaggiosa, sia per le capacità iniziali che per quelle acquisite in seguito.

EFFETTI DELLE CAPACITÀ NELLE ARMI

Un personaggio che possiede la capacità nell'uso di una certa arma avrà grande familiarità con il suo utilizzo. Questo però non gli dà alcun tipo di bonus: le regole del combattimento e le probabilità di colpire in un attacco partono dal presupposto che ognuno usi l'arma che conosce meglio. In questo modo si evita di sommare modificatori ad ogni tiro del dado.

Quando il personaggio usa un'arma di cui non possiede la capacità, invece, subirà una penalità sul tiro per colpire, che dipende dalla sua classe. I combattenti hanno penalità minime, poiché si presume che abbiano sufficiente dimestichezza con la maggior parte delle armi. Gli stregoni, al contrario, sono fortemente penalizzati, per il loro generale disinteresse verso le armi. I modificatori per le varie classi (che si traducono in penalità sul tiro per colpire) sono elencati nella tabella 34.

ARMI AFFINI

Un personaggio che ha la capacità in una certa arma impara ad usarla con la massima efficacia. Esistono tuttavia molte armi che possiedono caratteristiche analoghe. Una spada bastarda, una spada lunga ed una spada a due mani, nonostante le differenze, sono tutte armi da taglio pesanti. Chi possiede la capacità in un'arma di una determinata categoria può sfruttare le sue conoscenze anche con le armi affini ad essa: non saprà utilizzarle alla perfezione, ma pur sempre meglio di uno che non abbia mai preso in mano niente di simile.

Se il personaggio usa un'arma affine a quella di cui possiede la capacità, la sua penalità sul tiro per colpire viene dimezzata (arrotondando per eccesso). Ad esempio, un combattente ha una penalità di -1 anziché di -2; uno stregone -3 invece di -5. La decisione riguardo a quali armi siano affini spetta sempre al DM. Eccone un esempio:

accetta, ascia da battaglia;
arco corto, arco lungo, arco composito;
balestra leggera e pesante;
pugnale, coltello;
alabarda, volgia, giusarma, volgia-giusarma, falcione-glaive, bardica, falcione-giusarma;
arpione, lancia, tridente, giavellotto;
mazza da fante, mazza da cavaliere, morning star, mazzafrusto, martello, clava;
forca, corsesca, spuntone, partigiana;
scimitarra, spada bastarda, spada lunga, spada larga;
fionda, fionda ad asta;

SPECIALIZZAZIONE NELL'USO DI UN'ARMA

C'è molta differenza tra il saper maneggiare un'arma senza intralciarsi da solo e l'averne la completa padronanza. Un olimpionico di scherma è ben più di un semplice atleta: con la sua arma è in grado di fare cose che lascerebbero a bocca aperta la maggior parte degli schermidori.

In AD&D™, parte dell'abilità del personaggio si traduce nei bonus che esso riceve man mano che sale di livello. Quando progredisce, un guerriero diventa sempre più astuto ed abile. L'esperienza gli ha insegnato a giocare d'anticipo ed a sfruttare ogni vantaggio che gli si presenta. Si tratta di un miglioramento generale, determinato dall'affinamento delle tattiche e da un più efficace tempismo, che vale per ogni tipo di combattimento.

La specializzazione nell'uso di un'arma è una regola opzionale che consente solo al guerriero di scegliere un'arma in cui diventare maestro. Qualsiasi arma può essere scelta. Solitamente viene dichiarata (e pagata in termini di punti-capacità) nel momento in cui il personaggio viene creato. Comunque, il personaggio potrà specializzarsi anche dopo aver accumulato un po' di esperienza, purché abbia punti-capacità a sua disposizione per farlo.

In un certo senso, il discorso è simile a quello fatto a proposito dello stregone specialista: la specializzazione richiede un addestramento mirato ed un approfondimento particolare. Per questo motivo è vietata ai personaggi multiclasse. E' un'opzione disponibile solo per i guerrieri.



Costo della specializzazione

La specializzazione si paga in termini di punti-capacità. Per potersi specializzare nell'uso di un'arma da mischia o nella balestra, il personaggio deve spendere due punti-capacità (uno per acquisire la capacità nell'arma e l'altro per specializzarsi). I vari tipi di arco (non le balestre) richiedono, invece, tre punti: uno per la capacità e due per la specializzazione. Mettiamo che Rath il nano abbia deciso di specializzarsi nell'uso del martello da guerra: egli impiegherà due dei suoi quattro punti per quest'arma e potrà utilizzare gli altri, ad esempio, per prendere le capacità nell'arco corto e nella spada corta.

Effetti della specializzazione

Quando si è specializzato nell'uso di un'*arma da mischia,* il personaggio ottiene un bonus di +1 su tutti i tiri per colpire con quell'arma ed un bonus di +2 sui tiri per il danno (oltre agli eventuali bonus per la Forza e per le armi magiche). Questi bonus non sono di natura magica e non hanno alcun effetto sugli attacchi alle creature che possono essere ferite solo da armi magiche.

Gli specialisti in *archi* e *balestre* ottengono una categoria aggiuntiva per la gittata: la "distanza ravvicinata". Nel caso degli archi essa corrisponde a 2 - 9 m mentre per le balestre a 2 - 18 m. Il personaggio ha un bonus di +2 sui tiri per colpire a distanza ravvicinata. Non ci sarà alcun bonus sui danni causati, ma possono essere applicati i bonus relativi alla Forza (nel caso degli archi) e alle armi magiche. Inoltre, se il personaggio ha già estratto e incoccato la freccia o il dardo ed è in grado di vedere il bersaglio, potrà effettuare l'attacco all'inizio del round, prima ancora che venga tirata l'iniziativa.

I guerrieri specializzati guadagnano gli attacchi extra prima degli altri (vedi tabella 35 per il numero di attacchi). L'uso della tabella è spiegato nel capitolo 9. I guerrieri specializzati nell'arco non ottengono attacchi aggiuntivi.

CAPACITÀ GENERICHE

Un personaggio giocante non è semplicemente una serie di punteggi da utilizzare in combattimento. La maggior parte delle persone possiede alcune doti ed abilità, acquisite nel corso degli anni. Prendiamo ad esempio un ragazzo che, dopo aver frequentato la scuola per una dozzina di anni ed essersi impegnato con profitto anche in alcune attività extrascolastiche, ha raggiunto una serie di conoscenze. Queste potrebbero essere così elencate:

Italiano (parlato e scritto)
Geometria, algebra e trigonometria
Chimica generale
Fisica generale
Musica (cantare e/o suonare uno strumento)
Inglese (parlato e scritto) o Francese, Tedesco, Spagnolo, ecc.
Disegno
Storia
Biologia
Dattilografia

Oltre alle materie scolastiche, ci sono anche altre cose che si potrebbero aggiungere alla lista precedente, insegnate dai genitori, dagli amici e da conoscenti vari.

Nuoto
Caccia
Pesca
Canottaggio
Vela
Equitazione
Pronto soccorso
Addestramento di animali
Cucina
Cucito
Ricamo
Ballo

L'elenco potrebbe anche essere ulteriormente allungato considerando tutti gli hobby e le attività intraprese. Si otterrebbe un numero incredibilmente elevato di abilità, nonostante l'età ancora giovane del ragazzo.

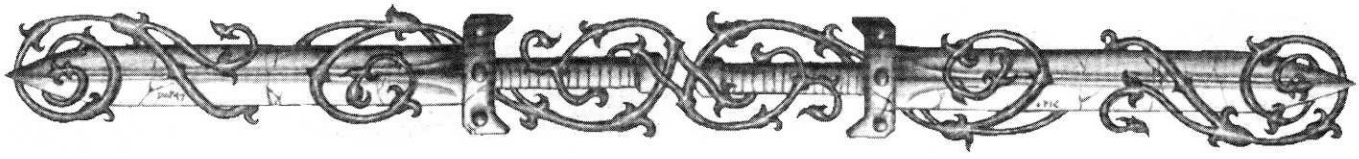
Successivamente, dopo aver trovato un lavoro, il ragazzo non sarà in grado di fare solo quello (elettricista, falegname, meccanico, piazzista, segretario) ma conserverà anche tutto il bagaglio di conoscenze acquisite a scuola e nelle attività extrascolastiche. Lo stesso discorso dovrebbe valere per i personaggi del gioco.

Per interpretarli al meglio, è necessario sapere cosa siano in grado di fare. Esistono tre metodi per far questo: sfruttare le conoscenze proprie del giocatore, usare le abilità secondarie oppure utilizzare le capacità generiche. Si tratta di scelte opzionali, che però servono per meglio caratterizzare il personaggio.

SFRUTTARE LE CONOSCENZE DEL GIOCATORE

Se il DM decide di non usare né le capacità generiche né le abilità secondarie, si presenteranno comunque delle situazioni in cui si dovrà stabilire se il personaggio possiede o meno una certa abilità. La maga Delsenora, scivolando sulle rive ripide di un fiume, finisce in acqua; la corrente la porta verso il centro del fiume, quindi per salvarsi deve nuotare fino alla riva. Ma Delsenora sa nuotare?

Un modo di rispondere può essere questo: presumere che il personaggio sia in grado di fare tutto ciò che sa fare il suo giocatore. Se il giocatore sa nuotare, anche Delsenora se la caverà. Lo stesso discorso vale per le altre conoscenze del giocatore. Se questi si intende, mettiamo, di alpinismo, equitazione, falegnameria o cucito, lo stesso vale per il personaggio. Supponiamo che il personaggio voglia costruire una catapulta: se il giocatore riesce a mostrare al DM come si assembla, il DM potrà permettere al personaggio di farne una. Sarà utile andare in biblioteca per avere questo tipo di informazioni. Questo metodo presenta una serie di vantaggi: intanto, il giocatore potrà



imparare cose che prima non conosceva; poi, ci saranno meno regole da leggere e da applicare, il che permetterà al DM e ai giocatori di concentrarsi sul gioco di ruolo.

Esistono anche alcuni svantaggi: in primo luogo, il giocatore conosce senz'altro molte cose che il personaggio non potrà mai sapere (elettronica, algebra, la composizione della polvere da sparo). Si tratta di nozioni sconosciute ad un tipico personaggio del mondo medievale (anche se fantasy). Viceversa, nel Medioevo si sapevano fare cose che ora nessuno si cura di imparare: chi al giorno d'oggi è in grado di costruire un'armatura, scuoiare un daino, salare la carne per conservarla, o interpretare l'araldica? Può anche darsi che alcuni dispongano di tali conoscenze, ma si tratta senza dubbio di attività ormai rare, mentre nel Medioevo queste erano molto diffuse.

Inoltre, il fatto di sapersi arrangiare in una data abilità non significa esserne degli esperti, anzi. Nell'esempio precedente, siamo certi che Delsenora riesca ad uscire dal fiume vincendone la corrente? Per decidere se ne sia in grado è necessario che il DM improvvisi qualche regola. Del resto, come può sapere se il giocatore, pur sapendo nuotare, sia in grado di uscire da un torrente in piena che lo sta trascinando?

In definitiva, il problema principale di questo sistema è che non ci sono regole per definire le situazioni più complesse, costringendo il DM ad inventarsele sul momento. A molti piace questo metodo, e lo considerano addirittura uno degli aspetti più divertenti del gioco. In tal caso è giusto che continuino a giocare in questo modo. In caso contrario, se si preferisce avere delle regole chiare e precise onde evitare discussioni inutili, è meglio utilizzare le abilità secondarie oppure le capacità generiche.

ABILITÀ SECONDARIE

Questo è un altro sistema che consente al giocatore di stabilire cosa sia in grado di fare il suo personaggio. Le abilità secondarie riguardano campi piuttosto vasti, che coincidono in larga parte con quanto il personaggio può aver imparato prima di iniziare la sua carriera di avventuriero. Le abilità secondarie sono di portata molto più generale rispetto alle capacità generiche e vanno usate in alternativa ad esse.

Ogni personaggio giocante può possedere abilità secondarie. Sceglietene una oppure tirate i dadi-percentuale: è possibile ottenerne una, due o nessuna.

Una volta che il personaggio possiede un'abilità secondaria, spetta al giocatore e al DM decidere cosa può farne. Le indicazioni tra parentesi suggeriscono alcune delle cose che il personaggio è in grado di fare. Altre potrebbero essere aggiunte, con l'approvazione del DM. Un cacciatore può, ad esempio, conoscere le nozioni fondamentali per procurarsi del cibo nella foresta, interpretare i segnali lasciati dagli animali per capire quali specie abitano nella zona, sapere quali sono le abitudini delle belve e come cacciare le bestie selvatiche.

Tabella 36

ABILITÀ SECONDARIE

Tiro d100	Abilità Secondarie
01–02	Armaiolo (costruisce, ripara e valuta armature ed armi)
03–07	Cacciatore (boscaiolo, macellaio, segue piste)
08–10	Carrettiere (allevamento, riparazione carri)
11–13	Commerciante (valuta merci,effettua baratti)
14–16	Conciatore (concia e tintura delle pelli)
17–22	Contadino (agricoltore)
23–24	Fabbricante di archi e frecce (costruzione, riparazione, valutazione
25–27	Falegname/Carpentiere (falegnameria, intaglio)
28–33	Forestale (boscaiolo, commerciante di legname)
34–36	Giocatore (conoscenza dei giochi d'azzardo)
37–38	Gioielliere (valutazione dei preziosi)
39–40	Maestro d'ascia (navigazione, falegnameria)
41–43	Marinaio (nuoto, navigazione)
44–45	Minatore (tagliapietre, saggiatore)
46–48	Muratore (tagliapietre)
49–50	Navigazione (astronomia, navigazione, nuoto, vela)
51–54	Pellicciaio (boscaiolo, scuoiatore)
55–58	Pescatore (nuoto, pesca con le reti, piccolo cabotaggio)
59–60	Pittore/Miniatore (cartografia, valutazione degli oggetti d'arte)
61–62	Riparatore di armi (forgia, ripara e valuta le armi)
63–65	Sarto/Tessitore (tessitura, cucito, ricamo)
66–67	Scrivano (lettura, scrittura, calcolo)
68–71	Stalliere (cura degli animali)
72–85	Nessuna abilità particolare
86–00	Tira due volte (ignorando ogni risultato compreso fra 86 e 00).

Come il metodo precedente, anche questo presenta vantaggi e svantaggi. Le abilità secondarie non specificano come verificare il successo o il fallimento del personaggio in una data azione. Si presume che, se si tratta di un compito semplice, riesca automaticamente (un cacciatore troverà senza problemi del cibo in una foresta, ad esempio). Nei casi più complessi, il DM può assegnare una probabilità di successo e far tirare i dadi-percentuale, oppure far effettuare un tiro-salvezza o una prova di caratteristica (vedi Glossario). Avrà quindi diverse scelte a disposizione.

La flessibilità che si mantiene con questo sistema comporta comunque per il DM la necessità di improvvisare qualche regola. Come si è detto, questo potrà anche piacere ad alcuni giocatori, mentre ad altri meno. Le abilità secondarie servono a precisare e a delimitare le scelte del giocatore, ma non a semplificare il compito del DM.



CAPACITÀ GENERICHE

Questo è probabilmente il sistema più preciso per definire le doti del personaggio. Sono simili alle capacità nelle armi. Il personaggio parte con un dato numero di punti-capacità e ne guadagna altri man mano che avanza di livello. I punti-capacità iniziali vanno assegnati subito: non si possono conservare per essere utilizzati in seguito.

Le capacità generiche chiariscono in maniera precisa ciò che il personaggio è in grado di fare, consentendo di scegliere fra varie alternative e specificando in cosa consistono. Anche questo metodo presenta, però, degli inconvenienti: innanzitutto la rigidità, che limita le scelte del DM e del giocatore. Inoltre, nella loro specificità, le capacità non possono rispondere ad ogni tipo di problema posto. Infine, la scelta delle capacità allunga i tempi di gioco: è vero che si otterrà un personaggio a tutto tondo, ma i preparativi necessari potranno anche durare per due o tre ore. Specialmente i principianti potranno trovarsi a disagio di fronte ad una tale quantità di regole.

A differenza delle capacità nelle armi, alcune delle quali non sono permesse a determinate classi, le capacità generiche sono disponibili per tutti i personaggi. Tuttavia alcune classi avranno dei vantaggi rispetto ad altre nell'acquisizione.

Nella tabella 37 sono elencate tutte le capacità generiche, suddivise in categorie corrispondenti ai vari gruppi. Le capacità elencate sotto un determinato gruppo sono particolarmente indicate per i personaggi di quel tipo. C'è poi una quinta serie di capacità "Generali", che sono alla portata di tutti.

Utilizzando la tabella 38 come riferimento, quando un personaggio avrà scelto una delle capacità indicate per il suo gruppo, dovrà spendere un certo numero di punti-capacità per acquisirla. Se decide di prenderne una di una categoria estranea al proprio gruppo, gli occorrerà un punto-capacità in più rispetto a quello indicato.

USO DELLE CAPACITÀ GENERICHE

Quando un personaggio usa una capacità, ci saranno dei casi in cui il tentativo riesce automaticamente e dei casi in cui sarà necessaria una prova. Se si tratta di un compito facile, o relativo ad una capacità di importanza limitata (come la Calzoleria o la Carpenteria), in genere la prova non sarà necessaria, a differenza di compiti più impegnativi o ad alto rischio. Per saperne di più, leggete la descrizione delle varie capacità. Se è necessario effettuare la prova, la tabella 37 indica quale caratteristica viene usata per ogni tipo di capacità. Sommate il modificatore (positivo o negativo) riportato nell'ultima colonna, quindi tirate 1d20: se il risultato è pari o inferiore al punteggio della capacità modificato, il personaggio sarà riuscito a svolgere il compito; se è superiore, avrà fallito. Un 20 equivale *sempre* ad un fallimento; spetta al DM decidere quali saranno le eventuali conseguenze. Per poter usare una data capacità, naturalmente, il personaggio deve avere a disposizione gli arnesi necessari: un carpentiere potrebbe fare ben poco senza i suoi attrezzi ed un fabbro ancor meno se non avesse la fornace. Inoltre è necessario disporre del tempo necessario a svolgere il lavoro: un carpentiere può anche essere in grado di costruire una casa, ma non certo in un solo giorno! Alcune descrizioni indicano anche il tempo richiesto dalle varie capacità; solitamente, comunque, spetta al DM decidere. Il DM ha anche la facoltà di aumentare o diminuire le probabilità che una data operazione riesca, a seconda della situazione. I fattori che possono modificare le probabilità di riuscita sono la presenza degli attrezzi, la qualità degli arnesi e dei materiali impiegati, il tempo che si ha a disposizione, la difficoltà del lavoro e la dimestichezza del personaggio con compiti di quel tipo. I modificatori positivi si sommano al punteggio della caratteristica; quelli negativi si sottraggono. Rath, avendo la capacità Metallurgia, ha fatto per anni ferri da cavallo. Avendo acquisito una certa familiarità con questo genere di lavoro e disponendo di tutti gli strumenti necessari, il DM può consentirgli di costruire automaticamente i ferri da cavallo, senza dover neppure tirare il dado. Delsenora, però, ha convinto Rath a costruire una gabbia di ferro battuto piuttosto elaborata, che le serve per creare un oggetto magico. Il compito non è facile e Rath non ha mai costruito un oggetto del genere in precedenza, quindi il DM può decidere di sottoporlo ad una prova di capacità con una penalità di -3.

Quando due personaggi dotati della medesima capacità collaborano per ottenere un risultato in comune, si usa il punteggio di capacità più alto (quindi con maggiori probabilità di successo) e si somma un bonus di +1 dovuto alla presenza dell'altro. Questo bonus non potrà mai essere superiore a +1, perché ci sono circostanze in cui essere in troppi è peggio che essere da soli.

Le capacità generiche possono anche oltrepassare il punteggio di base della caratteristica. Per ogni punto-capacità speso, il personaggio ottiene un bonus +1 sulla prova relativa a quella capacità. Se non fosse un avventuriero, Rath potrebbe spendere tutti i punti di cui dispone per diventare un fabbro sempre più bravo ed avere un bonus di +1, +2, +3 o più sulle prove di Metallurgia.

Molti PNG artigiani, non essendo avventurieri, hanno passato la loro vita dedicando tutte le loro energie ad una determinata capacità, risultando quindi più bravi dei personaggi in quel dato campo. Parimenti, è normale che un vecchio istruttore ne sappia di più di un giovane apprendista, a meno che non si tratti di un ragazzo eccezionalmente dotato. L'età non è di per sé garanzia di bravura, comunque. Ricordatevi che non è sufficiente saper fare una cosa per poter dire di essere maestri in quel campo. Alcuni vasai, ad esempio, sono pessimi, altri mediocri, altri ancora sono dei veri e propri artisti. Tutto ciò dipende molto meno dall'età che non dall'impegno e dal talento.

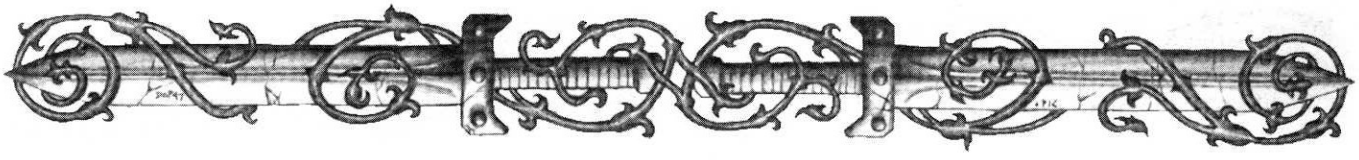


Tabella 37

CAPACITÀ GENERICHE SUDDIVISE PER GRUPPI

Generali

Capacità	Punti capacità	Caratter. Relativa	Modific. per le prove
Accendere il fuoco	1	Saggezza	-1
Allevare animali	1	Saggezza	-1
Agricoltura	1	Intelligenza	0
Addestrare animali	1	Saggezza	0
Araldica	1	Intelligenza	0
Ballare	1	Destrezza	0
Calzoleria	1	Destrezza	0
Cantare	1	Carisma	0
Carpenteria	1	Forza	0
Cavalcare	1	Saggezza	+3
Cavalcare creature vol.	2	Saggezza	-2
Ceramica	1	Destrezza	-2
Cucinare	1	Intelligenza	0
Distillare	1	Intelligenza	0
Doti artistiche	1	Saggezza	0
Edilizia	1	Forza	-2
Estrarre minerali	2	Saggezza	-3
Galateo	1	Carisma	0
Lavorare il cuoio	1	Intelligenza	0
Lingue moderne	1	Intelligenza	0
Marineria	1	Destrezza	+1
Metallurgia	1	Forza	0
Meteorologia	1	Saggezza	-1
Nuotare	1	Forza	0
Pescare	1	Saggezza	-1
Sartoria	1	Destrezza	-1
Senso dell'orientamento	1	Saggezza	+1
Tessitura	1	Intelligenza	-1
Uso della corda	1	Destrezza	0

Combattenti

Capacità	Punti capacità	Caratter. Relativa	Modific. per le prove
Alpinismo	1	NA	NA
Cacciare	1	Saggezza	-1
Combattere alla cieca	2	NA	NA
Conoscenza degli animali	1	Intelligenza	0
Correre	1	Costituzione	-6
Fabbr. di archi/frecce	1	Destrezza	-1
Fabbricare armature	2	Intelligenza	-2
Fabbricare armi	3	Intelligenza	-3
Giocare d'azzardo	1	Carisma	0
Guidare carri	1	Destrezza	+2
Navigare	1	Intelligenza	-2
Preparare trappole	1	Destrezza	-1
Resistenza	2	Costituzione	0
Seguire tracce	2	Saggezza	0
Sopravvivenza	2	Intelligenza	0

Sacerdoti

Capacità	Punti capacità	Caratter. Relativa	Modific. per le prove
Astrologia	2	Intelligenza	0
Conoscenza della magia	1	Intelligenza	-2
Curare	2	Saggezza	-2
Erboristeria	2	Intelligenza	-2
Ingegneria	2	Intelligenza	-3
Leggere/scrivere	1	Intelligenza	+1
Lingue antiche	1	Intelligenza	0
Navigare	1	Intelligenza	-2
Religioni	1	Saggezza	0
Storia antica	1	Intelligenza	-1
Storia locale	1	Carisma	0
Strumenti musicali	1	Destrezza	-1

Stregoni

Capacità	Punti capacità	Caratter. Richiesta	Modific. per le prove
Astrologia	2	Intelligenza	0
Conoscenza della magia	1	Intelligenza	-2
Erboristeria	2	Intelligenza	-2
Ingegneria	2	Intelligenza	-3
Leggere/scrivere	1	Intelligenza	+1
Lingue antiche	1	Intelligenza	0
Navigare	1	Intelligenza	-2
Religioni	1	Saggezza	0
Storia Antica	1	Intelligenza	-1
Lavorare pietre preziose	2	Destrezza	-2

Vagabondi

Capacità	Punti capacità	Caratter. Relativa	Modific. per le prove
Acrobazia	1	Destrezza	0
Camminare sulla corda	1	Destrezza	0
Camuffarsi	1	Carisma	-1
Combattere alla cieca	2	Nessuna	—
Falsificare	1	Destrezza	-1
Giocare d'azzardo	1	Carisma	0
Giocoliere	1	Destrezza	-1
Leggere le labbra	2	Intelligenza	-2
Preparare trappole	1	Destrezza	-1
Saltare	1	Forza	0
Storia antica	1	Intelligenza	-1
Storia locale	1	Carisma	0
Strumenti musicali	1	Destrezza	-1
Lavorare pietre preziose	2	Destrezza	-2
Valutare	1	Intelligenza	0
Ventrioquio	1	Intelligenza	-2



DESCRIZIONE DELLE CAPACITÀ GENERICHE

Le descrizioni che seguono sono poste in ordine alfabetico, senza una particolare suddivisione a seconda dei vari gruppi. Ognuna di esse contiene una parte generica che indica ciò che il personaggio sa e può fare se possiede quella determinata capacità. Alcune comprendono anche delle regole per situazioni o casi particolari, o istruzioni più dettagliate sugli effetti della capacità in questione.

Accendere il fuoco: Chi possiede questa capacità non ha bisogno dell'acciarino per accendere il fuoco; qualche legnetto secco e un po' di esca sarà sufficiente. Non occorrono pietra focaia e cote e sono sufficienti 2d20 minuti, che diventano 3d20 minuti se i rami sono umidi o c'è forte vento; in tal caso bisogna anche effettuare una prova di capacità.

Acrobazia: Il personaggio è capace di acrobazie di ogni genere (tuffi, capriole, salti mortali, eccetera). Questa capacità si può sfruttare solo se l'ingombro è Leggero o Nullo. A parte che per divertire, può essere utilizzata per migliorare di 4 punti la Classe Armatura dell'acrobata in caso di attacchi diretti esclusivamente contro di lui, purché egli vinca l'iniziativa e rinunci a tutti i suoi attacchi in quel round. Se si combatte senz'armi, l'acrobata migliora di 2 punti il proprio tiro per colpire. Se la prova di capacità riesce, l'acrobata subisce solo la metà del danno cadendo da un'altezza pari o inferiore a 18 metri e non ne subisce affatto se cade da meno di 3 metri. Le cadute da altezze superiori a queste causano la normale quantità di danno.

Addestrare animali: Chi possiede questa capacità è in grado di addestrare un certo tipo di animale (scelto al momento in cui si acquisisce la capacità) ad obbedire a semplici comandi ed a fare piccoli giochi. Il personaggio può spendere altri punti-capacità per addestrare altri tipi di animali oppure specializzarsi sempre di più con lo stesso. Vengono scelti solitamente cani, cavalli, elefanti, falchi, piccioni, pappagalli e furetti, ma si può optare anche per creature più esotiche o addirittura mostri con intelligenza animale (più difficili da comandare, però).

L'addestratore può lavorare al massimo con tre animali per volta. Può insegnare un numero non precisato di azioni generiche che dipendono dal lavoro svolto (come ad esempio fare la guardia, attaccare, portare un cavaliere, compiere lavori pesanti, cacciare, seguire una pista o combattere insieme ai soldati, se si tratta di un cavallo o di un elefante) oppure una serie di compiti specifici. Nel primo caso la creatura reagisce ad una serie di comandi universali, nel secondo a dei richiami particolari. Si può insegnare al cavallo ad impennarsi, al falco a prendere una determinata preda, al cane ad attaccare una certa persona, al topo a correre in un labirinto, ecc. Se si ha abbastanza tempo, si può addestrare l'animale ad eseguire azioni di entrambi i tipi.

L'addestramento per le azioni generiche richiede tre mesi di applicazione ininterrotta, quello per le azioni specifiche 2d6 settimane. Al termine del periodo, si effettua una prova di capacità: se riesce, l'animale è addestrato; in caso contrario, si tratta di una bestia inaddestrabile. Un animale può essere addestrato in 2d4 compiti generici, specifici o misti. L'addestratore può provare anche ad ammansire animali selvatici (in vista di un addestramento futuro), ma in tal caso il soggetto dev'essere molto giovane ed occorre un mese di lavoro continuo, al termine del quale si effettuerà una prova di capacità: se la si supera, l'animale è pronto ad essere addestrato, altrimenti rimane selvatico e lo si potrà tenere ugualmente, ma solo al guinzaglio o in gabbia.

Agricoltura: Il personaggio conosce le tecniche agricole di base, come piantare, fare il raccolto, conservare le messi, allevare e macellare gli animali e svolgere qualsiasi tipo di attività tipica di una fattoria.

Allevare animali: Chi possiede questa capacità ha un'insolita abilità nel trattare le bestie da giogo e da soma. Se la prova di capacità riesce, l'animale irrequieto si calma. Un personaggio privo di questa capacità ha solo il 20% di probabilità di successo.

Alpinismo: Il personaggio con questa capacità è in grado di arrampicarsi su pendii ripidi e scogliere, aiutandosi con ramponi, corda e simili. Se si mette a capo della cordata, tutti i suoi compagni possono usufruire della sua abilità e scalare pareti altrimenti impossibili. L'alpinista guadagna un bonus del 10% nello scalare ogni superficie per ogni punto-capacità che spende per questa tecnica. Si noti che l'alpinismo è diverso dall'abilità speciale dei ladri, perché quest'ultima non richiede la presenza di nessun tipo di attrezzo.

Tabella 38

GRUPPI DI CAPACITÀ GENERICHE RELATIVE ALLE CLASSI

Classe	Capacità Relative
Guerriero	Combattenti, Generali
Paladino	Combattenti, Sacerdoti, Generali
Ranger	Combattenti, Stregoni, Generali
Chierico	Sacerdoti, Generali
Druido	Sacerdoti, Combattenti, Generali
Mago	Stregoni, Generali
Illusionista	Stregoni, Generali
Ladro	Vagabondi, Generali
Bardo	Vagabondi, Combattenti, Stregoni, Generali

Araldica: Il personaggio sa identificare gli stemmi ed i simboli di varie casate. L'araldica assume varie forme ed ha scopi diversi: può servire a riconoscere i nobili, le famiglie, le corporazioni, le fazioni politiche, ecc. In genere i simboli possono comparire su bandiere, scudi, elmi, stemmi, ricami, stendardi, capi di vestiario, mantelli e monete. Essi possono raffigurare motivi geometrici, motti scritti in bella grafia, animali fantastici, immagini religiose, sigilli magici (fatti proprio per essere identificati). Questa capacità può comprendere dalla conoscenza delle varie e complesse regole che compongono l'araldica dell'Europa medievale a quella dei vari tipi di scudo che contraddistinguono le tribù africane. Il personaggio conosce automaticamente i simboli araldici del luogo da cui proviene ed il loro significato. Inoltre, se supera una prova di capacità, ha la possibilità di identificare anche quelli di altri paesi, sempre che conosca quei posti, pur vagamente. La sua capacità non gli sarà di grande aiuto nelle terre che visita per la prima volta.

Astrologia: Questa capacità concede al personaggio la possibilità di conoscere la presunta influenza delle stelle sulle persone. Se conosce la data e l'ora di nascita di una persona, l'astrologo può, in base ai movimenti degli astri, fare una previsione sul suo futuro. La sua capacità di previsione è limitata ai successivi 30 giorni ed è sempre piuttosto vaga. Se supera una prova di capacità, l'astrologo riesce a predire qualche evento di carattere generale: una grande battaglia, una nuova amicizia, eccetera. Spetterà al DM decidere di quale tipo di previsione si tratti (in base ai suoi progetti per le successive sessioni di gioco). La predizione non garantisce la realtà, ma solo la potenzialità degli eventi. Se si fallisce la prova, non si ottiene alcun tipo di informazione, a meno che non si faccia 20, nel qual caso la predizione sarà terribilmente imprecisa.

Questa capacità richiede preparazione e previsione da parte del DM. Per questo, egli potrà, ogni tanto, evitare di rispondere alle domande. Per facilitargli ulteriormente il compito, si potrebbe usare questa capacità alla fine di una seduta di gioco e lasciare al DM tutto il tempo di preparare la risposta per la volta seguente. Il DM potrebbe usare l'astrologia come catalizzatore e guida per le avventure, spingendo così i giocatori a dirigersi verso determinati luoghi.

Chi conosce l'astrologia guadagna un bonus di +1 su tutte le prove di capacità che hanno a che fare con la navigazione, ammesso che si riescano a vedere le stelle.

Ballare: Il personaggio conosce vari tipi di balli, dalle danze popolari ai più formali balli di corte.

Cacciare: Quando si trova in luoghi selvaggi, il personaggio può cercare di procurarsi qualche preda, effettuando una prova di capacità con una penalità di -1 per ogni membro del gruppo privo della capacità di cacciare. Se la prova riesce, il cacciatore ed i suoi compagni si troveranno da 101 a 200 metri (1d100 + 100) di distanza da un animale. La compagnia potrà cercare di avvicinarsi, ma occorre ripetere la prova di capacità ogni 20 metri. Se l'inseguimento ha successo, la selvaggina verrà colta di sorpresa. Il tipo di animale cacciato dipende dall'ambiente e dalle decisioni del DM.

Calzoleria: Il personaggio è in grado di costruire e di riparare scarpe, stivali e sandali.

Camminare sulla corda: Chi possiede questa capacità ha più probabilità rispetto ad altri di riuscire a camminare su travi o corde tese. Potrà farcela con qualsiasi superficie che non sia inclinata di oltre 45 gradi verso l'alto o il basso, riuscendo a percorrere fino a 18 metri al round. Si effettua una prova di capacità ogni 18 metri (o frazione): il fallimento equivale ad una caduta. Si applica una penalità di -10 al tiro se la superficie è larga 3 cm o meno (corda), di -5 se è larga da 3 a 15 cm; per superfici larghe da 15 a 30 cm non si applica nessun modificatore. Oltre i 30 cm non è più necessaria alcuna prova. Ogni punto-capacità speso in più riduce la penalità di 1. Se si usa un bilanciere, la penalità diminuisce di 2, mentre aumenta da 2 a 6 in presenza di vento o di scosse.

Se il personaggio tenta di combattere in equilibrio sulla corda avrà una penalità di -5 sul tiro per colpire e dovrà ripetere la prova di capacità ad ogni round per non cadere. Non potendo muoversi liberamente, non verranno applicati i modificatori per la Destrezza alla sua Classe Armatura. Se viene colpito, dovrà superare immediatamente una prova di capacità per non perdere l'equilibrio.

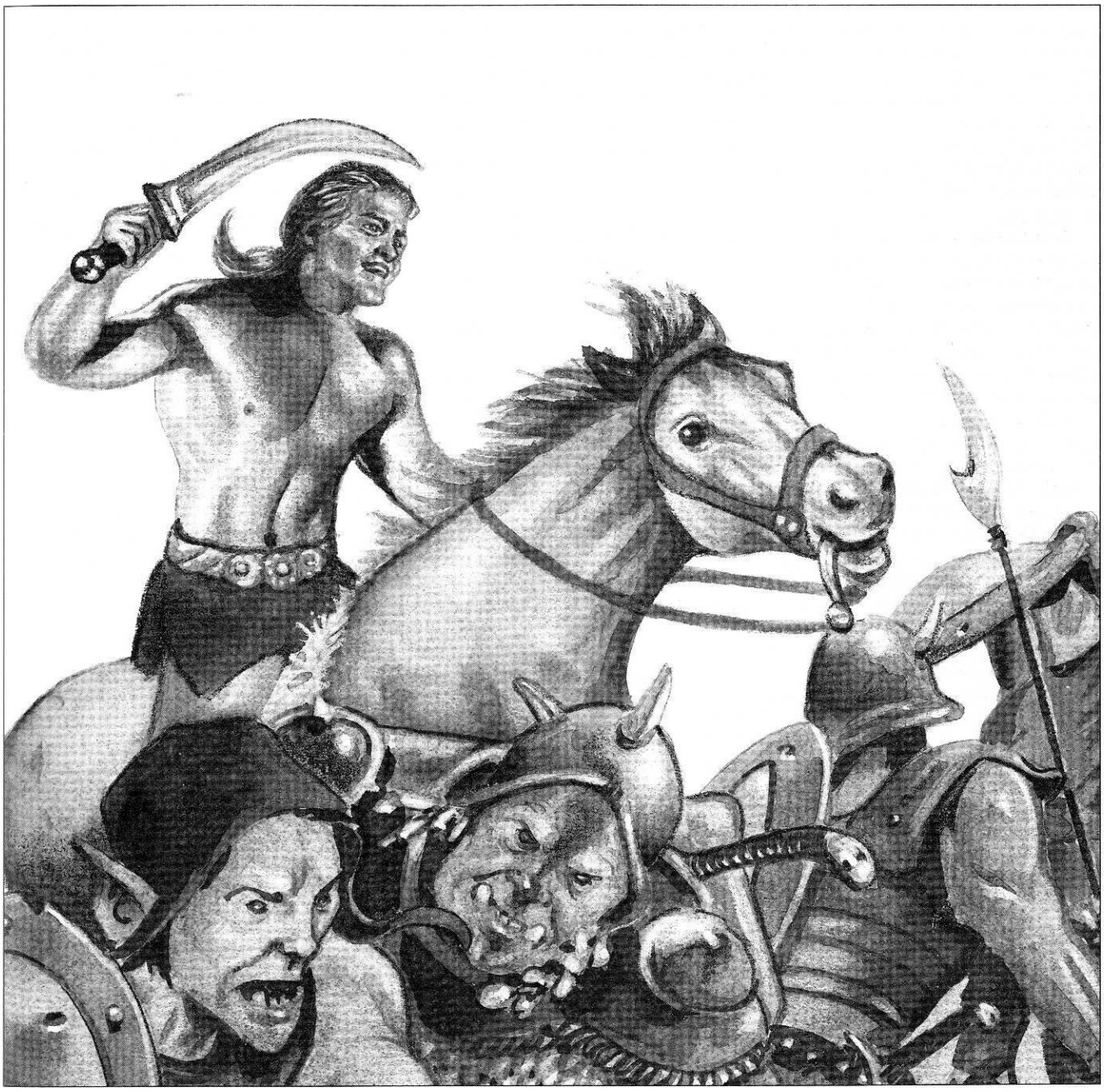
Camuffarsi: Chi possiede questa capacità è in grado di truccarsi ed assumere l'aspetto di una persona qualsiasi che abbia all'incirca il suo stesso peso, altezza, età e razza. Se viene superata la prova di capacità, il travestimento riesce; in caso contrario, si noterà la differenza. Il personaggio può anche cercare di assumere le sembianze di individui di razza o sesso diverso, ma in questo caso si applica al tiro una penalità di -7. Si può tentare persino di farsi scambiare per un'altra persona, ma in tal caso la penalità diventa di -10. I modificatori sono cumulativi: riuscire a farsi passare per un'altra persona di sesso o razza differenti è molto difficile (penalità di -17 sulla prova).

Cantare: Il personaggio è un bravo cantante. Questo talento può servirgli sia per intrattenere gli altri che, magari, per guadagnarsi da vivere (cosa che i bardi fanno automaticamente). Per cantare non occorre una prova di capacità. Comunque, superandone una, il personaggio può creare anche degli effetti corali.

Carpenteria: Il personaggio conosce l'arte della lavorazione del legno. Sarà quindi in grado di costruire case, scaffali, armadietti, ecc. Il personaggio può lavorare anche senza utilizzare progetti, semplicemente basandosi sulla propria esperienza, purché abbia a disposizione gli attrezzi. Gli occorrono i disegni di un ingegnere, invece, se deve fare qualcosa di più complicato (come ad esempio una catapulta). Per gli oggetti più insoliti e complessi (ad esempio gli ingranaggi in legno per un orologio) è necessaria la prova di capacità.

Cavalcare: Chi possiede questa capacità è in grado di cavalcare cavalli ed altri animali terrestri. Al momento in cui spende il punto-capacità, il personaggio deve dichiarare quale tipo di animale cavalca. Può scegliere anche tra grifoni, unicorni, lupi neri ed ogni altra cavalcatura usata da umani, semiumani e umanoidi. Il personaggio può effettuare tutte le azioni elencate in seguito: alcune richiedono una prova per riuscire, altre riescono automaticamente.

- Può balzare in sella mentre la cavalcatura è ferma, anche se indossa l'armatura. Non è necessaria nessuna prova. Deve effettuarla, invece, se vuole che la cavalcatura si muova nello stesso round o per balzare in sella ad una cavalcatura in movimento. Se fallisce, cadrà a terra tra l'imbarazzo generale.



- Può spronare il suo destriero a saltare ostacoli o fossati. Non occorre nessuna prova per gli ostacoli alti fino a 90 cm ed i fossati larghi fino a 4 m. Con una prova, il destriero può saltare fino a due metri in alto e fino a 9 metri in lungo. In caso di successo, avrà compiuto l'azione; se fallisce, l'animale rifiuterà l'ostacolo rendendo necessaria un'altra prova per vedere se il cavaliere sarà rimasto in sella o se ne è stato sbalzato.
- Può far accelerare il suo destriero, aumentando di 2 metri per round il suo fattore-movimento, per un massimo di quattro turni. Occorre una prova ad ogni turno, per vedere se la cavalcatura regge una simile velocità. Se fallisce la prima prova, il destriero non potrà effettuare altri tentativi, ma proseguirà alla velocità normale; se fallisce il secondo o i successivi, rallenterà immediatamente, proseguendo al passo. Il cavaliere dovrà allora smontare ed accompagnarlo a piedi per un turno, cosa che dovrà comunque fare dopo i quattro turni di corsa.
- Può cavalcare con le ginocchia, lasciando le braccia libere per poter usare armi a due mani (archi e spade). Non serve nessuna prova di capacità, a meno che il cavaliere non venga ferito. In tal caso, la prova sarà necessaria per evitare di cadere e subire 1d6 danni.
- Può scivolare lungo il fianco della cavalcatura, usandola come scudo. In tal caso non sarà più in grado di attaccare. Per eseguire quest'azione, il personaggio non dovrà indossare alcuna armatura. La sua CA verrà quindi abbassata di 6 punti. Tutti gli attacchi che avrebbero colpito la sua normale Classe Armatura colpiranno invece il destriero. Non serve nessuna prova di capacità.
- Può balzare a terra ed effettuare un attacco ravvicinato contro un personaggio od una creatura a meno di 3 metri di distanza. Per riuscirci deve superare una prova di capacità con una penalità di -4. Se fallisce, cadrà goffamente a terra procurandosi 1d3 danni.

Cavalcare creature volanti: Il personaggio è in grado di cavalcare una creatura volante. Tale creatura deve essere scelta al momento in cui si decide di acquistare questa capacità. Spendendo altri punti potrà imparare a cavalcare altri tipi di creature. Per cavalcare ognuna di queste creature è necessario possedere la capacità specifica, a differenza di quelle terrestri. Chi possiede la capacità adatta potrà fare le azioni seguenti:

- Balzare in sella alla creatura (ferma a terra) e spronarla a volare in un sol colpo. Non occorre nessuna prova.
- Saltare a terra o in sella ad un'altra creatura (terrestre o volante). Si può compiere un balzo di 3 metri al massimo e, se si ha un ingombro Leggero o Nullo, non è richiesta alcuna prova di capacità, necessaria invece in ogni altro caso. Se fallisce il tiro, il personaggio subisce il normale danno da caduta (cadendo prono) oppure manca l'obiettivo (subendo un danno anche molto maggiore, in certi casi). Un personaggio che ha deciso di balzare a terra può effettuare immediatamente un attacco ravvicinato, ma deve averlo dichiarato e la sua prova di capacità avrà una penalità di -4. In caso di fallimento, subirà le conseguenze di cui sopra.
- Spronare la cavalcatura ad andare più veloce, sommando 1d4 al suo fattore-movimento. La velocità può essere mantenuta per quattro round consecutivi. Per far questo occorre una prova di capacità. In caso di fallimento, la si potrà ripetere nel round successivo, ma se si fallisse per due volte di seguito non si potrà più ritentare per un intero turno. Dopo l'accelerazione, la sua velocità scenderà a 2/3 del fattore-movimento normale e la sua manovrabilità (vedi "Glossario") peggiorerà di una classe. Queste condizioni perdureranno finché il destriero non tornerà a terra e riposerà per almeno un'ora.
- Guidare la cavalcatura con le ginocchia e i piedi, tenendo le mani libere. La prova di capacità va effettuata solo nel caso in cui il personaggio venga colpito. Fallendo, verrà sbalzato dalla sella. Una seconda prova potrà essere fatta per vedere se sarà riuscito a rimettersi in sella (potrebbe rimanere aggrappato con una mano o in una posizione piuttosto pericolante). Se anche la seconda prova fallisce, il personaggio cadrà. Ovviamente, il cavaliere può anche legarsi alla sella, ma questo potrebbe rivelarsi una grave errore nel caso in cui la cavalcatura venisse uccisa e precipitasse al suolo.

Ceramica: Chi possiede quest'arte può creare qualsiasi tipo di contenitore d'argilla comunemente usato nel mondo in cui è ambientata la campagna. Sono necessari la ruota da vasaio, la fornace ed una buona scorta di creta e vernice. Il personaggio è in grado di produrre due oggetti piccoli o medi oppure uno grande al giorno, che poi dovrà essere cotto nella fornace per un altro giorno.

Il costo dei materiali è di 3 mr per un oggetto piccolo, cinque mr per uno medio e 1 ma per uno grande.

Combattere alla cieca: Il personaggio può combattere in condizioni di scarsa visibilità o anche al buio (questo non gli consente però di lanciare incantesimi). Al buio, subisce solo una penalità di -2 sul tiro per colpire (invece del -4 per chi non possiede questa dote), che diventa -1 se c'è almeno la luce della luna o delle stelle. L'oscurità non comporta nessuna penalità sulla CA.

Il personaggio mantiene, se conosce questa capacità, alcune abilità che al buio andrebbero perdute normalmente, benché in forma ridotta (le prove sulle caratteristiche avvengono con un punteggio dimezzato rispetto al solito). Questa capacità funziona solo contro gli avversari a distanza ravvicinata: non offre alcuna protezione dai proiettili o da qualsiasi pericolo che si trovi oltre la portata dell'arma da mischia del personaggio. Le penalità alla CA contro le armi da lancio rimangono, quindi (quando il personaggio sentirà il sibilo della freccia sarà ormai troppo tardi per reagire).

Quando si muove al buio, il personaggio subisce una penalità sul fattore-movimento dimezzata rispetto a quelli che non possiedono questa dote.

Chi ha questa capacità è avvantaggiato quando si ha a



che fare con creature invisibili: la penalità d'attacco si riduce a -2. La capacità non gli consente tuttavia di scoprire la posizione di queste creature, ma solo di avere una vaga idea di dove si possano trovare.

Conoscenza degli animali: Il personaggio è capace di interpretare le azioni e conosce l'habitat di un animale, e può tentare di capire cosa questo stia facendo. Le azioni possono rivelare quanto sia pericoloso l'animale, se è affamato o se sta proteggendo la sua tana e i piccoli. L'attenta osservazione del comportamento degli animali può anche indicare l'esistenza di una pozza d'acqua, di un predatore o di un pericolo imminente (come un incendio, ad esempio). Il DM deve effettuare di nascosto la prova: se riesce, significa che il personaggio ha intuito esattamente la causa del comportamento dell'animale. Se fallisce di quattro punti o meno, non ottiene alcuna informazione. Se fallisce di cinque punti o più, ne ottiene una sbagliata.

Il personaggio è anche in grado di imitare grida e strepiti degli animali che conosce. L'imitazione sarà però limitata dal tono di voce. Il ruggito di un tirannosauro sarebbe impossibile da riprodurre! Solo con la magia si potrà distinguere la sua voce da quella dell'animale, se verrà superata la prova di capacità. L'imitazione trarrà in inganno gli altri animali, facendoli scappare o attirandoli. Il fallimento equivale ad un'errata esecuzione del verso, che non ingannerà gli animali familiari con il verso imitato, ma potrebbe ingannarne altri (che dovranno superare una prova di Saggezza per individuare la differenza). Questa capacità migliora la probabilità di riuscire a preparare le trappole (per la caccia), siccome il personaggio conosce bene le abitudini della sua preda.

Conoscenza della magia: Questa capacità non conferisce al personaggio alcun potere magico, ma gli permette di avere una certa conoscenza della magia. Osservando ed ascoltando qualcuno che sta per lanciare un incantesimo oppure esaminando le componenti materiali usate, può riuscire a capire di quale incantesimo si tratta. Per un'esatta identificazione occorre una prova di capacità. Gli stregoni specialisti hanno un bonus di +3 sulla prova se cercano di individuare una magia della propria scuola. Poiché chi lancia l'incantesimo dev'essere osservato fino al momento in cui lo effettua, questa capacità non offre alcun vantaggio contro gli incantesimi da combattimento. E' invece molto utile per accorgersi di quelli che non hanno effetti altrimenti visibili. Chi possiede questa capacità ha ânche una probabilità (pari a metà della sua normale prova) di distinguere gli oggetti magici o incantati da quelli normali.

Correre: Il personaggio può raddoppiare il proprio fattore-movimento per un giorno. Alla fine di quella giornata, però, dovrà riposarsi per otto ore ed effettuare una prova di capacità. Se viene superata, potrà correre anche all'indomani; se fallisce, il giorno successivo sarà costretto a camminare a causa della stanchezza. Se, durante la giornata in cui corre, il personaggio è coinvolto in una battaglia, avrà un penalità di -1 su tutti i tiri per colpire.

Cucinare: Tutti i personaggi sono in grado di cucinarsi qualcosa da mangiare, ma quelli che hanno questa capacità sono cuochi provetti. Occorre una prova di capacità solo se si tratta di preparare un pranzo di gala, degno di un grande chef.

Curare: Il personaggio conosce le norme del pronto soccorso ed è in grado di usare i medicamenti naturali. Se si prende cura di un ferito entro un round (e se supera la prova di capacità), potrà curarlo, facendogli recuperare 1d3 punti-ferita (il ferito non potrà però recuperare più punti di quelli appena persi). E' possibile effettuare un solo tentativo di cura al giorno su ogni personaggio.

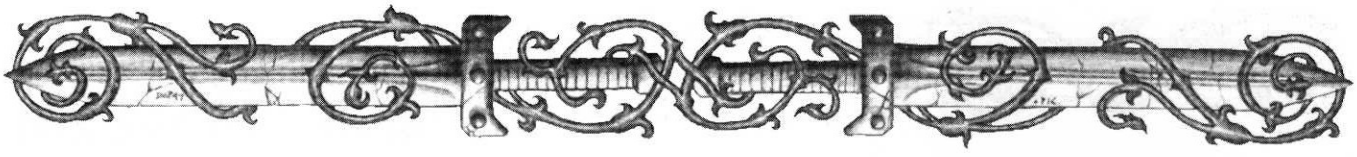
Se il personaggio proseguirà a prendersi cura del ferito, questi recupererà 1 punto-ferita al giorno anche se questi stesse affrontando un viaggio o se fosse impegnato in qualche attività non intensa. Se il ferito è anche nella condizione di potersi riposare, invece, ne guarirà 2, e addirittura 3 qualora il personaggio dotato di questa capacità avesse anche Erboristeria. Non serve nessuna prova di capacità: è sufficiente che il personaggio sia in grado di prestare attenzione al personaggio che sta curando. Si possono curare fino a 6 pazienti per volta.

Il guaritore può anche cercare di salvare una persona che è stata avvelenata, purché il veleno sia penetrato attraverso una ferita. Se il ferito può essere curato subito (nel round successivo all'avvelenamento) e la cura prosegue per i 5 round seguenti, la vittima guadagna un +2 sul tiro-salvezza (che viene rimandato all'ultimo round di cura). Non occorre nessuna prova di capacità, purché il guaritore possa prendersi cura del ferito immediatamente (di solito, sospendendo ogni altra attività) e questi possa osservare riposo assoluto. Se, per qualsiasi motivo, la cura o il riposo vengono interrotti, il ferito deve effettuare subito il tiro-salvezza contro il veleno, senza modificatori. Solo chi possiede le capacità Curare ed Erboristeria può fare lo stesso tentativo di cura nei confronti dei personaggi che abbiano ingerito o toccato veleni (essendo in grado di diagnosticare l'avvelenamento e di preparare un antidoto a base di erbe).

Chi possiede questa capacità può anche diagnosticare e curare le malattie. Se si tratta di malattie normali, una prova riuscita sulla capacità riduce automaticamente la malattia alla sua forma più leggera e di breve durata (se il guaritore ha anche Erboristeria potrà sommare +2 al tiro). Qualora abbia a che fare con malattie di natura magica il medico può, con una prova di capacità eseguita con successo, diagnosticarle, ma non curarle, a meno che non possegga egli stesso doti magiche.

Distillare: Il personaggio è in grado di preparare birra ed altre bevande alcoliche. Conosce le ricette, è in grado di scegliere gli ingredienti e di controllare la fermentazione e l'invecchiamento del prodotto.

Doti artistiche: Chi possiede questa capacità ha dimestichezza con diverse arti. E' dotato di un intuito innato per tutto ciò che riguarda colore, forma, spazio, tono, timbro e ritmo. I personaggi dotati di questa capacità devono scegliere un'arte (pittura, scultura, composizione, ecc.) in cui specializzarsi, quin-



di potranno cercare di creare opere d'arte o composizioni musicali, a seconda della scelta compiuta. Non sarà necessaria nessuna prova. Essa potrà servire solamente nel caso si debba stabilire il valore artistico dell'opera. Con un risultato di 1 il personaggio avrà creato un capolavoro di un certo valore, mentre un fallimento equivarrà alla produzione di un'opera insignificante o malriuscita. Questa capacità dà un bonus di +1 su tutte le prove di capacità che richiedono doti artistiche (musica o ballo) o tentativi di valutazione di oggetti artistici.

Edilizia: Con questa capacità il personaggio è in grado di costruire solide strutture in pietra. Inoltre sarà anche in grado di eseguire semplici incisioni, fregi e colonne. Le pietre devono essere unite con malta, accuratamente incastrate o giustapposte e fissate con una mistura di sabbia e sassi. Se il personaggio possiede gli attrezzi giusti (martelli, tenaglie, cunei, paranchi) e le pietre già tagliate, potrà costruire in un giorno un muro spesso 30 cm, alto 1,5 m e largo 3 m. Egli potrà anche fare da supervisore ai lavori di costruzione effet-





tuati da personaggi privi di questa capacità. E' sufficiente un sovrintendente ogni cinque operai per dirigere i lavori. I nani sono tra i più esperti ad effettuare costruzioni in pietra: quando utilizzano questa capacità hanno un bonus di +2.

Erboristeria: Il personaggio è in grado di distinguere le piante ed i funghi con cui preparare pozioni, cataplasmi, polverine, balsami, unguenti, pomate, infusi e impiastri per uso medico. Inoltre è anche in grado di produrre veleni ed antidoti. Il DM deve decidere sull'efficacia di questi medicamenti in base alle regole del *MDM.* Questa capacità abbinata alla capacità Curare concede un bonus al personaggio, quando questi esercita l'arte medica (vedi Curare).

Estrarre minerali: La presenza di un personaggio con questa capacità è necessaria quando occorre localizzare il luogo in cui eseguire degli scavi. In primo luogo, il personaggio saprà indicare quali filoni e gemme si possono trovare nella zona. Per far questo dovrà passare almeno una settimana ad esaminare un'area di 10 Kmq. Il DM potrà anche aumentare il tempo richiesto, se si tratta di una zona più ampia. Alla fine della ricerca, il personaggio sarà in grado di dire cosa si può estrarre e dove situare la miniera. Se supera la prova di capacità (effettuata di nascosto dal DM), il personaggio avrà localizzato un buon luogo per estrarre i minerali presenti nella zona. Questo non garantirà di aver trovato un giacimento, ma solo il luogo più adatto per gli scavi. Sarà il DM a decidere l'eventuale presenza ed il tipo di minerali. Se fallisce la prova, invece, il personaggio sarà convinto di aver trovato un posto idoneo agli scavi, ma si accorgerà di essersi sbagliato solo parecchio tempo dopo. Una volta avviata la miniera, il personaggio esperto di estrazione dovrà rimanere a supervisionare i lavori; benché si tratti di un lavoro stabile, di solito si preferisce farlo fare ad un PNG, dietro compenso.

Fabbricare archi/frecce: Il personaggio sa costruire tutti gli archi e le frecce elencati nella tabella 44. Per le punte delle frecce occorrerà comunque un fabbro esperto nella fabbricazione di armi, ma il resto verrà realizzato dal personaggio dotato di questa capacità. Per fare un arco corto o lungo occorre una settimana e per l'arco composito ne servono due; in un giorno si possono fare 1d6 frecce.

Passato il tempo necessario per la costruzione, si effettuerà una prova: se riesce, l'arma sarà di buona fattura e potrà durare per anni senza rompersi; se fallisce, l'arma funzionerà, ma non a lungo. Nel caso di frecce esse si spezzeranno al primo colpo; se si tratta di un arco, questo si romperà quando il personaggio che lo utilizza farà un 1 (senza modificatori) con il tiro per colpire (1d20).

Regola opzionale: se il personaggio intende creare un arco veramente straordinario (e il DM glielo concede), si può seguire questa procedura. Quando viene effettuata la prova sulla capacità, il fallimento significherà che l'arco è inutilizzabile; se riesce, però, il personaggio potrà sommare i bonus per la Forza ai tiri per colpire e per le ferite. Se la prova sulla capacità risulterà in un 1 naturale (senza modificatori), la gittata dell'arco aumenterà di 10 metri per ogni tipo di gittata, oppure si tratterà di un'arma talmente perfetta da essere adatta a ricevere un incantamento magico.

Fabbricare armature: Il personaggio sa costruire tutti i tipi di armature elencati in questo manuale, purché abbia i materiali e gli strumenti adatti. Un volta trascorso il tempo necessario, verrà effettuata la prova di capacità.

Occorrono due settimane di tempo per ogni livello di CA inferiore a 10. Ad esempio, uno scudo richiede due settimane di lavoro, mentre un'armatura completa ne richiede diciotto.

Se la prova fallisce entro 4 punti dal risultato necessario per la riuscita, l'armatura costruita sarà comunque utilizzabile e perfetta all'apparenza, ma risulterà difettosa in seguito, peggiorando la CA di 1 punto rispetto a quella prevista. Il personaggio sarà in grado di individuarne le pecche solamente se è esperto nella costruzione di armature e se la esaminerà con attenzione.

Quando l'armatura difettosa viene colpita in combattimento con un 19 o un 20 naturale, si spezzerà peggiorando la CA del personaggio che la indossa di 4 punti (non potrà mai comunque superare il 10). Inoltre, chi la indossa sarà impedito nei movimenti. Finché non riuscirà a togliersela (dopo 1d4 round), il personaggio si muoverà a metà del suo fattore-movimento normale ed avrà una penalità di -4 su tutti i tiri per colpire.

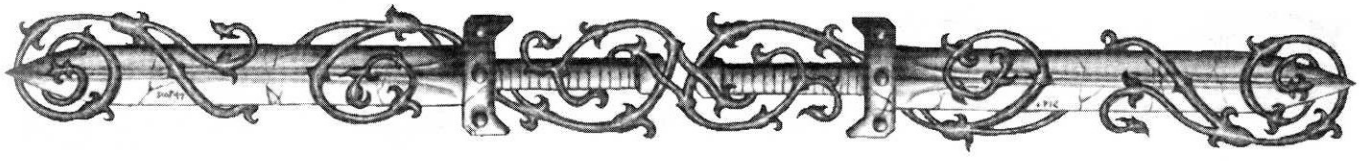
Se si vuole creare un'armatura completa o da campo, il personaggio che dovrà indossarla dovrà rimanere presente alla sua costruzione per almeno una settimana, perché dovrà essere modellata su misura per lui.

Fabbricare armi: Questa capacità altamente specializzata permette al personaggio di conoscere l'arte della forgiatura di armi di metallo affilate, unendo l'abilità di lavorare il metallo e l'abilità di ottenere lame robuste e taglienti. Tutti gli arnesi del caso dovranno essere disponibili. La tabella 39 riporta i tempi ed i costi richiesti per ogni tipo di arma.

Tabella 39

FABBRICAZIONE ARMI

Arma	Tempo	Costo
Accetta	5 giorni	5 ma
Ascia	10 giorni	10 ma
Balestra leggera	15 giorni	5 ma
Balestra pesante	20 giorni	10 ma
Forcone tridente	20 giorni	10 ma
Lancia, lancia da cavaliere	4 giorni	4 ma
Pugnale	5 giorni	2 ma
Punte di frecce	10 al giorno	1 mr
Spada corta	20 giorni	5 ma
Spada lunga	30 giorni	10 ma
Spada a due mani	45 giorni	2 mo



Falsificare: Il personaggio è in grado di creare duplicati di documenti e scritti, oppure di individuare tentativi di contraffazione ad opera di altri. Per la falsificazione di un documento (ordini militari, decreti locali, ecc.) che non abbia un carattere personale, sarà sufficiente avere a disposizione un documento analogo. Per riprodurre la scrittura di una persona specifica, occorrerà invece uno scritto autografo dell'individuo e superare una prova con una penalità di -2. Se il documento è particolarmente lungo e scritto con una particolare grafia, occorrerà una prova con una penalità di -3.

E' importante notare che il falsario *sarà sempre convinto* di essere riuscito nel compito. Spetterà al DM tirare il dado di nascosto, senza informarlo del vero risultato fino a quando non sarà troppo tardi.

Se la prova riesce, tutti coloro che esamineranno il documento verranno tratti in inganno, tranne chi ha una buona conoscenza della grafia dello scrittore o è dotato della capacità Falsificare (ma solo nel caso in cui esaminino con attenzione il documento). In caso di fallimento, invece, la falsificazione sarà evidente a chiunque abbia dimestichezza con i documenti di quel tipo per mezzo di un semplice controllo ravvicinato. Se il tiro del dado è 20, la contraffazione sarà immediatamente riconoscibile da tutti quelli che normalmente hanno a che fare con documenti di quel tipo, anche senza un esame approfondito. Il falsario, comunque, se ne accorgerà solo quando sarà troppo tardi per rimediare. Chi è dotato di questa capacità è in grado di smascherare documenti falsi a sua volta, con una prova di capacità. Se il tiro riesce, potrà provare l'autenticità del documento. Se fallisce (ma non con un 20), il personaggio resterà nel dubbio. Se invece ottiene un 20, giungerà alle conclusioni sbagliate.

Galateo: Il personaggio possiede le nozioni fondamentali del corretto comportamento nelle situazioni più diverse, specialmente in quelle che coinvolgono i nobili e le persone di alto rango. Saprà quindi come bisogna rivolgersi ad un duca, cosa bisogna fare in occasione delle visite diplomatiche, i gesti da evitare in presenza dei nani, eccetera. Solo per i casi più inconsueti (ad esempio, una visita da parte dell'imperatore) sarà necessario effettuare una prova.

Sapere come ci si deve comportare, comunque, non vuol dire essere capaci di farlo. Ogni incontro dovrà essere interpretato dal personaggio: la conoscenza del galateo non lo mette al riparo dai passi falsi e dalle brutte figure. Certe persone, pur sapendo qual è la cosa corretta da fare, finiscono sempre per fare quella sbagliata.

Giocare d'azzardo: Chi possiede questa capacità conosce la maggior parte dei giochi di abilità e d'azzardo con le carte e i dadi, la dama e gli scacchi. Si può anche effettivamente giocare la partita (anche se a volte richiederebbe troppo tempo), oppure si può effettuare la prova sulla capacità, il cui esito positivo indicherà la vittoria. Se giocano due personaggi dotati entrambi di questa capacità, vincerà chi ottiene la più alta differenza tra il risultato del dado ed il punteggio della capacità. Chi possiede questa capacità può anche tentare di barare ed avere un bonus di +1. Se però ottiene come risultato un punteggio che va da 17 a 20 il personaggio verrà scoperto (anche se vince).

Giocoliere: Il personaggio è un giocoliere, talento che può rivelarsi utile per intrattenere il pubblico, per creare dei diversivi o risolvere situazioni di particolare emergenza. Se si usa questa capacità solo per divertire la platea, non occorre nessuna prova, necessaria invece per le acrobazie spettacolari ("Adesso prendo la mela al volo con la bocca!"). Grazie alle sue doti, il personaggio può anche tentare di compiere imprese disperate: se effettua con successo un tiro per colpire contro CA 0 (non una prova di capacità), il giocoliere riesce ad afferrare al volo piccoli oggetti scagliati contro di lui per ferirlo, come dardi o pugnali. Se fallisce il tiro, il personaggio viene ferito automaticamente (nel tentativo di afferrare l'oggetto il personaggio si sarà ferito la mano).

Guidare carri: Il personaggio sa come guidare i carri, su ogni tipo di terreno praticabile e ad una velocità superiore di un terzo a quella permessa a chi è privo di questa capacità. Questa dote non permette il transito su di un terreno impossibile: nemmeno il più bravo cocchiere del mondo saprebbe attraversare le montagne.

Ingegneria: Il personaggio sa come costruire cose sia grandi che piccole. Può preparare progetti di qualsiasi tipo, da quelli per le macchine semplici (catapulte, chiuse, mulini) a quelli per grandi edifici (fortezze, dighe). Servirà una prova solamente per i disegni particolarmente complicati od insoliti. E' sempre necessaria una squadra di operai per portare a termine il lavoro. L'ingegnere dovrà esserne il supervisore.

Chi possiede questa capacità è anche esperto nelle tecniche d'assedio e sa individuare i punti deboli di un castello o di una costruzione analoga. Inoltre, saprà come costruire ed usare le macchine d'assedio (catapulte, arieti, eccetera).

Lavorare il cuoio: Il personaggio è capace di tingere e trattare le pelli per farne indumenti ed altri oggetti, come corazze di cuoio, selle, borse da sella, zaini e finimenti di ogni genere.

Lavorare pietre preziose: Chi possiede questa capacità sa come sgrossare e tagliare le gemme ritrovate nelle miniere, al ritmo di 1d10 al giorno. Questo personaggio non trarrà nessun vantaggio dalla presenza di personaggi che non abbiano questa capacità. Egli dovrà avere a disposizione luce, scalpelli, piccoli martelli e lame appositamente indurite.

Le gemme grezze, benché pregiate, non sono nemmeno lontanamente paragonabili al prodotto finito. Se il taglio riesce bene (superando la prova di capacità), il valore della gemma aumenta a seconda del tipo. Con un 1, il lavoro sarà perfetto e la gemma varrà quanto la pietra preziosa immediatamente superiore nella scala (il DM possiede le apposite tabelle).

Leggere le labbra: Il personaggio è in grado di capire cosa dicano le persone che riesce a vedere ma non a sentire. Quando si sceglie questa capacità, bisogna specificare



quale tipo di linguaggio si legge (dev'essere una lingua che il personaggio sappia già parlare). Per poter sfruttare questa dote bisogna trovarsi a meno di 9 metri da chi parla ed essere in grado di vederne i movimenti labiali. Verrà effettuata una prova di capacità: se riesce, si capirà il 70% della conversazione; se non riesce, non si afferrerà nulla. Non sarà mai possibile comprendere appieno quel che dicono i personaggi, perché certi suoni possono anche essere pronunciati senza particolari movimenti labiali.

Leggere/scrivere: Chi possiede questa capacità sa leggere e scrivere una lingua moderna di cui abbia una conoscenza anche della forma parlata, ammesso che ci sia qualcuno in grado di insegnargliela (un altro PG, un mercenario o un PNG). Questa dote non gli permette di imparare le lingue antiche (vedi Lingue antiche).

Lingue antiche: Il personaggio è a conoscenza di una strana e misteriosa lingua, che ormai si trova solo negli scritti dei saggi e degli stregoni. Questa capacità può essere utilizzata per leggere gli antichi manoscritti lasciati da mistici personaggi molto tempo addietro. Il personaggio può scegliere se conosce la lingua nella forma parlata oppure se la sa leggere e scrivere (a sua scelta).

Lingue moderne: Il personaggio conosce una lingua attualmente parlata. Per far questo, deve avere un maestro, che si tratti di un altro PG, di un PNG o di un semplice paesano del luogo.

Marineria: Il personaggio ha dimestichezza con navi ed imbarcazioni. Può far parte di un equipaggio, pur non essendo in grado di navigare da solo. Qualsiasi nave ha bisogno di un equipaggio di esperti marinai. Questi, inoltre, possono migliorare del 50% la velocità dei battelli fluviali.

Metallurgia: Il personaggio sa forgiare arnesi ed oggetti di ferro. Occorrono una fornace con il fuoco a carbone, mantice, martello ed incudine. Questa capacità non consente di fabbricare armi ed armature, ma di produrre piedi di porco, uncini, ferri di cavallo, chiodi, cardini, aratri e molti altri oggetti di ferro.

Meteorologia: Il personaggio è in grado di predire con una buona approssimazione che tempo farà. Se supera la prova, riuscirà ad intuire il tempo atmosferico per le prossime sei ore; se fallisce, sbaglierà la previsione. Il tiro viene effettuato dal DM di nascosto, e può essere ripetuto ogni sei ore. Inoltre, il personaggio ottiene un bonus di +1 sul punteggio della capacità se osserva il cielo per sei ore (la continua osservazione del cielo gli consente una previsione più attendibile). Questi modificatori sono cumulativi, ma vengono annullati tutti se il personaggio si addormenta o viene distratto.

Navigare: Il personaggio ha appreso l'arte del navigare seguendo le stelle, studiando le correnti, ed è in grado di trovare segni che rivelino la vicinanza della terraferma, delle secche o dei pericoli nascosti. Questa capacità non ha praticamente alcuna utilità sulla terraferma. Una prova di capacità superata riduce del 20% la probabilità di smarrire la rotta in mare.

Nuotare: Chi possiede questa capacità sa nuotare e muoversi in base alle regole elencate al Capitolo 14 (Nuoto). Senza questa capacità, non si è in grado di nuotare. Al massimo si potrà rimanere a galla, ma senza spostarsi.

Pescare: Chi possiede questa capacità è in grado di pescare con la canna, le reti o l'arpione. Per ogni ora passata a pescare occorre effettuare una prova di capacità. In caso di fallimento, in quell'ora non sarà stato pescato nulla; se riesce, verranno catturati un numero di pesci pari alla differenza tra il risultato ottenuto ed il punteggio di Saggezza del pescatore. Con la rete se ne pescherà una quantità tripla.

Ovviamente, non sarà possibile prendere pesci dove non ve ne sono. D'altro canto, ci sono luoghi in cui in certe stagioni il pesce abbonda (fiumi e stagni al momento della riproduzione). Sta al DM modificare i risultati a seconda della situazione.

Preparare trappole: Il personaggio sa come costruire semplici trappole a scatto e lacciuoli per catturare la piccola selvaggina. Occorre una prova, da effettuare la prima volta che la trappola viene costruita ed ogni volta che viene usata in seguito. Se la prova fallisce la trappola non funzionerà. Ciò potrà essere dovuto ad una serie di diversi motivi: è stata costruita male, il personaggio non ha provveduto a cancellare gli odori presenti in quella zona, oppure non è stata nascosta sufficientemente bene. Non necessariamente il personaggio verrà a conoscenza della vera natura del problema. E' possibile anche provare a disporre trappole a rete o buche per animali più grossi, come le tigri. In questo caso sarà necessaria una prova di capacità con penalità di -4. In ogni caso, anche superando la prova, non si avrà la certezza di catturare la preda, ma solo la sicurezza che la trappola funziona correttamente. Sarà il DM a decidere se la trappola verrà azionata o meno.

I ladri (e solo loro) che possiedono questa capacità sono in grado di preparare trappole per uomini: dardi nascosti, botole, trabocchetti e così via. La procedura è identica a quella seguita per le trappole grandi. Il DM dovrà determinare il danno causato dalla trappola.

Per preparare una trappola piccola occorre un'ora di lavoro; per una grande servono due-tre persone (delle quali sarà sufficiente che una sola conosca la capacità) e 2d4 ore di lavoro; per una trappola diretta agli esseri umani sono necessarie una o più persone (a seconda del tipo) e 1d8 ore di lavoro. Il personaggio deve avere sempre a portata di mano il materiale necessario per la costruzione.

I personaggi che hanno Conoscenza degli animali hanno un bonus di +2 sul punteggio della capacità quando cercano di preparare trappole per la selvaggina: la loro conoscenza dei boschi e degli animali sarà utile a questo scopo, ma non a catturare bestie più grandi o creature intelligenti.

Religioni: Chi ha questa capacità conosce le religioni e i

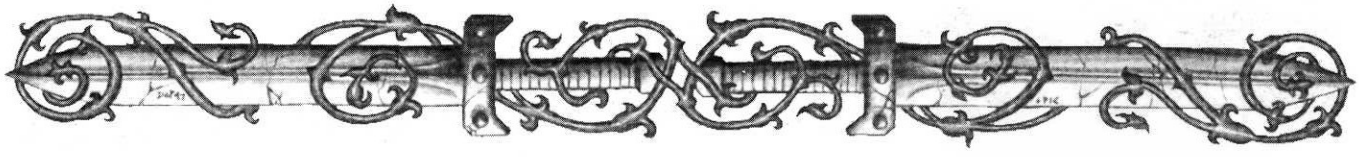


Tabella 40
MODIFICATORI PER SEGUIRE TRACCE

Terreno	Modificatore
Allentato o fangoso	+4
Sottobosco fitto, roveto o canneto	+3
Rade impronte, polvere	+2
Terreno normale, parquet	0
Terreno ghiaioso, acqua bassa	–10
Ogni due creature presenti nel gruppo	+1
Ogni 12 ore da quando l'impronta è stata lasciata	–1
Per ogni ora di neve, pioggia o nevischio	–5
Illuminazione scarsa (luce lunare o delle stelle)	–6
La compagnia inseguita cerca di occultare le tracce	–5

culti del proprio paese d'origine e delle terre circostanti. Inoltre ha dimestichezza con le informazioni generali che stanno alla base di queste credenze (la simbologia usata, l'inclinazione generale del culto, eccetera). Per altre informazioni particolari (ad esempio, l'organizzazione del clero o il significato delle festività sacre), occorre una prova di capacità.

Se il personaggio spende altri punti-capacità, potrà allargare la sua conoscenza ad altre regioni (seguendo le indicazioni di cui sopra) oppure potrà approfondire un singolo culto. In quest'ultimo caso, non dovrà più superare la prova per ottenere le informazioni specifiche su quella religione. Questo tipo di cultura può essere molto utile per i sacerdoti nel caso in cui abbiano a che fare con la propria fede o con quelle dei culti rivali.

Resistenza: Chi la possiede può effettuare uno sforzo fisico di durata doppia rispetto ad un personaggio normale prima di sentire gli effetti della stanchezza. Nei casi che richiedono una resistenza straordinaria è necessario superare una prova di capacità. Questa dote non permette comunque al personaggio di protrarre il periodo di tempo in cui può rimanere senza bere e mangiare.

Saltare: Il personaggio può tentare di effettuare un salto particolarmente alto o lungo. Se parte con una rincorsa di 6 m, può saltare in lungo di 2d6 + il suo livello, x 30 cm e, con la stessa rincorsa, in alto per 1d3 + la metà del suo livello, x 30 cm. Nessuno comunque potrà saltare in lungo più di sei volte la propria statura ed in alto più di una volta e mezza la stessa.

Se parte da fermo, il personaggio può saltare in lungo 1d6 + la metà del suo livello, x 30 cm, ed in alto solo 90 cm.

Il personaggio può anche tentare di saltare con un'asta. Occorrerà una rincorsa di almeno 9 metri; l'asta dev'essere da 1 a 3 metri più lunga dell'altezza del personaggio. Il salto copre in lunghezza una distanza pari ad una volta e mezza la lunghezza dell'asta. Il personaggio può salire fin dove arriva l'asta e può anche scegliere di atterrare in piedi, se scavalca un ostacolo non più alto di metà dell'asta. Se, ad esempio, utilizza un'asta lunga 3 m, potrà entrare in una finestra aperta posta a 3 m di altezza da terra (e quindi nella stanza), atterrare in piedi a 1,5 m di altezza oppure scavalcare un fossato largo 4,5 m. In ogni caso, l'asta verrà fatta cadere alla fine del salto.

Sartoria: Il personaggio è in grado di ideare e confezionare abiti ed ogni genere di ricami. Non occorre una prova di capacità, ma bisogna avere ago e filo a disposizione per poter lavorare.

Seguire tracce: Chi possiede questa capacità può seguire le tracce di personaggi e di creature su qualsiasi tipo di terreno. Se la capacità non è utilizzata da un ranger, la prova verrà effettuata con una penalità di -6 sul punteggio della capacità; se è invece un ranger, non avrà penalità di sorta. Si applicano inoltre i modificatori della tabella 40.

I modificatori della tabella 40 sono cumulativi. Occorre sommare tutti quelli applicabili ed aggiungere il risultato al punteggio di Saggezza dell'inseguitore. In questo modo si otterrà la probabilità di successo del tentativo.

Ad esempio, se Thule (che ha Saggezza 16) cerca di seguire una pista nel fango (+4), di notte (-6) e con la tormenta (-5), avrà probabilità di riuscita pari a 9 (16 + 4 - 6 - 5 = 9). Essendo Thule un ranger non gli viene applicata la penalità di -6. Perché il tentativo riesca, la creatura inseguita deve aver lasciato tracce di qualche tipo. Perciò sarà praticamente impossibile pedinare creature volanti o incorporee. Il DM potrà consentirlo, in alcuni rari casi, ma dovrà anche applicare una pesante penalità a questi tentativi.

Per inseguire una creatura, occorre per prima cosa individuare la pista: negli interni, la creatura dev'essere stata avvistata nell'ultima mezz'ora e si dovrà partire da dove la si è vista l'ultima volta; all'aperto, sarà necessario averla avvistata di persona o avere un testimone oculare dei suoi spostamenti più recenti ("Abbiamo visto quegli orchetti filarsela in quella

Tabella 41
MOVIMENTO DURANTE L'INSEGUIMENTO

Probabilità di Seguire le tracce	Fattore-Movimento
1–6	1/4 del normale
7–14	1/2 del normale
14 e più	3/4 del normale

direzione non più tardi di ieri"), oppure possedere una prova evidente della sua presenza nei dintorni. Se si verificano queste condizioni, si può effettuare una prova di capacità: se riesce, si è scoperta una pista; se fallisce, non se n'è trovata nessuna e non si potrà riprovare fino a quando non si ripresenteranno le condizioni di cui sopra in circostanze diverse.

Trovata la pista, si effettuano altre prove nei casi seguenti:

* La probabilità di rintracciare la preda diminuisce (per il terreno, la pioggia, il buio, o se una creatura si stacca dal gruppo).
* Un'altra pista incrocia la prima.
* Si riprende il pedinamento dopo una sosta (per riposare, mangiare, combattere, ecc.).

Una volta che si sarà fallita una prova, la si potrà ripetere dopo aver passato almeno un'ora a setacciare la zona in cerca di altre tracce; se si fallisce anche la seconda, non si potrà più tentare. Se ci sono più persone intente a cercare la pista, si può aggiungere un bonus di +1 al punteggio della capacità del più esperto nel seguire tracce. Se lui perde le tracce, di conseguenza le perderanno tutti.

Se la probabilità di seguire le tracce scende sotto zero a causa dei modificatori (se questi danno un totale di -11 ed il personaggio ha Saggezza 10, ad esempio), il personaggio perderà definitivamente le tracce della creatura e non potrà più riprovare (neanche se in seguito le circostanze saranno più favorevoli). Altri personaggi potranno farlo, ma non lui.

E' anche possibile, con una prova di capacità, cercare di indovinare quante e quali siano le creature inseguite. Valgono tutti i modificatori elencati precedentemente. Si può tirare per questo tipo di identificazione ogni volta che si effettua una prova per seguire la pista. Se la prova riesce, si può sapere di quale tipo di creatura si tratta (purché la si conosca almeno vagamente) e con quanti esemplari si ha a che fare, all'incirca. La precisione dell'identificazione è a discrezione del DM.

Quando sta seguendo una pista, il personaggio (e con lui il suo gruppo) è costretto a rallentare. La velocità si ridurrà a seconda del tipo di difficoltà della ricerca, consultando la tabella seguente.

Nell'esempio precedente, Thule aveva una probabilità finale di seguire le tracce pari a 9, quindi il suo fattore-movimento sarà dimezzato.

Senso dell'orientamento: Chi possiede questa capacità ha un senso dell'orientamento innato e può, concentrandosi per 1d6 round, cercare di capire la direzione in cui la compagnia si sta dirigendo. Se il tiro viene fallito con un punteggio inferiore a 20, il personaggio sbaglierà di 90 gradi; con un 20, la direzione sarà opposta a quella reale (spetterà al DM tirare il dado).

Inoltre, se il personaggio si trova all'interno di una landa selvaggia, questa capacità diminuisce la sua probabilità di smarrirsi del 5%.

Sopravvivenza: Questa capacità dev'essere applicata ad uno specifico ambiente naturale, cioè ad un determinato tipo di terreno e di fattori atmosferici. Gli ambienti tipici sono quelli artici, boschivi, desertici, tropicali, montani, delle steppe. Il personaggio possiede la capacità di sopravvivere in uno o più ambienti, a seconda dei punti-capacità spesi (un punto per ogni tipo di ambiente).

Un personaggio addestrato alla sopravvivenza ha un'idea del tipo di pericoli che potrebbe affrontare in quel dato ambiente. Egli conosce l'influenza del tempo atmosferico e sa come si deve comportare per esporsi il meno possibile. Sa dove trovare e come raccogliere l'acqua potabile e dove reperire il cibo (non sempre appetitoso), in posti che ne sono apparentemente privi, per non morire di fame o di sete. Inoltre, potrà anche aiutare gli altri a sopravvivere. Quando è alla ricerca di cibo ed acqua, il personaggio deve superare una prova; se fallisce, per quel giorno non potrà più ritentare.

Questa capacità non elimina affatto i problemi derivanti dall'essere sperduto in territori selvaggi. Essa ne allevia solamente in parte le sofferenze. Il cibo reperibile sarà appena sufficiente per il sostentamento e l'acqua verrà rinvenuta in quantità minime. Pur avendo la capacità di sopravvivenza, il personaggio può ugualmente morire in certe lande desertiche. Anzi, questa sua dote potrebbe persino portarlo ad essere troppo ottimista riguardo alle proprie possibilità!

Storia antica: Il personaggio conosce la storia, le leggende ed i miti di un antico popolo. Si tratta di una conoscenza specifica, come quella che può avere oggi uno studioso di Storia Medievale, Rinascimentale o Romana (il periodo storico può essere deciso dal DM o scelto dai giocatori). Il personaggio potrebbe quindi sapere tutto dell'Età di Thorac Re dei Draghi o dell'Epoca dei Pirati, o di qualsiasi altro argomento di questo tipo.

La conoscenza acquisita consente al personaggio una certa familiarità con le principali leggende, battaglie e vicende storiche del posto o del popolo scelto, oltre che con i suoi personaggi e le sue conquiste nei vari campi (scientifico, culturale, magico), i suoi misteri irrisolti, le sue tecniche e le curiosità. Per identificare luoghi ed oggetti relativi a quell'epoca, il personaggio deve superare una prova di capacità. Rath, ad esempio, è un esperto dell'epoca dell'Avvento dei Troll, un periodo particolarmente buio della storia nanesca. Mentre si sta addentrando in una profonda caverna assieme ai suoi compagni, si imbatte in un antico portale, chiuso da tempo immemorabile. Esaminandolo si accorge (superando la prova di capacità) che esso reca alcuni sigilli simili a quelli che ha visto sui "Portali proibiti" dell'epoca di Angnar, che conducevano al leggendario regno di Trolhel.

Storia locale: Il personaggio conosce alla perfezione una serie interminabile di racconti e storie di una certa regione (all'incirca delle dimensioni di una vasta contea o di una piccola provincia). Egli sa quando fu costruita la torre diroccata sulla collina, chi la fece innalzare (e cosa gli accadde), quali grandi eroi combatterono e caddero sul vecchio campo di battaglia, quale tesoro è custodito nel tempio, ed altre informazioni del genere.

Il DM fornirà al personaggio, man mano che questi gliele chiederà, informazioni riguardo a luoghi e persone; il perso-

naggio potrà riferirle a sua volta agli altri sotto forma di brevi racconti. Una volta scelto il soggetto, potrà fare una prova di capacità e, se riuscita, aggiungere la storia al suo repertorio; oppure potrà effettivamente raccontare la storia ai suoi amici. Se riuscirà a farli divertire, non dovrà effettuare nessuna prova di capacità. Se il personaggio narrerà i suoi racconti ad altre persone durante un incontro potrà ottenere un bonus di +2 sul Carisma, tranne che nei confronti di creature a lui ostili, che potrebbero non gradire questo tipo di storielle.

Strumenti musicali: Il personaggio è in grado di suonare un certo strumento. Può impararne altri, se spende altri punti-capacità. Non sarà richiesta nessuna prova di capacità, se non in circostanze eccezionali.

Tessitura: Il personaggio è capace di creare abiti, arazzi e drappi di lana o di cotone. Gli sarà sufficiente avere un telaio ed un filatoio. Egli potrà produrre fino a due metri quadri di tessuto al giorno.

Uso della corda: Il personaggio sa usare la corda per fare nodi di ogni tipo: scorsoi, stretti, allentati, ecc. Se si trova legato, il personaggio potrà tentare di liberarsi superando una prova (con una penalità di -6).

Il personaggio ha un bonus di +2 su tutti gli attacchi effettuati con un lazo e di +10% su tutte le prove di capacità per arrampicarsi con la corda. Inoltre sarà in grado di aiutare i compagni in una scalata.

Valutare: Si tratta di una capacità di notevole importanza per i ladri, perché consente loro di stimare il valore e l'autenticità degli oggetti di antiquariato, opere d'arte, gioielli, pietre preziose e tutto ciò che possono trovare durante le avventure (il DM potrà comunque escludere gli oggetti troppo rari o esotici per poter essere valutati dal personaggio).

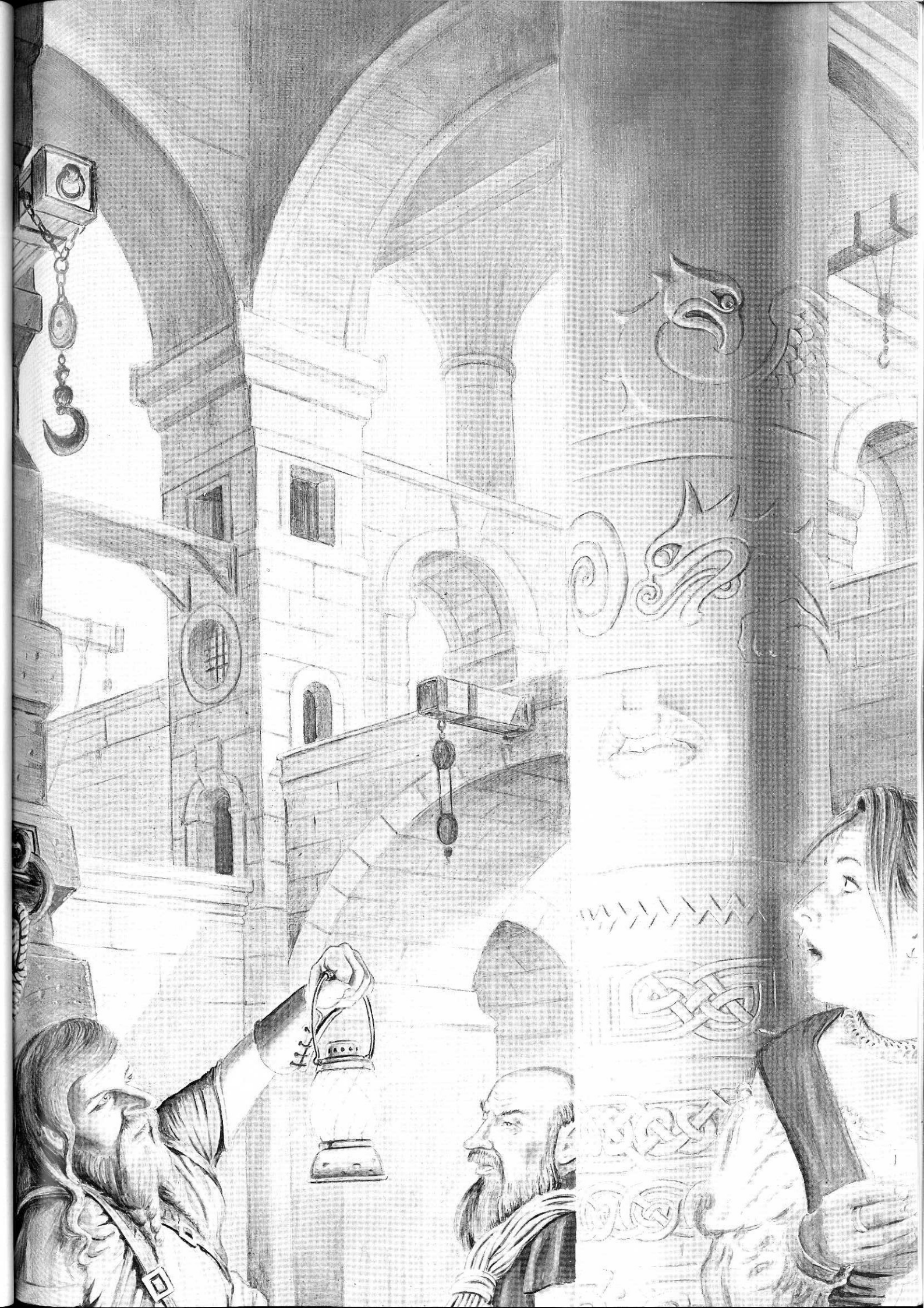
Per valutare l'oggetto, il personaggio deve poterlo maneggiare: con una prova di capacità riuscita (effettuata dal DM) saprà dire se è autentico o falso e fare una stima del suo valore (con un'approssimazione alle centinaia o migliaia di mo più vicine). Se dovesse fallire la prova, non potrà esprimere alcun giudizio; con un 20 sbaglierà completamente la valutazione, sempre a suo svantaggio.

Ventriloquio: Il personaggio ha appreso i segreti dell'arte di parlare senza muovere le labbra. Non è in grado di far provenire i suoni da un'altra direzione, come per l'incantesimo omonimo, ma può ingannare gli altri facendolo credere. Quando il personaggio utilizza il ventriloquio, la presunta fonte del suono deve trovarsi abbastanza vicina a lui. Le probabilità di successo possono essere modificate dal tipo di oggetto che "parla" e dall'Intelligenza di chi ascolta. Se si fa parlare un oggetto chiaramente inanimato (un libro, un boccale, ecc.), verrà applicata una penalità di -5 al punteggio della capacità. Se la fonte è verosimile (un PG o un PNG), si dovrà sommare un +2 al punteggio della capacità. I modificatori per l'Intelligenza delle vittime sono i seguenti:

Intelligenza	Modificatore
minore di 3	+6
3-5	+4
6-8	+2
9-14	0
15-16	-1
17-18	-2
19+	-4

Una prova di capacità superata significa che il personaggio è riuscito a trarre in inganno gli ascoltatori. Occorre effettuare una prova per ogni tentativo. E' necessario limitarsi ai suoni che si è normalmente in grado di riprodurre (il ruggito di un leone oltrepassa le possibilità del personaggio, ad esempio).

Poiché questa dote si basa sull'inganno, sulla conoscenza della lingua da parte dei presenti e sull'assunzione che questi sappiano distinguere ciò che è in grado di parlare da ciò che non lo è, essa funzionerà solamente con creature intelligenti. Perciò non avrà alcun effetto sugli animali o simili. Inoltre, è necessario che gli ascoltatori osservino il ventriloquo, perché l'effetto è in una certa misura visivo ("Ma non muove le labbra!"). Il ventriloquio non può essere utilizzato per far voltare le persone, perché in realtà la voce non si trova alle loro spalle (per far questo occorre l'incantesimo *Ventriloquio*). In questo caso tutti scopriranno il trucco, tranne chi è credulone come un bambino. Potranno anche trovarlo divertente, ma non sempre.



CAPITOLO 6

DENARO ED EQUIPAGGIAMENTO

Anche se il personaggio possiede doti e capacità stupefacenti, non farà molta strada se non ha l'equipaggiamento necessario per intraprendere delle avventure, e per comperarlo avrà bisogno di soldi. Ma non solo, avrà bisogno di denaro anche per le spese quotidiane oltre che per tutta la sua attrezzatura.

Anche se nel mondo ci sono molti tipi di valute e forme di pagamento, tutti i prezzi e i valori dei tesori in AD&D™ sono forniti con un sistema monetario standardizzato. A seconda dell'ambientazione della campagna, il DM può dare nomi specifici alle diverse monete o modificarne i rapporti di cambio, ma in questo caso lo comunicherà.

Il tasso di scambio standard è comunque indicato nella tabella 42.

La base monetaria è costituita dalle monete di rame (mr) e d'argento (ma), che sono un po' l'ossatura del sistema e sono le più diffuse tra la gente comune. Al di sopra di queste ci sono le monete d'oro, più rare, che esistono più che altro sulla carta, come misura del valore delle proprietà. I terreni, i carichi delle navi, le pietre preziose, le obbligazioni della Corona sono tutti valutati in termini di monete d'oro, benché di solito il pagamento di somme così ingenti venga effettuato in altri modi.

Esistono anche monete fatte di metalli più inconsueti, a volte valute fallite, che vengono viste con sospetto dalla gente. Tra queste si riscontrano più spesso le monete di electrum (me) e quelle di platino (mp). Rare a vedersi in circolazione, sono normalmente ammassate in antichi tesori.

Il valore di ogni moneta può essere indicato dalla seguente formula: 10 mr = 1 ma; 5 ma = 1 me; 2 me = 1 mo; 5 mo = 1 mp.

Comunque, ricordate che non tutta la ricchezza si esprime in monete. Essa può presentarsi nelle più svariate forme: terreni, bestiame, gioielli, oppure il diritto di riscuotere le tasse o i dazi doganali. Il valore delle monete non è costante: con una moneta d'oro si può comprare molta merce in un piccolo villaggio, ma non andrete molto lontano in una grande città. Per questo vengono preferite altre forme di ricchezza, come le proprietà terriere o i gioielli. Quest'ultimi hanno oltretutto il vantaggio di poter essere trasportati più facilmente. E' possibile pagare delle merci con dei bracciali d'argento o scambiare una mucca con una spilla d'oro, e così via. Nelle vostre avventure la ricchezza può assumere le forme più svariate.

D.B.95



Ci sono poi situazioni particolari di cui bisogna tenere conto. Mettiamo che il Principato di Gonfli sia in guerra con il vicino Principato di Boosk. I patriottici cittadini Gonfliani rifiutano i pagamenti in moneta di Boosk (perché la ritengono priva di valore). Gli abitanti di Boosk, dotati di maggiore senso pratico, accettano i fiorini di Gonfli a metà del loro valore (per fonderli e coniare altre dracme di Boosk). Naturalmente, entrambi i gruppi manderanno i personaggi dal cambiavalute del posto (se ce n'è uno), che sarà lieto di scambiare i loro contanti nella valuta locale e, naturalmente, addebiterà una piccola commissione (10-30%) per il servizio.

Situazioni del genere possono influenzare il valore di ogni moneta. Se i personaggi ostentano grandi quantità d'oro e le immettono nell'economia locale, i mercanti alzeranno subito i prezzi. Allo stesso modo, se un signorotto requisisce la maggior parte dei cavalli del posto per i suoi cavalieri, ciò farà lievitare il prezzo dei pochi rimasti.

DENARO INIZIALE

Tutti i personaggi iniziano le loro avventure con una somma di denaro: può trattarsi dei risparmi di tutta una vita, di un regalo dei genitori o del bottino di guerra di una campagna militare. Può darsi che il personaggio abbia messo le mani su di un piccolo forziere e che questo gli abbia stuzzicato l'appetito, stimolandolo a cercare qualcosa di più prezioso (e rischioso). Non importa la provenienza del denaro (anche se potrebbe essere divertente saperlo): siete liberi di spiegarla come preferite.

Per sapere quanti soldi ha a disposizione inizialmente il personaggio, tirate i dadi indicati per il suo gruppo nella tabella 43. Questo é il numero di monete che potete spendere per acquistare l'equipaggiamento. Se avete un personaggio di livello superiore al 1°, potete chiedere al DM di aumentare i fondi iniziali oltre i limiti indicati. I personaggi multiclasse scelgono il tiro più vantaggioso tra quelli delle varie classi a cui appartengono.

Tabella 42
CAMBIO DELLE VALUTE COMUNI

Monete	Cambio mr	ma	me	mo	mp
Moneta di rame (mr)	1	1/10	1/50	1/100	1/500
Moneta d'argento (ma)	10	1	1/5	1/10	1/50
Moneta di electrum (me)	50	5	1	1/2	1/10
Moneta d'oro (mo)	100	10	2	1	1/5
Moneta di platino (mp)	500	50	10	5	1

Tabella 43
DENARO INIZIALE DEI PERSONAGGI

Gruppo	Dadi
Combattenti	5d4 x 10 mo
Stregoni	(1d4+1) x 10 mo
Vagabondi	2d6 x 10 mo
Sacerdoti*	3d6 x 10 mo

* I sacerdoti possono spendere i loro soldi solo per comprare equipaggiamento e merci. Dopo aver completato gli acquisti, il sacerdote deve restituire ai suoi superiori tutto il resto, tenendo per sé solo due o tre monete d'oro (é la sua Chiesa che gli paga l'equipaggiamento). I sacerdoti non possono prestare la somma iniziale ad altri personaggi.

ELENCHI DELL'EQUIPAGGIAMENTO

Negli elenchi seguenti trovate gran parte di ciò che il personaggio deve avere per iniziare l'avventura. Si tratta, più che altro, di armi, armature, indumenti ed equipaggiamento di vario genere, ma trovate anche merci e servizi che potranno servirgli durante le sue numerose avventure. La maggior parte di questo materiale é sempre reperibile, ma il DM può decidere di aggiungere o eliminare oggetti dalla lista come preferisce. Può darsi che quel che cercate non sia disponibile, oppure che il DM abbia ambientato la campagna in un'epoca in cui non é stato ancora scoperto o inventato! Anche se spetterebbe al DM comunicare quali oggetti sono disponibili, voi dovreste comunque informarvi, specie quando si tratta di spese consistenti.

Molti degli oggetti particolari presenti in questi elenchi verranno descritti nelle pagine successive.

Il prezzo indicato é quello medio, cioè quel che ci si può aspettare di dover spendere in un'economia ordinaria. Ma le grandi città, le lande deserte ed i luoghi in cui transitano avventurieri carichi d'oro non sono economie ordinarie. In questi casi potrà capitarvi di sborsare più del prezzo indicato (raramente pagherete di meno). Potete anche contrattare i prezzi con i mercanti, ma vi consigliamo, per non appesantire il gioco, di farlo solo per le spese più importanti. Se cominciate a litigare sul prezzo di un boccale di birra, è meglio che i vostri personaggi facciano gli usurai invece che gli avventurieri!

tabella 44

EQUIPAGGIAMENTO

Vestiario	
Abito da donna comune	12 ma
Abito	–
normale	9 ma
ricamato	20 mo
Berretto, Cappello	1 ma
Calzamaglia	2 mo
Calzoni	2 mo
Cinghia	3 ma
Cintura	3 mo
Fusciacca	2 ma
Fermaglio semplice	10 mo
Fodero per pugnale	3 mr
Fodero per spada, e balteo a tracolla	4 mo
Giacca di seta	80 mo
Guanti	1 mo
Maglia	6 ma
Mantello	–
di buona stoffa	8 ma
di pelliccia pregiata	50 mo
Manopole	3 ma
Sandali	5 mr
Scarpe	1 mo
Sopravveste	6 ma
Spilla	6 mo
Stivali	–
da equitazione	3 mo
leggeri	1 mo
Tabarro	6 ma
Toga, grezza	8 mr
Tunica	8 ma
Vitto e alloggio giornaliero	
Banchetto (a persona)	10 mo
Biada e stalla	
per il cavallo (al giorno)	5 ma
Birra forte (ogni 4 litri)	2 ma
Birra leggera (ogni 4 litri)	5 mr
Camera in città (al mese)	–
normale	20 mo
scadente	6 ma
Carne per un pasto	1 ma
Formaggio	4 ma
Latrina separata dalla stanza (al mese)	2 mo
Locanda (al giorno/settimana)	–
normale	5 ma/3 mo
scadente	5 mr/2 ma
Miele	5 ma
Minestra	5 mr
Pane	5 mr
Pasti (al giorno)	–
buono	5 ma
normale	3 ma
scadente	1 ma
Uovo o verdura fresca	1 mr
Vino (brocca)	2 ma
Provviste	
Aringhe sotto sale (100)	1 mo
Barile di pesce in salamoia	3 mo
Botte di sidro (1000 l)	8 mo
Botte di vino di qualità (1000 l)	20 mo
Burro (0,5 Kg)	2 ma
Erbe aromatiche (0,5 Kg)	5 mr
Fichi (0,5 Kg)	3 ma
Legna da ardere (al giorno)	1 mr
Noci (0,5 Kg)	1 mo
Razioni essicate (1 settimana)	10 mo
Riso (0,5 Kg)	2 ma
Sale (0,5 Kg)	1 ma
Spezie (0,5 Kg)	–
esotiche (zafferano, chiodi di garofano)	15 mo
rare (pepe, zenzero)	2 mo
non comuni (cannella)	1 mo
Uova (100)	8 ma
2 dozzine	2 ma
Uva passa (0,5 Kg)	2 ma
Zucchero grezzo (0,5 Kg)	1 mo
Mezzi di trasporto *	
Canoa	–
da guerra	50 mo
piccola	30 mo
Caravella	10.000 mo
Cocchio	–
da guerra	500 mo
da viaggio	200 mo
Carrozza	–
decorata	7.000 mo
normale	150 mo
Chiatta	500 mo
Curragh	500 mo
Drakkar	25.000 mo
Dromone	15.000 mo
Galea	30.000 mo
Galeone	50.000 mo
Knarr	3.000 mo
Nave da cabotaggio	–
grande	10.000 mo
piccola	5.000 mo
Nave lunga	10.000 mo
Portantina	100 mo
Remo	–
da galea	10 mo
normale	2 mo
Ruota di carro o carretto	5 mo
Vela	20 mo
Zattera o piccola chiatta	100 mo

* I fattori-movimento sono indicati nel *MDM*.

Animali	
Asino, mulo, somaro	8 mo
Bue	15 mo
Cammello	50 mo
Cane	–
da guardia	25 mo
da caccia	17 mo
da guerra	20 mo
Cappone	3 mr
Capra	1 mo
Cavallo	–
da tiro	200 mo
da guerra pesante	400 mo
da guerra medio	225 mo
da guerra leggero	150 mo
normale	75 mo
Cigno	5 ma
Cinghiale	10 mo
Elefante	–
da lavoro	200 mo
da guerra	500 mo
Falcone (addestrato)	1.000 mo



Faraona	2 mr
Felino da caccia (giaguaro ecc.)	5.000 mo
Gatto	1 ma
Maiale	3 mo
Montone	4 mo
Mucca	10 mo
Oca	5 mr
Pavone	5 ma
Pecora	2 mo
Pernice	5 mr
Piccione	1 mr
Piccione viaggiatore	100 mo
Pollo	2 mr
Pony	30 mo
Toro	20 mo
Uccello canterino	10 ma
Vitello	5 mo

Servizi

Bagno	3 mr
Carrettiere con carro	1 ma/1,5 km
Dottore, cerusico, salasso	3 mo
Guida in città	2 ma
Lavanderia (per carico)	1 mr
Messaggero, in città (per messaggio)	1 ma
Menestrello (per esibizione)	3 mo
Portatore di torcia o lanterna (per notte)	1 ma
Prefica che accompagna un funerale (per funerale)	2 ma
Scrivano (per lettera)	2 ma

Finimenti

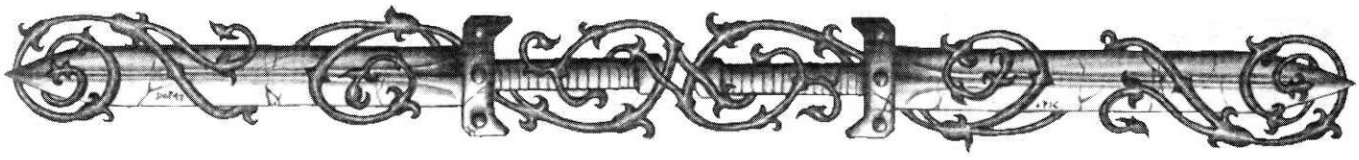
Bardatura	–	–
completa di maglia	500 mo	31,5 Kg
completa di piastre	2.000 mo	38,5 Kg
completa a scaglie	1.000 mo	34 Kg
di cuoio o imbottita	150 mo	27 Kg
parziale brigantina	500 mo	20,5 Kg
parziale di scaglie	500 mo	22,5 Kg
parziale imbottita	100 mo	11,5 Kg
Briglie (per carro)	2 mo	4,5 Kg
Cavezza	5 mr	*
Coperta da sella	3 ma	2 Kg
Ferri di cavallo e ferratura	1 mo	4,5 Kg
Finimenti da carro	2 mo	4,5 Kg
Giogo	–	–
da bue	3 mo	9 Kg
da cavallo	5 mo	7 Kg
morso e briglia	15 ma	1,5 Kg
Sacche da sella	–	–
grandi	4 mo	3,5 Kg
piccole	3 mo	2,5 Kg
Sella	–	–
da carico	5 mo	7 Kg
da viaggio	10 mo	16 Kg

Equipaggiamento eterogeneo

Acciarino e pietra focaia	5 ma	*
Ago da cucito	5 ma	**
Amo da pesca	1 ma	**
Anello con sigillo o timbro personale		5 mo
Astuccio per dardi	1 mo	0,5 Kg
Attrezzi da scasso	30 mo	0,5 Kg
Barile, piccolo	2 mo	13,5 Kg
Bilancia da mercante	2 mo	0,5 Kg
Borsa da cintura	–	–
grande	1 mo	0,5 Kg
piccola	7 ma	0,25 Kg
Bottiglia di vetro	10 mo	*
Campanella	1 mo	–
Candela	1 mr	*
Cannocchiale	1.000 mo	0,5 Kg
Carrucola e paranco	5 mo	2,5 Kg
Carta (al foglio)	2 mo	**
Catena (30 cm)	–	–
leggera	3 mo	0,5 Kg
pesante	4 mo	1,5 Kg
Ceralacca per sigilli (0,5 Kg)	1 mo	0,5 Kg
Cesto	–	–
grande	3 ma	0,5 Kg
piccola	5 mr	*
Chiodo da rocciatore	3 mr	0,25 Kg
Clessidra	25 mo	0,5 Kg
Coperta pesante	5 ma	1,5 Kg
Corda (15 m)	–	–
di canapa	1 mo	9 Kg
di seta	10 mo	4 Kg
Cote per affilare	2 mr	0,5 Kg
Custodia per mappe e pergamene	8 ma	0,3 Kg
Faretra	8 ma	0,5 Kg
Fischietto	8 ma	*
Gessetto	1 mr	*
Inchiostro (boccetta)	8 mo	*
Lanterna	–	–
a lente sporgente	12 mo	1,5 Kg
da segnalazione	150 mo	22,5 Kg
schermabile	7 mo	1 Kg
Lente d'ingrandimento	100 mo	*
Oggetti sacri (simbolo sacro, acquasanta, ecc.)	25 mo	*
Olio (fiaschetta)	–	–
da lampada	6 mr	0,5 Kg
fuoco greco	10 mr	1 Kg
Orologio ad acqua	1.000 mo	90 Kg
Otre	8 ma	0,5 Kg
Papiro (foglio)	8 ma	**
Pentola di ferro	5 ma	1 Kg
Pergamena (foglio)	1 mo	**
Profumo (boccetta)	5 mo	*
Ramponi	4 mo	1 Kg
Rete da pesca (3 m^2)	4 mo	2,5 Kg
Sacco	–	–
grande	2 ma	0,25 Kg
piccolo	5 mr	*
Sapone (0,5 Kg)	5 ma	0,5 Kg
Scala a pioli (3 m)	5 mr	9 Kg
Scrigno	-	-
grande	2 mo	11,5 Kg
piccolo	1 mo	4,5 Kg
Secchio	5 ma	1,5 Kg
Serratura	–	–
di buona qualità	100 mo	0,5 Kg
scadente	20 mo	0,5 Kg
Specchio, piccolo in metallo	10 mo	*
Stoffa (9 m^2)	–	–
di lusso	100 mo	4,5 Kg
normale	7 mo	4,5 Kg
pregiata	50 mo	4,5 Kg
Strumento musicale	5-100 mo	0,25-1,5 Kg
Tela (1 m^2)	4 ma	0,5 Kg
Tenda	–	–
grande	25 mo	9 Kg
padiglione	100 mo	22,5 Kg
piccola	5 mo	4,5 Kg
Torcia	1 mr	0,5 Kg
Uncino da scalata	8 ma	2 Kg
Zaino	2 mo	1 Kg

* Questi oggetti pesano poco singolarmente. 10 di essi pesano 0,5 Kg.

** Questi oggetti hanno un peso quasi insignificante e non vanno considerati per l'ingombro se non se ne portano centinaia.



Armature*		
Brigantina	120 mo	16 Kg
Corazza a bande	200 mo	16 Kg
Corazza a scaglie	120 mo	18 Kg
Corazza a strisce	80 mo	18 Kg
Corazza ad anelli	100 mo	13,5 Kg
Corazza completa	4.000-10.000 mo	31,5 Kg
Corazza da campo	2.000 mo	27 Kg
Corazza di cuoio	5 mo	7 Kg
Corazza di cuoio borchiata	20 mo	11,5 Kg
Corazza di pelle	15 mo	13,5 Kg
Corazza di piastre	600 mo	22,5 Kg
Corazza di piastre di bronzo	400 mo	20,5 Kg
Corazza imbottita	4 mo	4,5 Kg
Corazza di maglia	75 mo	18 Kg
Elmo	–	–
bacinetto	8 mo	2,5 Kg
grande elmo	30 mo	4,5 Kg
Scudi	–	–
buckler	1 mo	1,5 Kg
scudo grande	10 mo	7 Kg
scudo medio	7 mo	4,5 Kg
scudo piccolo	3 mo	2,5 Kg

* Per la Classe Armatura conferita dai vari tipi di armature, vedi tabella 46.

DESCRIZIONE DELL'EQUIPAGGIAMENTO

Qui non descriveremo ogni pezzo d'equipaggiamento. La stragrande maggioranza degli oggetti indicati nella lista non necessita di spiegazioni, poiché le loro funzioni, forme e scopi sono ovvi. Saranno descritti solo quelli insoliti o complicati.

Per gli effetti specifici sul gioco vi rimandiamo ai paragrafi corrispondenti.

FINIMENTI

Bardatura: Un cavallo da battaglia, o un qualsiasi altro animale addestrato per il combattimento, é per il guerriero un investimento prezioso. Spetta a lui, quindi, cercare di salvaguardarlo come meglio può. A parte evitare i pericoli, la migliore protezione (non magica) consiste nel dotare il cavallo di una vera e propria armatura: la bardatura. Questa é una corazza fatta su misura per l'animale. Se si tratta di una bardatura completa copre la testa, il collo e il corpo della bestia; se é parziale, invece, protegge solo testa, collo, petto e quarti anteriori. Più la bardatura é robusta, meglio difende dai colpi (in base alla Classe Armatura del materiale utilizzato). Essa comporta, però, un aumento del peso ed una diminuzione della manovrabilità della cavalcatura. Una bardatura di piastre, ad esempio, é fatta di placche metalliche accuratamente giustapposte. E' l'equivalente dell'armatura da campo del combattente e dà CA 2 all'animale, ma pesa almeno 40-45 chili, quindi un cavallo che la indossi potrà andare al massimo al trotto.

L'animale dotato di bardatura va trattato con cura particolare, per evitare che si formino piaghe ed irritazioni. Non può indossarla continuamente. Di notte bisogna togliergliela e in pratica é meglio non mettergliela mai, se non in occasione di una battaglia o di un torneo. Per levarla occorre almeno un quarto d'ora se é di cuoio, mezz'ora se é di metallo. Per metterla, ci vuole il doppio. Il peso della bardatura è accuratamente calibrato in base a quello del cavaliere e della sua armatura, quindi gli animali bardati non si possono usare come bestie da soma! E' buona norma avere a disposizione un altro animale per trasportare scorte e bagagli.

Quando si mette la bardatura ad una cavalcatura che ha già di per sé una Classe Armatura migliore, si ottiene ugualmente una protezione. Questo è spiegato nel paragrafo Armature.

E' possibile bardare non solo cavalli ed elefanti, ma anche creature fantastiche. Le creature volanti possono indossare solo bardature di cuoio oppure magiche, le specie acquatiche non possono portare armature normali, ma alcune rarissime bardature magiche potrebbero esistere anche per loro. Altre cavalcature terrestri possono essere bardate, purché il DM stabilisca che siano abbastanza robuste da sopportare il peso di bardatura e cavaliere. I cammelli, ad esempio, vengono bardati di rado proprio per questo motivo e gli struzzi mai, perché le loro zampe sottili non reggerebbero.

Selle: Ci sono due tipi di sella, quella da viaggio e quella da carico. Le selle da viaggio possono avere varie forme, ma servono essenzialmente per trasportare una persona. Se il DM ha ambientato la campagna in un'epoca Antica o nell'Alto Medioevo, esse possono essere prive di staffe.

Le selle da carico sono strutture fatte per il trasporto di vettovaglie ed equipaggiamento. In questo caso il limite al peso portato dipende solo dalla robustezza dell'animale.

TRASPORTI

Caravella: Con questa nave, diffusa nel Basso Medioevo/primo Rinascimento, Colombo arrivò nel Nuovo Mondo. Si consiglia di usarla solo per ambientazioni tardo medievali. La caravella ha due o tre alberi e vele quadrate. Non si usano remi. La tipica caravella é lunga 21 metri e larga 6. Il normale equipaggio é composto da 30-40 uomini. La capacità di carico é di 150-200 tonnellate.

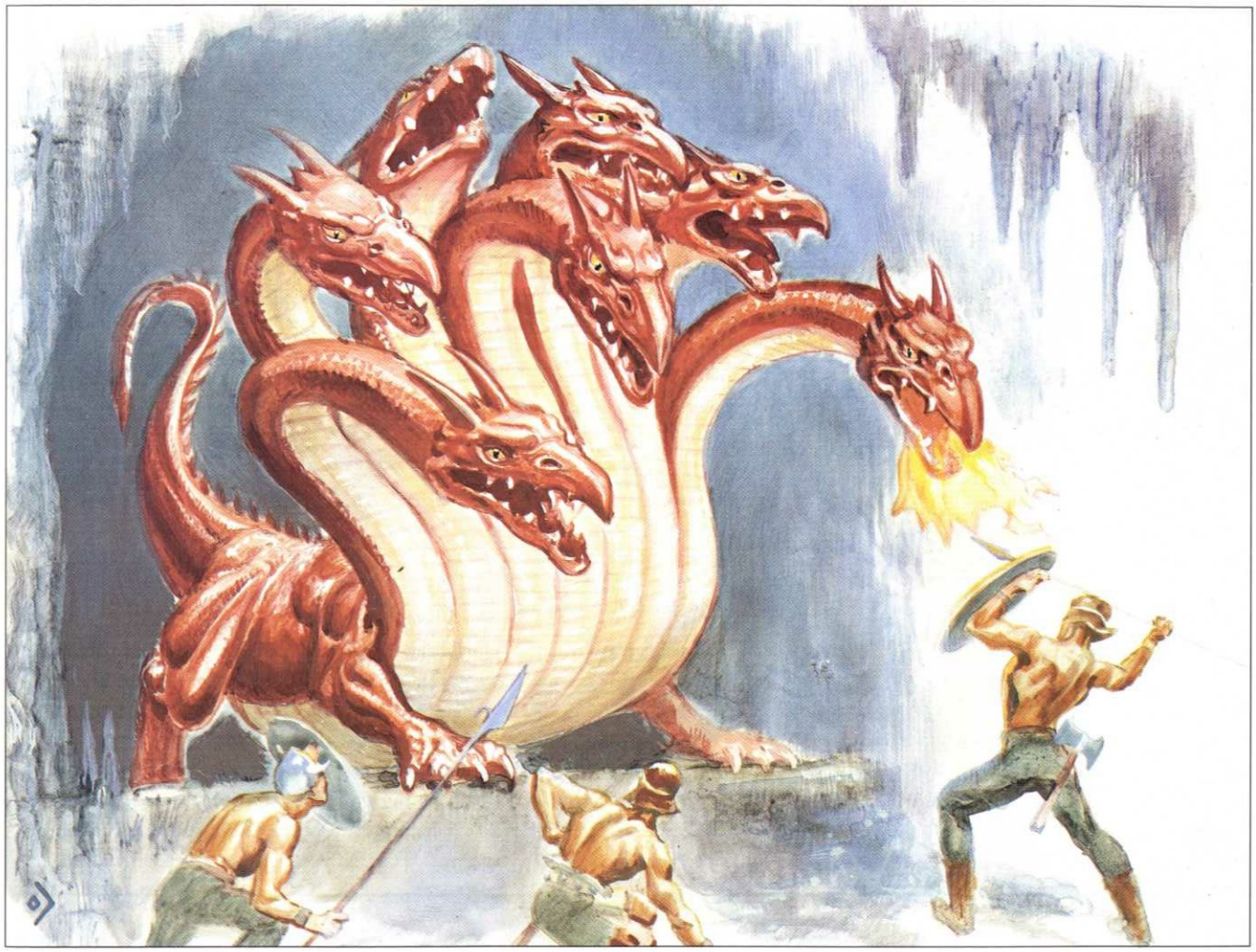
Currach: Si tratta di un'imbarcazione di tipo primitivo fatta di spesse pelli tese su una struttura di legno e vimini. Il singolo albero porta una piccola vela quadrata, ma di solito il currach è mosso da remi. Normalmente é lungo da 6 a 12 m, ha un equipaggio di 6-8 persone e, data la scarsità di spazio, una portata massima di sole cinque tonnellate.

Drakkar: Detto anche "nave-drago", é la più grande delle imbarcazioni vichinghe. Creata come nave da guerra, è lunga circa 30 m e va principalmente a remi, anche se a volte presenta un albero. L'equipaggio é composto da 60-80 rematori, un uomo per ogni remo. E' in grado di ospitare fino a 160 uomini aggiuntivi per abbordaggi e razzie. Date le sue dimensioni e il poco spazio per i viveri (certo non abbastanza per 240 uomini!) e per le cuccette, il drakkar non é molto adatto alla navigazione in alto mare e si mantiene quindi nei pressi delle coste, dove approda di notte. A causa di queste limitazioni e del suo costo elevato, il drakkar è normalmente fatto costruire solo dai re e dai grandi capi e non si usa per le ordinarie operazioni di trasporto.

Dromone: Questa é la più grande tra le galee bizantine. Pur avendo uno o due alberi e vele triangolari, riceve la spinta soprattutto dai suoi 100 rematori, 50 su ogni fiancata. Questi sono ordinati su due file: in quella inferiore c'è un uomo per ogni remo, in quella superiore tre. L'equipaggio comprende, quindi, circa 200 persone in tutto. Il dromone é lungo 40-50 m e largo 4,5 m: ha una linea molto affusolata. Ha una portata di circa 70-100 tonnellate.

Il dromone é usato per scopi sia bellici che civili. Come nave da guerra, é dotato di un rostro, che sporge dalla prua appena sopra la linea di galleggiamento, e di castelli di prua, di poppa e a mezza nave che servono come piattaforme per il combattimento a distanza. Lo spazio riservato al carico é, in pratica, occupato dai marinai. Essendo così ben difesa, é una nave molto difficile da attaccare.

Il dromone non é adatto alla navigazione d'alto bordo e di solito si mantiene in vicinanza della riva, dove attracca di notte, come tutte le galee (scorte di viveri e cuccette sono in quantità piuttosto limitata).



Armi

Oggetto	Costo	Peso (Kg)	Taglia	Tipo †	Fattore-velocità	Danno P–M	Danno G
Accetta	1 mo	2,5	M	T	4	1d6	1d4
Archi	–	–	–	–	–	–	–
arco corto	30 mo	1	M	–	7	–	–
arco corto composito	75 mo	1	M	–	6	–	–
arco lungo	75 mo	1,5	G	–	8	–	–
arco lungo composito	100 mo	1,5	G	–	7	–	–
freccia da guerra	3 ma/6	1	P	P	–	1d8	1d8
freccia da tiro	3 ma/12	1	P	P	–	1d6	1d6
Archibugio***	500 mo	4,5	M	P	15	1d10	1d10
Armi lunghe	–	–	–	–	–	–	–
alabarda	10 mo	7	G	P/T	9	1d10	2d6
bardica	7 mo	5,5	G	P	9	2d4	2d6
bec de corbin	8 mo	4,5	G	P/C	9	1d8	1d6
corsesca#	5 mo	3	G	P	8	1d6+1	2d6
falcione	5 mo	3	G	P/T	8	1d6	1d8
falcione-giusarma*	10 mo	4,5	G	P/T	9	2d4	2d6
falcione uncinato	10 mo	3,5	G	P/T	9	1d4	1d4
falcione-forca	8 mo	4	G	P/T	8	1d8	1d10
falcione-glaive*	6 mo	3,5	G	T	8	1d6	1d10
forcone da guerra*	5 mo	3	G	P	7	1d8	2d4
giusarma	5 mo	3,5	G	T	8	2d4	1d8
martello d'arme#	7 mo	7	G	P/C	9	2d4	1d6
partigiana#	10 mo	3,5	G	P	9	1d6	1d6+1
picca#	5 mo	5,5	G	P	13	1d6	1d12
roncone-giusarma	7 mo	7	G	P/T	10	2d4	1d10
spuntone#	6 mo	3	G	P	8	2d4	2d4
volgia	5 mo	5,5	G	T	10	2d4	2d4
volgia-giusarma	8 mo	7	G	P/T	10	2d4	2d4
Arpione	20 mo	2,5	G	P	7	2d4	2d6
Ascia da battaglia	5 mo	3	M	T	7	1d8	1d8
Balestre	–	–	–	–	–	–	–
balestra a mano	300 mo	1,5	P	–	5	–	–
balestra leggera	35 mo	3	M	–	7	–	–
balestra pesante	50 mo	7	M	–	10	–	–
quadrello a mano	1 mo	1	P	P	–	1d3	1d2
quadrello leggero	1 ma	1	P	P	–	1d4	1d4
quadrello pesante	2 ma	1	P	P	–	1d4+1	1d6+1
Cerbottana	5 mo	–	G	–	5	–	–
ago	2 mr	1	P	P	–	1	1
dardo	1 ma	1	P	P	–	1d3	1d2
Clava	–	1,5	M	C	4	1d6	1d3
Coltello	5 ma	0,25	P	P/T	2	1d3	1d2
Dardo	5 ma	0,25	P	P	2	1d3	1d2
Falcetto	6 ma	1,5	P	T	4	1d4+1	1d4



Oggetto	Costo	Peso (Kg)	Taglia	Tipo †	Veloc.	Danno P–M	Danno G
Fionda	5 mr	1	P	–	6	–	–
sasso	–	0,25	P	C	–	1d4	1d4
proiettile	1 mr	0,25	P	C	–	1d4+1	1d6+1
Fionda ad asta	2 ma	1	M	–	11	–	–
Sferza	1 mo	1	P	–	5	1d4	1d2
Frusta	1 ma	1	M	–	8	1d2	1
Giavellotto	5 ma	1	M	P	4	1d6	1d6
Lancia	8 ma	2,5	M	P	6	1d6	1d8
Lancia da cavaliere@	–	–	–	–	–	–	–
da giostra	20 mo	9	G	P	10	1d3-1	1d2-1
leggera	6 mo	2,5	G	P	6	1d6	1d8
media	10 mo	4,5	G	P	7	1d6+1	2d6
pesante	15 mo	7	G	P	8	1d8+1	3d6
Mancatcher**	30 mo	3,5	G	–	7	–	–
Martello da guerra	2 mo	2,5	M	C	4	1d4+1	1d4
Mazza da cavaliere	5 mo	2,5	M	C	6	1d6	1d4
Mazza da fante	8 mo	4,5	M	C	7	1d6+1	1d6
Mazzafrusto da cavaliere	8 mo	2,5	M	C	6	1d4+1	1d4+1
Mazzafrusto da fante	15 mo	7	M	C	7	1d6+1	2d4
Morning star	10 mo	5,5	M	P/C	7	2d4	1d6+1
Piccone da cavaliere	7 mo	2	M	P	5	1d4+1	1d4
Piccone da fante	8 mo	2,5	M	P	7	1d6+1	2d4
Pugnale	2 mo	0,5	P	P	2	1d4	1d3
Bastone rinforzato	–	2	G	C	4	1d6	1d6
Spade	–	–	–	–	–	–	–
khopesh	10 mo	3	M	T	9	2d4	1d6
smitarra	15 mo	2	M	T	5	1d8	1d8
spada a due mani	50 mo	7	G	T	10	1d10	3d6
spada bastarda	–	–	–	–	–	–	–
a una mano	25 mo	4,5	M	T	6	1d8	1d12
a due mani	25 mo	4,5	M	T	8	2d4	2d8
Spada corta	10 mo	1,5	P	P	3	1d6	1d8
Spada larga	10 mo	2	M	P	5	2d4	1d6+1
Spada lunga	15 mo	2	M	P	5	1d8	1d12
Tridente	15 mo	2,5	G	P	7	1d6+1	3d4

* Quest'arma infligge danno doppio contro creature di taglia G o superiore che stanno caricando.

** Quest'arma può disarcionare un cavaliere quando colpisce.

*** Disponibile solo se il DM è d'accordo.

@ Quest'arma infligge danno doppio se usata stando a cavallo di un animale che carica.

Quest'arma infligge danno doppio se impugnata saldamente per resistere ad una carica.

1 Questi oggetti pesano poco singolarmente. 10 di essi pesano 0,5 Kg.

† TIPO: la categoria suddivide le armi in armi da taglio (T), da punta (P) e contundenti (C). Questo si riferisce al tipo di attacco effettuato, che può modificare l'efficacia dell'arma nei confronti dei diversi tipi di armatura.

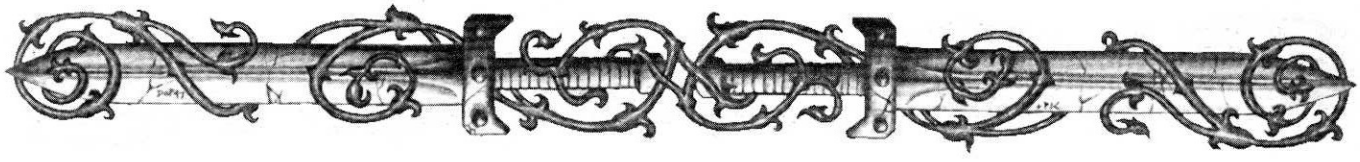


Tabella 45

GITTATE DELLE ARMI DA LANCIO

Arma	FF	Gittata C	M	L
Accetta	1	9	18	27
Archibugio	1/3	45	135	189
Arco corto composito	2/1	45	90	162
Arco corto	2/1	45	90	135
Arco lungo composito freccia da guerra	2/1	36	72	153
Arco lungo composito freccia da tiro	2/1	54	108	189
Arco lungo, freccia da guerra	2/1	45	90	153
Arco lungo, freccia da tiro	2/1	63	126	189
Arpione	1	9	18	27
Balestra da mano	1	18	36	54
Balestra leggera	1	54	108	162
Balestra pesante	1/2	72	144	216
Cerbottana	2/1	9	18	27
Clava	1	9	18	27
Coltello	2/1	9	18	27
Dardo	3/1	9	18	36
Giavellotto	1	18	36	54
Lancia	1	9	18	27
Martello	1	9	18	27
Proiettile per fionda	1	45	90	180
Proiettile per fionda ad asta	2/1	_	27-54	81
Pugnale	2/1	9	18	27
Sasso per fionda	1	36	72	144
Sasso per fionda ad asta	2/1	_	27-54	81

"FF" è il fattore di fuoco, che indica quante volte l'arma può scattare in un round. Non dipende dal numero degli attacchi ravvicinati per round del personaggio.

La gittata è riportata in metri. Ogni categoria (corta, media e lunga) comprende gli attacchi effettuati da una distanza pari o inferiore a quella indicata: se una balestra pesante mira ad un bersaglio distante 136 m, usa il modificatore per gittata media.

I modificatori sono: -2 per la gittata media e -5 per quella lunga.

Gli archibugi (se ammessi) raddoppiano tutti i modificatori per la gittata.

Galeone: Questa è la più grande ed avanzata nave per la navigazione in mare aperto tra quelle disponibili in AD&D™. Se ne consiglia l'uso solo con ambientazioni rinascimentali. E' una nave a vela con tre o quattro alberi e, normalmente, tre ponti lunghi quanto tutta la nave. I castelli di prua e poppa hanno due ponti aggiuntivi ciascuno. Le dimensioni medie sono circa 40 m di lunghezza e 9 m di larghezza e di solito l'equipaggio ammonta a circa 130 uomini. Pur avendo capacità di carico notevoli (intorno alle 500 tonnellate), il galeone viene usato soprattutto come nave da guerra (nella realtà storica era dotato di cannoni, ma questo non si adatta alle regole di AD&D™). Può portare senza difficoltà un carico di uomini equivalente al suo tonnellaggio, cosa che rende la sua cattura da parte dei pirati un'eventualità alquanto remota.

Grande Galea: Costruita nel Basso Medioevo, la grande galea é la versione perfezionata del dromone, anche se di dimensioni inferiori (lunga 40 m e larga 6). La propulsione principale proviene da 140 rematori (uno per ogni remo) e da tre alberi: questa combinazione consente una migliore velocità e manovrabilità. La portata massima é di 150 tonnellate. Quando é equipaggiata come una nave da guerra, ha la prua che termina con un rostro ed ospita i marinai al posto del carico. Come tutte le galee, si limita alla navigazione costiera e non va quasi mai in alto mare: durante le tempeste, che non sarebbe in grado di affrontare, rimane in porto.

Knarr: Questa piccola nave era l'imbarcazione da carico tipica delle popolazioni scandinave. Lunga da 15 a 23 metri e larga da 4 a 6, con un unico albero e vela quadrata. In condizioni di vento debole, alcuni remi presenti a poppa e a prua possono fornire una maggiore spinta. L'equipaggio varia da 8 a 14 uomini, la capacità di carico é compresa tra le 10 e le 50 tonnellate. La nave è, comunque, abbastanza adatta ad affrontare il mare aperto e può essere usata per lunghe traversate (benché non la si possa definire confortevole). La chiglia appiattita la rende utile per risalire fiumi ed estuari e può essere tirata a secco facilmente.

Nave da cabotaggio, piccola (Cabotiera): E' una piccola nave a vela mercantile per la navigazione costiera, con due alberi e vele triangolari. Misura in media da 18 a 21 metri in lunghezza e 6 metri in larghezza. Il timone è appeso da un lato. L'equipaggio é costituito da 20-30 uomini e la portata massima é di 100 tonnellate. Di solito c'è solo un piccolo castello di poppa. Si tratta di una nave lenta e non adatta alla navigazione in mare aperto, ma che può trasportare grandi quantità di merci con un equipaggio inferiore a quello di una galea.



Nave da cabotaggio, grande (Cog): E' la versione ingrandita e perfezionata della precedente e può avventurarsi anche in mare aperto. Come la cabotiera ha uno o due alberi, ma le vele sono quadrate. Lunga circa 22-27 m e larga 6 m. L'equipaggio è composto solo da 18-20 uomini. Ci sono normalmente un ponte e due castelli: uno a prua e l'altro a poppa. La capacità di carico può variare enormemente, ma di media si assesta sulle 100-200 tonnellate.

Nave lunga: E' la nave da guerra più usata dai Vichinghi. E' più robusta dello knarr ma molto meno massiccia del drakkar. Lunga in media 23 metri, con 20-25 remi per ogni fiancata. Ogni remo è manovrato da un singolo rematore per un equipaggio totale di 40-50 uomini. E' anche dotata di un albero con vela quadrata. Oltre ai rematori, può portare 120-150 uomini aggiuntivi. Può essere usata per il trasporto, ma sopporta al massimo un carico di circa 50 tonnellate. Se necessario, può veleggiare anche lontano dalla costa.

EQUIPAGGIAMENTO VARIO

Arnesi da scasso: E' una serie di attrezzi utili agli scassinatori, comprendente uno o più passe-partout, grimaldelli, morsetti ricurvi, un seghetto, un piccolo cuneo ed un martello. Questi strumenti, insieme ad oggetti di uso comune (come, ad esempio, un piede di porco), formano la maggior parte dello speciale equipaggiamento di cui necessita un ladro per fare il suo mestiere.

Bilancia da mercante: Piccola bilancia a piatti, con corredo di vari pesi, utile soprattutto per pesare le monete nelle transazioni. I mercanti sanno bene che le monete possono essere di dimensioni inferiori al dovuto, limate o placcate, e che l'unica contromisura possibile consiste nel pesarle. Questo si rende necessario anche nel caso in cui si debbano cambiare delle monete straniere per fare acquisti. Ma neanche il mercante é uno stinco di santo, e può darsi che usi dei pesi truccati: più pesanti del dovuto quando vende la merce (per far pagare di più all'acquirente) e più leggeri quando deve comprarla (per sborsare il meno possibile). Nelle regioni meglio governate ci sono dei commissari addetti alla verifica di pesi e misure, ma questo non basta ad evitare le frodi. I giocatori potrebbero desiderare la bilancia per garantirsi contro le truffe.

Cannocchiale: Come la lente di ingrandimento, é più una curiosità che uno strumento necessario. Gli oggetti vengono ingranditi, ma non di molto (da due a tre volte). Per ottenere dei risultati migliori, è necessaria la magia.

Lanterne: La *lanterna schermabile* (illumina fino a 9 m di distanza) é una normale lanterna con alette laterali. Il fascio luminoso non è direzionabile e si irradia tutt'intorno.

La *lanterna a lente sporgente* (illumina fino a 18 m) ha un solo paraluce, gli altri lati sono levigati in modo da riflettere la luce in un'unica direzione. Entrambi i tipi si possono portare con una sola mano e necessitano di un'ampolla di olio ogni sei ore.

La *lanterna da segnalazione* (illumina fino a 72 m) é un oggetto molto più grande, da montare sulla prua di una nave, sul telaio di un carro o su un'altra struttura equivalente. Funziona come la lanterna a lente sporgente, ma arriva molto più lontano e consuma più olio (un'ampolla ogni due ore).

Lente di ingrandimento: Come il cannocchiale, è più una curiosità che un attrezzo veramente utile. Non ingrandisce di molto, anche perché spesso ci sono difetti di curvatura che causano distorsioni. E' utile per accendere fuochi, in mancanza di acciarino e pietra focaia.

Oggetto sacro: E' un simbolo (croce, stella, martello, rosario, olio santo, vino benedetto, testi sacri ecc.) venerato dai credenti di una data religione. Ciò che costituisce un oggetto sacro dipende dall'ambientazione dell'avventura. Tutti gli oggetti sacri hanno effetto analogo su non morti e creature maligne, purché siano impugnati da un credente. Le regole che si riferiscono all'acqua santa e ai vari simboli sacri, quindi, valgono per tutti gli oggetti affini, purché consacrati dall'ordine cui appartiene il chierico che li usa.

Data la loro natura particolare, questi oggetti non si possono comperare normalmente: le varie sette tendono a proteggerli per impedirne l'abuso o la contaminazione. Per averli, quindi, bisogna rivolgersi alla Chiesa del luogo. Questo non sarà difficile per dei sinceri seguaci del credo, anche se la richiesta di oggetti rari o inusuali deve sempre essere giustificata. Vengono concessi ai non credenti solo in caso di evidente pericolo per la fede.

Olio: *Fuoco greco* é il nome che si dà alla miscela infiammabile che si usa in battaglia (nella realtà storica era uno speciale miscuglio, appiccicoso e difficile da spegnere, di olio e sostanze chimiche). Si tratta di un materiale altamente infiammabile e pericoloso da trasportare. Una fiaschetta d'olio infligge 2d6 danni il primo round, e 1d6 il secondo, quindi si spegne.

L'*olio da lampada* é, ovviamente, il tipo che serve per le lampade e le lanterne: pur non essendo esplosivo di per sé, può essere usato per alimentare un fuoco preesistente.

Orologio ad acqua: E' un oggetto molto ingombrante, che non si può certo mettere in tasca! Grazie al flusso costante delle gocce, misura il tempo con un margine di errore di mezz'ora. Per funzionare, ha bisogno di un'erogazione costante ed ininterrotta del liquido. Si tratta di un marchingegno davvero insolito, che costituisce uno svago per i ricchi ed uno strumento per chi studia l'arcano. La stragrande maggioranza delle persone non sa con precisione che ora sia, e non é interessata a saperlo.

Serrature: Sono ancora piuttosto rudimentali (eccezion fatta per quelle di tipo magico) e funzionano tutte con una grossa chiave. Le serrature a combinazione sono pressoché sconosciute a quest'epoca. A volte sono ben costruite e complicate, a volte sono scadenti e si scassinano con grande facilità.



ARMI

La tabella delle armi riporta, oltre al prezzo, altri dati utili per il gioco, che sarà bene annotare accanto alle armi comperate o trovate dal personaggio, poiché sono diversi per ogni tipo di arma.

Taglia: Tutte le armi sono raggruppate in categorie, a seconda delle dimensioni - P, M, G, Gi, E. Le armi piccole (P) sono lunghe meno di 60 cm; quelle medie (M) vanno dai 60 cm al metro e mezzo, quelle grandi (G) arrivano al metro e ottanta o più. Nell'elenco non ci sono le armi gigantesche (Gi) e quelle enormi (E): di solito si tratta di arnesi usati da orchi, giganti o creature ancora più grandi; non é certo il tipo di arma che il personaggio potrebbe trovare al mercato!

I personaggi possono maneggiare armi grandi al massimo come loro impugnandole con una mano, a parte alcune armi da lancio, come archi e balestre.

Se usano armi di 1 taglia superiore alla loro, i personaggi devono impiegare entrambe le mani. Oltre questo limite, l'arma non può essere adoperata senza accorgimenti particolari (spesso di natura magica).

L'halfling Drelb (taglia P) può usare senza problemi una spada corta (taglia P) o impugnare una spada lunga (taglia M) con due mani, ma un falcione-glaive (taglia G) é troppo grande per lui. Allo stesso modo, potrebbe maneggiare un arco corto, ma non uno lungo.

Tipo: Le armi sono classificate anche a seconda del tipo, come armi contundenti (C), da taglio (T) e da punta (P). Questo serve a determinare i modificatori all'armatura per il tipo di arma (vedi regole opzionali al capitolo 9).

Fattore-velocità: Misura la relativa lentezza dell'arma. Più basso é il numero, più l'arma é facile e veloce da usare. Il capitolo 9 contiene ulteriori spiegazioni.

Danno: Per ogni arma sono indicate i danni che possono infliggere a creature di taglia piccola e media (P-M) oppure più grande di un uomo (G).

Archi: Ce ne sono di varie forme e misure. La potenza dell'arco é calcolata in termini di tensione: maggiore é la tensione, più forza bisogna avere per tenderlo. E' quindi possibile che i personaggi possiedano un arco che dà loro dei bonus al danno per l'alto punteggio di Forza (si presume che il personaggio abbia scelto un arco con una tensione maggiore). Allo stesso modo, i personaggi con basso punteggio di Forza sono penalizzati nel loro uso (sono obbligati a limitarsi agli archi meno potenti). Di rado la tensione dell'arco impedisce del tutto l'uso dell'arma: solitamente preclude soltanto la possibilità di sfruttarne appieno la potenza. Quando il personaggio usa l'arco può dimostrare tutta la propria forza: sarebbe impossibile per un individuo qualsiasi tendere l'arco di un eroe (quello di Ulisse, ad esempio).

Di solito gli archi più potenti non costano più degli altri. Fanno eccezione quelli che danno dei bonus per Forza eccezionale (18/ 01 o più), che devono essere fatti su misura e costano da tre a cinque volte il prezzo ordinario. Questi archi sono anche difficili da tendere per i personaggi non dotati di Forza eccezionale, che dovranno superare una prova di piegare sbarre/sollevare grate per riuscire ad usarli (pensate alla gara tra Ulisse e i Proci nella reggia di Itaca).

Le frecce per ogni genere di archi lunghi si dividono tra quelle leggere (da tiro) e quelle più pesanti (da guerra). Le prime hanno gittata più lunga e si usano, di solito, per la caccia; le seconde hanno una punta triangolare di metallo rinforzato, ma possiedono minor gittata e vengono spesso utilizzate in battaglia.

Archibugio: Il DM può proibire quest'arma e dovete sempre avere la sua approvazione per acquistarla. Si tratta di una forma primitiva di moschetto, quasi altrettanto pericolosa per chi spara che per il bersaglio. Per poterla utilizzare occorre avere una scorta di polvere da sparo e di proiettili, oltre ad un pezzetto di miccia o di corda. Non si tratta di oggetti di uso comune: la polvere da sparo qui viene compresa tra gli oggetti magici. L'arma funziona una volta ogni 3 round ed anche allora soltanto se il personaggio non viene attaccato mentre la sta caricando. Quando si usa un archibugio, tutte le penalità per la gittata vengono raddoppiate.

Se con il tiro per colpire si fa 1 o 2, l'arma ha un ritorno di fiamma e causa a chi la sta usando 1d6 danni. Inoltre é ostruita e non può essere riutilizzata finché non viene ripulita a dovere (operazione che dura una mezz'ora). Quando l'archibugio va a segno, fa solitamente 1-9 danni su 1d10. Se tirando il dado si ottiene un 10, si tira di nuovo e si aggiunge al 10 questo risultato. Tutte le volte che si fa 10 si ripete il tiro e si somma il risultato precedente. Può capitare che, in qualche raro caso, si arrivi ad infliggere 37 ferite con un sol colpo, facendo tre volte 10 e poi 7. Se si usa un archibugio non si ha mai diritto al modificatore al danno per alto punteggio di Forza.

Armi lunghe: Queste armi furono molto popolari nell'antichità e nel Medioevo. La loro lunghezza conferiva indubbi vantaggi. Inoltre, anche un contadino poteva fabbricarle senza difficoltà. Per questo ce ne furono svariati tipi, di forma e misura diversa. Proprio a causa di questa varietà una denominazione precisa é virtualmente impossibile. Può darsi che il nome usato in AD&D™ per una data arma indichi altrove un'arma del tutto differente.

Data la loro lunghezza, queste sono tutte armi della fanteria, da usare con entrambe le mani. Quasi sempre sono le armi dei contadini e dei soldati, che, non possedendo armatura né cavallo, devono riuscire a tenere a bada i cavalieri nemici come possono. Per lo più sono usate in formazioni a ranghi serrati, in modo da creare una vera e propria foresta, irta di spuntoni e lame, pronta ad accogliere il cavaliere che fosse tanto pazzo da caricarla.

Alabarda: Dopo la picca ed il roncone, era una delle armi più diffuse nel Medioevo. Consiste in una grossa lama di ascia montata su un'asta lunga da 1,5 a 2,5 m, angolata in modo da ottenere il massimo impatto. La lama si restringe in una lunga punta di lancia o picca e sul retro c'è un uncino che serve per perforare armature e disarcionare cavalieri. Originariamente concepita per essere usata contro la cavalleria, in realtà non é molto efficace a tale scopo, perché





manca dell'allungo della picca e necessita di molto spazio per colpire. Essa trovò un nuovo impiego contro le masse armate di picca. Se l'avanzata del fronte d'attacco si arresta, gli alabardieri escono dai ranghi e vanno ad assalire il fianco delle formazioni nemiche. I picchieri, con le loro armi eccessivamente lunghe, sono pressoché indifesi in questo tipo di combattimento ravvicinato.

Bardica: E' una delle armi lunghe più semplici, perché in pratica é una ascia da guerra allungata. E' composta da una testa di scure montata su un'asta lunga da 1,5 a 2,5 metri. Si é probabilmente sviluppata dai normali attrezzi dei contadini e tra loro è molto utilizzata. Richiede però maggiore spazio di manovra rispetto ad una picca o una lancia.

Bec de corbin: Si tratta di un'arma molto specializzata, in uso presso le classi nobili nel Basso Medioevo e nel primo Rinascimento. E' una specie di grande apriscatole, creato appositamente per le corazze di piastre. Il piccone, o becco, é fatto apposta per perforare la piastra, mentre il martello serve ad infliggere un duro colpo. Un'estremità termina con una lama corta, che può aver ragione di nemici disarmati o privi di armatura. L'arma é lunga circa 2,5 m e, poiché si basa sull'impatto, necessita di molto spazio per poter colpire.

Corsesca: E' una variante della lancia normale. L'asta si allunga fino a 2,5-3 m e vengono aggiunte delle lame laterali a volte ripiegate verso l'interno, così da aumentare il danno quando si estraggono. Queste lame possono anche intrappolare le armi o agganciarsi e bloccare gli avversari.

Falcione: Derivato dalla falce e dal falcetto, consiste in una lunga lama curvata verso l'interno montata su un'asta lunga 2-2,5 metri. Può colpire di taglio o di punta, benché sia piuttosto inefficace usarla in quest'ultimo modo, a causa della curvatura della lama. Presenta un unico vantaggio: qualsiasi contadino può farsene una, adattando la sua falce.

Falcione-Forca: E' un tentativo di rendere più efficace il falcione con l'aggiunta di un lungo aculeo o forca sul retro della lama. Dovrebbe migliorare la penetrazione, ma rimane un'arma di scarsa utilità.

Falcione-Glaive: Il glaive é una delle armi lunghe più elementari. Consiste in una lama ad un taglio simile a quella di una spada, montata su un'asta lunga 2,5-3 m. Benché non sia l'arma più efficace, é relativamente facile da costruire e da usare. La lama tende ad essere ricurva, tanto da assomigliare, a volte, a quella di una mannaia o di un'ascia.

Falcione-Giusarma: Altra arma composita, ottenuta aggiungendo un uncino o un aculeo dietro la lama di un normale glaive. Questo dovrebbe, in teoria, aumentarne l'efficacia, benché il suo uso resti, in pratica, alquanto discutibile.

Falcione uncinato: Quest'arma composita é un altro tentativo di perfezionare il falcione. Sul retro della lama c'è un uncino, che dovrebbe servire a disarcionare i cavalieri. Come il falcione, non é un'arma molto efficace.

Forca: E' una delle modifiche più semplici degli arnesi da contadino, non essendo altro che un forcone montato su un'asta. Con i suoi rebbi rinforzati ed appuntiti, é un'arma efficace, che può diventare arma da taglio mediante l'aggiunta di altri elementi.

Giusarma: Arma probabilmente derivata dal potatoio, con una pesante lama ricurva. Benché sia comoda e poco costosa, non è molto efficace.

Martello d'arme: Arma simile al bec de corbin, in dotazione ai soldati semplici, montata su un'asta lunga fino a 3 metri. Il suo scopo principale é sfondare le armature. L'estremità appuntita termina con una punta da picca, per tenere lontana la cavalleria nemica.

Partigiana: Più corta della picca e più lunga della lancia, consiste in una punta di lancia larga fissata ad un'asta lunga 2,5 m. Dalla base della punta sporgono due lame divergenti più piccole, per causare maggiori danni ed intrappolare le armi nemiche. Dato che è un'arma da punta, può essere usata in formazioni a ranghi serrati.

Picca: Si tratta in pratica di una lancia lunga da 3 a 6 metri, che termina con una punta acuminata. Conobbe il suo periodo di massima diffusione durante il Rinascimento. Poiché la picca colpisce solo di punta, si presta ad essere adottata da formazioni a ranghi serrati, consentendo a più file di combattere. Le grandi squadre di picchieri costituivano truppe formidabili. Quando erano costretti al corpo a corpo, però, essi lasciavano a terra le ingombranti picche e combattevano con le spade corte.

Roncone-Giusarma: Arma composita particolarmente bizzarra, derivata dal roncone comune. Consiste in un'asta lunga 2-2,5 metri, che ha in cima una mannaia con uno spuntone sul retro ed un gancio o un aculeo in mezzo. Si tratta, evidentemente, di un'arma multiuso, che comunque richiede, come quasi tutte le armi lunghe, molto spazio di manovra.

Spuntone: E' molto simile alla partigiana, da cui differisce perché la lama principale é più sottile e le lame divergenti assomigliano ai rebbi di un forcone. Questi denti aggiuntivi sono in grado di intrappolare le armi nemiche e, a volte, di perforare le armature.

Volgia: Come la bardica, é una variante dell'ascia. E' in sostanza una mannaia montata su un'asta lunga 2-2,5 m. Si tratta di un'arma popolare, facile da costruire e da imparare ad usare. Viene anche detta ascia di Lochaber.

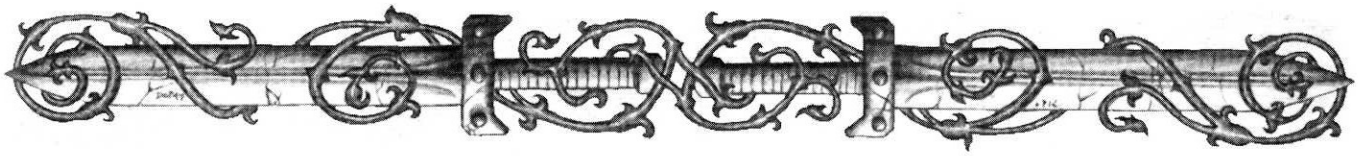
Volgia-Giusarma: Quest'arma ha una testa d'ascia montata su un'asta lunga 2,5 metri. La lama si assottiglia fino a diventare una punta penetrante e c'è un aculeo sul retro per poter perforare le armature, a volte sostituito da un uncino appuntito per disarcionare i cavalieri.

Balestre: Alle balestre non si applicano bonus o penalità per la Forza, perché si tratta di strumenti esclusivamente meccanici.

La balestra a mano si può tenere comodamente in una mano mentre la si carica con l'altra.

La balestra leggera o balestra a scatto deve essere appoggiata contro un oggetto per poter essere caricata mediante una leva montata sulla base.

La balestra pesante ha una forte tensione e dev'essere caricata con un marchingegno (una semplice manovella o una leva) innestato nell'arma. Mentre si aziona il meccanismo, bisogna infilare il piede nella staffa posta in fondo alla balestra. Le balestre lanciano dardi o quadrelli della taglia corrispondente al tipo.



Lancia da cavaliere: I vari tipi di lancia sono classificati a seconda delle loro dimensioni e della loro robustezza. Ciascun tipo può essere usato solo se il cavaliere ha una cavalcatura di dimensioni corrispondenti o maggiori: se l'uomo monta un cavallo da battaglia leggero non può usare una lancia pesante, perché l'impatto farebbe ruzzolare a terra lui e il cavallo! Inoltre, le lance pesanti e da giostra richiedono una perfetta stabilità del cavaliere in sella, quindi l'uso delle staffe. La lancia da giostra é una lancia pesante modificata per l'uso nei tornei, in cui non si intende uccidere l'avversario: per questo la punta é arrotondata, in modo da non ferire gravemente. Naturalmente, poiché anche le migliori intenzioni vengono a volte vanificate, é sempre possibile ferirsi durante una giostra.

Mancatcher: Arma lunga creata appositamente per bloccare la vittima senza ucciderla. E' composta da un'asta che termina con delle morse a scatto, che si chiudono intrappolando la vittima. L'arma si usa solo contro creature grandi come un uomo. Il bersaglio ha sempre Classe Armatura 10, modificata in base alla Destrezza. Se il colpo va a segno, il personaggio é stato preso, perde ogni bonus per lo scudo e la Destrezza e può essere trascinato qua e là. Questo comporta automaticamente 1d2 danni per round ed una probabilità del 25% di riuscire a trascinare a terra il malcapitato. La vittima può sfuggire superando una prova di piegare sbarre/sollevare grate, benché questo gli causi altri 1d2 danni. Una tecnica comune è quella di usare l'arma per disarcionare i cavalieri e poi inchiodarli a terra.

Sferza: Quest'arma insidiosa consiste in una corta frusta cui sono attaccati dei lacci di cuoio cosparsi di punte metalliche, che causano graffi profondissimi. A volte é usata come strumento per esecuzioni capitali.

Spada bastarda: E' apparentemente simile ad una normale spada lunga per peso e dimensioni, ma con elsa più lunga. Si può usare con una o due mani, applicando il fattore-velocità e il danno relativi al tipo di presa. Se la si usa a due mani, non si può usare lo scudo.

Spada khopesh: E' un'arma egiziana, con elsa e ritto lunghi circa 15 cm. La lama rimane dritta dal ritto fino a 60 cm di lunghezza, quindi si incurva per altri 60, ma prolungando l'estensione complessiva di soli 45. Si tratta di un'arma pesante e poco maneggevole, difficile da usare nel modo giusto e da rimettere in posizione d'attacco, specie dopo un colpo andato a vuoto. La parte ricurva é in grado di causare ferite laceranti al nemico o di spezzargli l'arma.

ARMATURE

Se il personaggio può portare l'armatura, vorrete sicuramente fargliene indossare una. Procurarsi un'armatura é il modo più facile ed economico di migliorare le probabilità di sopravvivere ai pericoli che si possono presentare nella vita dell'avventuriero. Più robusta é la corazza, meno facile sarà ferirlo. **La protezione conferita é misurata dalla Classe Armatura (CA), un fattore numerico che ne determina l'efficacia (più basso é, meglio é).** La tabella 46 indica i fattori relativi a tutti i diversi tipi di armature.

Sebbene esistano delle divergenze riguardo ai vari tipi di armatura, qui li abbiamo inseriti tutti, quelli realmente esistiti e quelli solo presunti. La disponibilità dipende, però, dal genere di campagna scelto dal DM: l'armatura completa, ad esempio, non é certo reperibile in un'avventura ambientata al tempo degli antichi Greci!

Armatura completa: E' l'armatura maestosa, alto-gotica, tipica del tardo Medioevo e del Rinascimento, perfettamente forgiata ed assemblata. Tutte le sue parti sono collegate tra loro ed angolate in modo da deviare i colpi. Di solito la superficie é riccamente decorata, con incisioni ed applicazioni di metallo. Ogni esemplare dev'essere modellato sul corpo del proprietario: c'è solo il 20% di probabilità che un'armatura completa trovata o catturata vada bene al suo nuovo possessore, anche se é della stessa taglia. Sotto le placche c'è uno strato di imbottitura ed uno di maglia di ferro. Il peso é ben distribuito. L'armatura tiene molto caldo, è parecchio costosa e richiede un tempo consistente per essere indossata. Per questi motivi, si tende ad usarla più per le parate ed i trionfi che per le battaglie vere e proprie.

Armatura da campo: E' la versione più diffusa dell'armatura completa, fatta di placche metalliche fissate e collegate tra loro in modo da coprire tutto il corpo. Comprende guanti, gambali ed elmo con visiera. Sotto bisogna indossare una spessa imbottitura, ma il peso é ugualmente ben distribuito sull'intera persona. Questo tipo di armatura è meno ingombrante della precedente. Gli

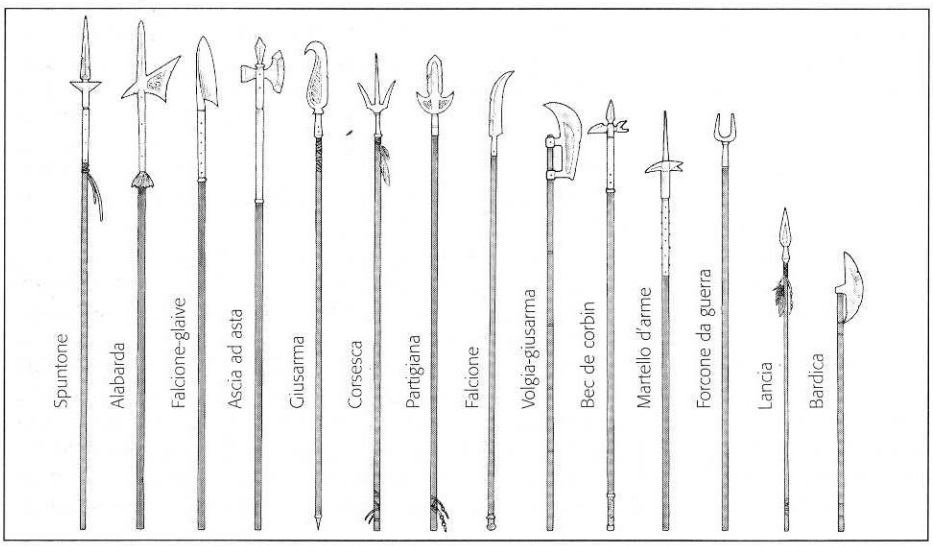




Tabella 46

CLASSE ARMATURA

Tipo di armatura	CA
Nessuna	10
Solo scudo	9
Corazza di cuoio o imbottita	8
Corazza di cuoio o imbottita + scudo, corazza di cuoio borchiata o corazza ad anelli	7
Corazza di cuoio borchiata o ad anelli + scudo, brigantina, corazza di pelle o a scaglie	6
Corazza di pelle o a scaglie + scudo, corazza di maglia	5
Corazza di maglia + scudo, corazza a strisce o a bande, corazza di piastre di bronzo	4
Corazza a strisce, a bande o di piastre di bronzo + scudo, corazza di piastre	3
Corazza di piastre + scudo, armatura da campo	2
Armatura da campo + scudo, armatura completa	1
Armatura completa + scudo	0

Nota: per conoscere i vantaggi difensivi dei vari tipi di scudi, vedi "Scudi".

svantaggi sono, a parte il costo elevato, la difficoltà di aerazione ed il tempo che occorre per metterla e toglierla (vedi paragrafo "Mettere e togliere l'armatura"). Ogni armatura di questo genere viene modellata direttamente sul proprietario da un mastro armaiolo; qualora se ne trovasse una, però, é possibile adattare le varie parti al nuovo possessore (a meno che la cosa non sia palesemente assurda, come nel caso in cui un umano volesse arrangiare per se stesso un'armatura da halfling).

Brigantina: E' fatta di piccole piastre metalliche cucite o fissate ad uno strato di tela o cuoio e rivestite da una copertura esterna di stoffa. E' piuttosto rigida e non protegge abbastanza nelle giunture, dove le placche metalliche sono, per forza di cose, molto distanziate o assenti.

Corazza a bande: Quest'armatura é fatta di strisce di metallo sovrapposte, cucite sopra uno strato di cuoio ed uno di maglia di ferro. In genere le strisce coprono solo le parti più vulnerabili, mentre le giunture sono protette dalla maglia e dal cuoio, in modo da assicurare una certa libertà di movimento. Il peso é abbastanza ben distribuito mediante cinghie e fibbie.

Corazza a scaglie: Si tratta di un corsetto con gambali (più un fiancale a parte) di cuoio ricoperti di piastre metalliche sovrapposte, simili alle scaglie dei pesci.

Corazza a strisce: L'esistenza di questo tipo di corazza é stata messa in discussione. Si dice che fosse fatta di sottili strisce verticali fissate ad uno strato di cuoio o di panno imbottito. Poiché questo non é flessibile, le giunture dovrebbero essere protette con maglia di ferro.

Corazza ad anelli: E' una forma antica (e meno efficace) della corazza di maglia, in cui gli anelli sono cuciti direttamente su di uno strato di cuoio, invece di essere intrecciati l'uno all'altro (gli storici si domandano tuttora se questo tipo di armatura sia mai esistito).

Corazza di cuoio: E' fatta di cuoio indurito nell'olio bollente e poi modellato in modo da ottenere il pettorale e gli spallacci. Il resto della corazza é costituito da materiali più morbidi e flessibili.

Corazza di cuoio borchiata: Si tratta di una corazza di cuoio (non indurita come nel caso precedente) rinforzata mediante borchie metalliche molto ravvicinate, in qualche modo simile alla brigantina, benché lo spazio tra una placchetta e l'altra sia maggiore.

Corazza di maglia: E' fatta di tantissimi anellini di ferro intrecciati tra loro. E' sempre indossata con sotto uno strato di tessuto trapuntato per prevenire dolorose irritazioni (causate dalla frizione della maglia di ferro sulla pelle, che potrebbe produrre abrasioni) e come ulteriore protezione dai colpi nemici. Sopra le parti vitali si mettono, di solito, svariati strati di maglia di ferro. Gli anelli, cedendo facilmente ai colpi, ne assorbono in parte l'impatto. Gran parte del peso della corazza ricade sulle spalle ed é sconsigliabile portarla per lunghi periodi di tempo.

Corazza di pelle: Questa corazza si ricava dalla pelle durissima di alcune creature (elefanti, ad esempio) oppure da vari strati di cuoio normale. E' rigida e consente poca libertà di movimento.

Corazza di piastre: Assomiglia un po' alla brigantina e un po' alla corazza di maglia, con piastre che proteggono le parti più delicate (pettorale, panciera, cubitiera, spallacci, guanti, manopole, cosciale, gambiera). Il peso viene distribuito sull'intero corpo; il tutto é tenuto insieme mediante cinghie e fibbie. Questa è l'armatura pesante più comune.

Corazza di piastre di bronzo: E' un'armatura analoga alla precedente (con piastre metalliche, maglia di ferro, cuoio e imbottitura); qui, però, le piastre sono forgiate con il bronzo, più leggero. E', quindi, più facile ed economica da produrre rispetto alla normale corazza di piastre, ma offre minor protezione. Un gran pettorale ed altre placche metalliche coprono le varie parti vitali del corpo, ma le giunture devono essere protette con materiali più elastici. Non é, decisamente, l'armatura completa tipica della cavalleria pesante del tardo Medioevo e del Rinascimento.

Corazza imbottita: E' il tipo di armatura più semplice, fatta di vari strati di bambagia e di stoffa trapuntata. Tiene molto caldo e dopo poco tempo si riempie di sudore, polvere, pidocchi e pulci.

Scudi: Qualsiasi scudo migliora di 1 la Classe Armatura contro uno o più attacchi. Lo scudo protegge solo la parte anteriore e i fianchi del proprietario: non difende dagli attacchi alle spalle (a meno che non venga appeso alla schiena). Le dimensioni dello scudo sono relative alla taglia di chi lo usa: quello che per un uomo sarebbe uno scudo "piccolo"

Tabella 47
INGOMBRO DEL PERSONAGGIO

Forza	Nullo	Leggero	Modesto	Pesante	Grave	Peso max
2	0–0,5	1	1,5	2	2,5	2,5
3	0–2	2,5	3	3,5–4	4,5	4,5
4–5	0–4,5	5–6	6,5–7	7,5–8,5	9–11,5	11,5
6–7	0–9	9,5–13	13,5–17	17,5–20,5	21–25	25
8–9	0–16	16,5–22,5	23–29,5	30–36	36,5–40,5	40,5
10–11	0–18	18,5–26	26,5–34	34,5–43	43,5–49,5	49,5
12–13	0–20,5	21–31	31,5–42	42,5–52,5	53–63	63
14–15	0–25	25,5–38,5	39–52	52,5–65,5	66–76,5	76,5
16	0–31,5	32–45	45,5–58,5	59–72	72,5–88	88
17	0–38,5	39–54,5	55–70,5	71–87	87,5–99	99
18	0–49,5	50–67	67,5–84,5	85–102	102,5–115	115
18/01–50	0–61	61,5–78,5	79–96	96,5–113,5	114–126	126
18/51–75	0–72	72,5–89,5	90–107	107,5–124,5	125–137,5	137,5
18/76–90	0–83,5	84–101	101,5–118,5	119–136	136,5–148,5	148,5
18/91–99	0–106	106,5–123,5	124–141	141,5–158,5	159–171	171
18/00	0–151	151,5–168,5	169–186	186,5–203,5	204–216	216

Tabella 48:
FATTORI-MOVIMENTO MODIFICATI

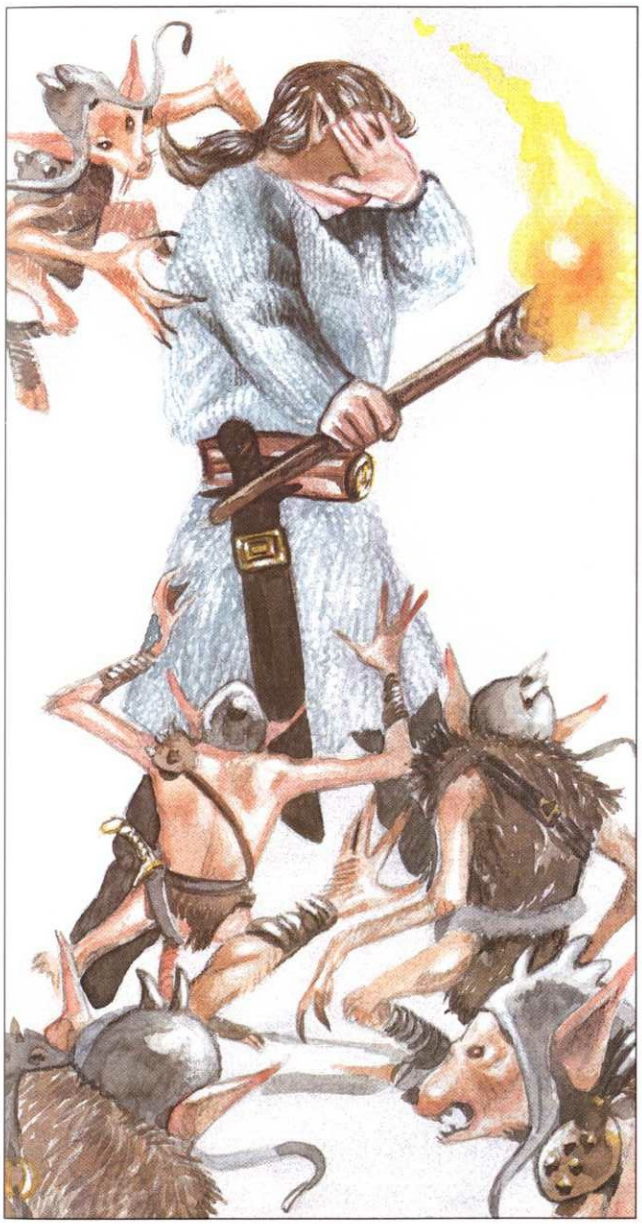
	Mov. di base	Fattore-movimento modificato										
Forza	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1	1
2	0,5	—	1	—	—	1,5	—	—	2	—	—	2,5
3	2,5	—	—	3	—	—	—	3,5	—	4	—	—
4–5	4,5	5	5,5	6	6,5	7	7,5	—	8	8,5	9	9,5
6–7	9	10,5	12	13	14,5	16	17	18,5	20	21	22,5	24
8–9	16	18	20,5	22,5	25	27	29,5	31,5	34	36	38,5	40
10–11	18	21	23,5	26	29	31,5	34	37	39,5	42,5	45	47,5
12–13	20,5	24	27,5	31	34,5	38,5	42	45,5	49	52,5	56,5	60
14–15	25	29,5	34	38,5	43	47,5	52	56,5	61	65,5	70	74,5
16	31,5	36	40,5	45	49,5	54	58,5	63	67,5	72	76,5	81
17	38,5	43,5	49	54,5	60	65,5	70,5	76	81,5	87	92,5	97,5
18	49,5	55,5	61	67	73	79	84,5	90,5	96,5	102	108	114
18/01–50	61	66,5	72	78,5	84	90	96	102	107,5	113,5	119,5	125
18/51–75	72	78	84	89,5	95,5	101,5	107	113	119	124,5	130,5	136,5
18/76–90	83,5	89	95	101	106,5	112,5	118,5	124	130	136	142	147,5
18/91–99	106	111,5	117,5	123,5	129	135	141	146,5	152,5	158,5	164,5	170
18/00	151	156,5	162,5	168,5	174	180	186	192	197,5	203,5	209,5	215

diventerebbe "medio" se usato da uno gnomo.

Il *buckler* é uno scudo molto piccolo, che si lega all'avambraccio e che può essere portato senza difficoltà da arcieri e balestrieri. Date le sue piccole dimensioni, protegge da un solo attacco in mischia (a scelta del proprietario), migliorando per quell'attacco di 1 punto la Classe Armatura.

Lo *scudo piccolo* si porta all'avambraccio e si tiene con la mano. Grazie al suo peso ridotto, consente al proprietario di portare altri oggetti, che non siano armi, in quello stesso braccio. Può proteggere da due attacchi frontali, a scelta del proprietario.

Lo *scudo medio* si usa come quello piccolo, ma, dato il peso, non permette al personaggio di usare la mano per altri scopi. Può difendere da qualsiasi attacco, frontale o laterale.



Lo *scudo grande* é uno scudo che copre il personaggio da capo a piedi. Dev'essere assicurato saldamente al braccio e la mano deve impugnarlo continuamente. Conferisce una protezione ottimale, migliorando di 1 punto la CA del personaggio contro gli attacchi in mischia e di 2 punti contro quelli a distanza, sia frontali che laterali. E' molto pesante e se si usa questo tipo di scudo il DM potrebbe adottare le regole opzionali per l'ingombro.

Oltre a questi tipi di armatura, il DM può farne usare altri, fatti con materiali insoliti, rari ed esotici. Poiché é molto improbabile che i vostri personaggi possano averli all'inizio, il DM vi dirà le informazioni necessarie al riguardo al momento opportuno.

Taglia dell'armatura

Nell'elenco trovate il prezzo di ogni tipo di armatura (che comprende un elmo adeguato) per personaggi di qualsiasi razza. Anche se un halfling é molto più piccolo di un uomo e necessita di un'armatura di dimensioni ridotte, ci sono pochissimi armaioli specializzati in grado di costruirne una, quindi il prezzo resta invariato. Le armature per creature di dimensioni e forma inusuali, invece, devono essere fatte su misura e costano molto di più. Non é esattamente il genere di articolo che si può trovare nel negozio sotto casa!

Quando l'armatura viene trovata nel corso dell'avventura, i giocatori dovrebbero annotarsi chi era il proprietario precedente: un uomo potrebbe portare la corazza di uno gnoll, un halfling no di certo. Per lo stesso motivo, le armature dei giganti sono inutilizzabili per tutte le altre creature.

Se si usano le regole opzionali per l'ingombro, le dimensioni dell'armatura influiscono sul peso.

Il peso riportato in tabella riguarda armature di dimensioni umane (Medie); quelle piccole pesano la metà, quelle grandi il 50% in più.

Mettere e togliere l'armatura

A volte può essere importante sapere quanto tempo impiega il personaggio per mettersi e togliersi l'armatura. Incidenti ed infortuni sono sempre in agguato. Se la compagnia viene attaccata di notte i personaggi, che dormivano attorno al fuoco, potrebbero volersi mettere l'armatura prima di combattere. Oppure, nel caso in cui un personaggio scivoli e finisca nel fiume, l'armatura lo trascinerebbe a fondo come un sasso e ovviamente vorrà levarsela. Ma quanto tempo impiegherà?

Il tempo necessario per indossare l'armatura dipende dal tipo. Se si tratta di un pezzo unico (corazza di cuoio, vestiti, corazza di maglia) e se c'è qualcuno che lo aiuta, il personaggio impiega 1 round (2 se l'armatura é di metallo). Se deve fare tutto da solo, ci metterà il doppio. Le armature composte da vari pezzi richiedono 1d6 + 4 round in presenza di un "assistente" o, in sua assenza, il triplo. In ogni caso si presume che in quel lasso di tempo siano state indossate anche sottovesti ed imbottiture varie.

A volte i personaggi hanno pochissimo tempo per infilarsi l'armatura e se la mettono in fretta, senza stare ad allac-

ciare fibbie e cinghie. L'armatura indossata frettolosamente dà 1 punto in meno di protezione (comunque mai peggiore di 8). Ad esempio, un guerriero si mette in fretta la brigantina (CA 6) e si butta nella mischia con CA 7.

Se il personaggio si infila alla svelta un'armatura composta di varie parti (ad esempio una corazza di piastre) migliora la sua CA di 1 punto per ogni round impiegato a vestirsi (si parte dal 10). Se un guerriero passa 3 round a sistemare i pezzi di armatura, va a combattere con CA 7.

Togliersi l'armatura é un'operazione decisamente più rapida. La maggior parte delle corazze si sfila in un solo round. Armature composte di vari pezzi (quella completa, ad esempio) richiedono 1d4 +1 round. Se il personaggio é disposto, però, a piegare ganci e rompere lacci pur di sfilarsela alla svelta, può impiegare la metà del tempo (1d4 + 1 diviso 2 e arrotondato per eccesso).

Creature con Classe Armatura naturale

Ci sono creature che possiedono già per natura una CA superiore a determinati tipi di corazze (un cavallo, ad esempio, ha CA 7). Comunque possono ugualmente trarre beneficio dall'indossare armature di qualità inferiore alla loro CA naturale. Se la CA dell'armatura é pari o inferiore a quella della creatura, la CA della creatura migliora di 1 punto. Ad esempio, un cavallo ha CA naturale 7; la CA dell'armatura di cuoio é 8, quindi peggiore della sua. Se il cavallo porta una bardatura di cuoio, la sua CA scende a 6, perché ne trae beneficio comunque.

Ingombro (regola opzionale)

I personaggi vogliono portarsi dietro un po' di tutto, perché così basta frugare nel sacco per trovare l'oggetto che serve ogni volta che ne hanno bisogno. Purtroppo esistono, invece, dei limiti a quel che possono trasportare il personaggio e il suo cavallo, l'elefante, il mulo o qualsiasi altra cosa. Questi limiti si definiscono in base all'*ingombro*. L'ingombro si misura in Kg. Per calcolarlo, basta fare la somma dei pesi trasportati dal personaggio o dalla creatura. Aggiungete 2,5 Kg per gli eventuali indumenti, confrontate quindi il totale con la capacità di trasporto della creatura per determinarne gli effetti. In generale, maggiore é il peso che si porta, più si va lenti e peggio si combatte.

Ingombro generico (regola per tornei)

L'ingombro è diviso in cinque categorie: Nullo, Leggero, Modesto, Pesante e Grave.

Per sapere in quale categoria rientra il personaggio, per prima cosa dovrete determinare quanto peso trasporta (inclusi i 2,5 Kg di indumenti vari), poi cercherete nella tabella 47 la riga corrispondente alla sua Forza e la colonna che riporta il peso trasportato: la dicitura in cima alla colonna vi dirà di quale tipo di ingombro si tratta.

Per determinare l'ingombro della cavalcatura o della bestia da soma del personaggio, usate la tabella 49.

La colonna "Peso max" indica qual é il peso massimo (in Kg) che il personaggio può sopportare senza doversi fermare; dovrà rallentare, però, e non potrà muoversi di più di 3 m per round, perché barcollerà sotto un simile peso.

Ingombro specifico (regola opzionale)

Il peso massimo che il personaggio é in grado di portare é determinato in base alla sua Forza, come si vede dalla tabella 47.

La regola precedente indica delle categorie generali, senza scendere nei dettagli. Alcuni giocatori e DM potranno avere obiezioni all'idea che basti mezzo Kg di peso a far passare drasticamente il personaggio da una categoria a quella successiva (che é decisamente peggiore). Magari preferiranno usare la tabella 48, che riduce il fattore-movimento di 1 punto per volta.

Per sapere il fattore-movimento del personaggio (vedi "Movimento", capitolo 14) con un dato carico, trovate la riga della tabella 48 corrispondente alla sua Forza e poi la prima colonna che riporta un peso maggiore di quello attualmente trasportato. In cima ad essa ci sono due file di fattori-movimento: i personaggi con fattore-movimento di base 12 usano la prima, quelli con fattore-movimento di base 6 la seconda. Il numero indicato in questa fila é il fattore-movimento modificato del personaggio.

Tarus, umano con fattore-movimento di base 12, ha Forza 17 e porta un carico di 64 Kg. Guardando la riga corrispondente al 17, vedrete che 64 é compreso tra 60 e 65,5; in cima a questa colonna trovate che il movimento modificato di Tarus é 7. Può portare ancora 1,5 Kg di peso (65,5 in tutto) e mantenere la propria velocità, oppure lasciarne a terra 4 (arrivando a 60) ed andare più veloce (fattore-movimento 8).

Ingombro e cavalcature (regola per tornei)

La colonna "FM (Fattore-Movimento) di base" della tabella 49 indica il carico massimo che un animale può portare senza dover rallentare. E' possibile caricare fino al doppio del peso-limite, ma questo costringerà la bestia a diminuire la velocità (vedi dicitura in cima ad ogni colonna). Quando calcolate il carico, assicuratevi di aver contato il cavaliere!

I valori della tabella 50 riguardano la media dei contenitori. Di certo esistono sacchi, scrigni e zaini più grandi e più piccoli di così.

La capacità, invece, indica il peso che possono trasportare, a prescindere dalle dimensioni. Oltre questo limite il contenitore si romperà, prima o poi.

Il volume riporta lunghezza, larghezza e altezza/profondità dell'oggetto in questione (in cm). Se un oggetto non sta nel contenitore, bisogna lasciarlo fuori. Dato che tutti i personaggi sono avventurieri, si presume che sappiano come sistemare l'equipaggiamento nel modo migliore. Le coperte si arrotolano, gli oggetti di piccole dimensioni si dispongono convenientemente, le corde si avvolgono, le armi si infilano nella maniera più confortevole, e così via. Mentre gli oggetti piccoli trovano facilmente posto, quelli più grossi possono avere un ingombro maggiore di quanto non indichi il loro peso. Spetta al DM decidere se un oggetto é più ingombrante di quel che sembra.

Per esempio, Tarus Bloodheart ha trovato un tappeto volante *di 1,5 X 2,7 metri. Lo arrotola e lo lega con cura perché rimanga chiuso, ma anche con queste precauzioni il*



Tabella 49

CAPACITÀ DI TRASPORTO DEGLI ANIMALI (IN KG)

Cavalcatura	FM di base	2/3 FM	1/3 FM
Bue	0-99	99,5-148,5	149-198
Cammello	0-148,5	149-225	225,5-297
Cane	0-7	7,5-9	9,5-13,5
Cavallo da guerra pesante	0-117	117,5-175,5	176-234
Cavallo da guerra medio	0-99	99,5-148,5	149-198
Cavallo da guerra leggero	0-76,5	77-115	115,5-153
Cavallo da tiro	0-117	117,5-175,5	176-234
Cavallo normale	0-81	81,5-121,5	122-162
Elefante	0-225	225,5-337,5	338-450
Mulo	0-112,5	113-169	169,5-225
Yak	0-99	99,5-148,5	149-198

A prescindere dai limiti di carico, il personaggio deve sistemare tutta la sua roba. Le capacità dei vari contenitori sono nella tabella 50.

Tabella 50

CAPACITÀ DEI CONTENITORI

Oggetto	Capacità (in Kg)	Volume (in cm)
Borsa da cintura grande	3,5	15 x 20 x 5
Borsa da cintura piccola	2,5	10 x 15 x 5
Cesto grande	9	60 x 60 x 60
Cesto piccolo	4,5	30 x 30 x 30
Sacche da sella grandi	13,5	45 x 30 x 15
Sacche da sella piccole	9	30 x 30 x 15
Sacco grande	13,5	60 x 60 x 30
Sacco piccolo	7	30 x 30 x 20
Scrigno grande	45	90 x 90 x 60
Scrigno piccolo	18	60 x 30 x 30
Zaino	22,5	90 x 60 x 30

tappeto è comunque una cosa grande e scomoda. Il DM decide che, anche se il tappeto pesa 9 Kg, il suo ingombro è pari a quello di un oggetto di 22,5 Kg, così Tarus deve aumentare il suo attuale livello di ingombro di 22,5 Kg, aggiungendo la scomodità del tappeto arrotolato sulla sua spalla al suo zaino attentamente impacchettato.

Armature magiche ed ingombro

Una delle doti delle armature magiche é la loro leggerezza. Nonostante l'armatura magica sembri un'armatura normale, il suo peso vale solo per quanto riguarda il limite di carico del personaggio, non ai fini del movimento e del combattimento. In pratica, l'armatura magica é uguale alle altre solo per l'aspetto esteriore, ma non limita affatto i movimenti o la velocità del personaggio che la porta.

Ad esempio, il bardo Cwell trova una corazza di maglia +1, *la solleva e si accorge che pesa 27 Kg, ma ne porta già 22,5 in equipaggiamento vario e, se la indossa, arriva a 49,5 Kg. Ha Forza 12, quindi può reggere un ulteriore carico di 13,5 Kg soltanto. Ai fini del calcolo per il movimento, Cwell porta solo 22,5 Kg di attrezzatura: l'armatura magica non conta e non gli fa avere nemmeno penalità in combattimento a causa del peso.*

Effetti dell'ingombro

L'ingombro ha un effetto duplice sul gioco: in primo luogo, rallenta il fattore-movimento del personaggio. Se adottate le categorie proposte, "Nullo" non influisce sul movimento, "Leggero" lo diminuisce di un terzo (arrotondare per difetto), "Modesto" lo dimezza, "Pesante" lo riduce di due terzi e "Grave" lo fa scendere a 1. Se si usano le regole opzionali, il fattore-movimento decresce in base ai valori indicati nella tabella 48. Il fattore-movimento determina fin dove può arrivare il personaggio in un round, un turno, un'ora o un giorno. Man mano che il fattore-movimento si abbassa, si rallenta sempre più. Per altri particolari, vedete il paragrafo "Movimento" del capitolo 14.

L'ingombro ha anche conseguenze sul combattimento: se è tale da dimezzare il fattore-movimento del personaggio, comporta anche una penalità di -1 sul suo tiro per colpire. Se il fattore-movimento é ridotto ad un terzo o meno rispetto al normale, la penalità diventa -2 e si applica anche una penalità di +1 sulla Classe Armatura. Qualora, infine, il fattore diventasse 1, la penalità sul tiro per colpire sarebbe -4 e quella sulla CA +3. Evidentemente, la cosa più saggia da fare in tal caso sarebbe disfarsi del maggior peso possibile prima di cominciare a combattere.



CAPITOLO 7

MAGIA

Gli incantesimi sono tra le armi più potenti che i personaggi hanno a disposizione in AD&D™. La magia permette di comandare i terremoti ed i fulmini, guarire gravi ferite, lanciare esplosive palle di fuoco, creare barriere di ghiaccio, fiamme e pietra, apprendere segreti dimenticati da tempo. E questi non sono che pochi esempi delle meraviglie che la magia arcana consente di fare.

Non tutti i personaggi, però, sono in grado di lanciare incantesimi: é un'abilità che richiede, soprattutto per certe magie, una certa predisposizione naturale. Gli incantesimi degli stregoni sono più facilmente gestiti dalle persone dotate di vivace intelligenza e di grande pazienza, perché per impararli ci vogliono lunghi anni di studio; quelli dei sacerdoti, invece, richiedono soprattutto pace interiore, fede e forte devozione alla propria vocazione.

La stragrande maggioranza delle persone che si incontrano in un mondo fantasy non possiede queste doti, o non ha mai avuto occasione di coltivarle: può darsi che il panettiere sia un tipo sveglio ed intelligente, ma, avendo seguito la strada del padre, ha passato la sua vita ad imparare l'arte della lavorazione del pane e non ha avuto tempo di studiare libri antichi e pergamene polverose. Il contadino che sgobba da mattina a sera può ben essere pio e credente, ma non ha occasione di intraprendere una vita contemplativa o di ricevere l'insegnamento necessario per diventare un sacerdote. Così sono solo pochi i fortunati che hanno le doti e l'opportunità per apprendere i misteriosi segreti che consentono di lanciare incantesimi.

Ci sono anche classi che possono lanciare solo certi incantesimi. Il ranger, grazie allo stretto contatto con la natura, può impararne alcuni, sebbene la sua scelta sia limitata alle sue attitudini naturali. Il paladino, per la devozione e l'umiltà che possiede, può usarne alcuni dei sacerdoti. Il bardo può riuscire, con un po' di fortuna, di curiosità e di perseveranza, a destreggiarsi con qualche incantesimo, magari persuadendo qualche solitario stregone a rivelargli i suoi segreti. A prescindere dalla loro provenienza, tutti gli incantesimi rientrano nelle due grandi categorie fondamentali degli stregoni e dei sacerdoti.

Benché esistano incantesimi comuni ad entrambe, in generale si tratta di magie diverse per modalità di acquisizione, memorizzazione ed esecuzione.



INCANTESIMI DEGLI STREGONI

Vanno dalle piccole magie di uso comune agli incantesimi più grandi e potenti. Questo gruppo non ha un unico tema o scopo: la maggioranza degli incantesimi é stata creata da antichi stregoni per fini molteplici. Alcuni servono a soddisfare le esigenze della vita quotidiana, altri a conferire agli avventurieri la potenza e la forza di attacco di cui hanno bisogno per sopravvivere. Ce ne sono di relativamente semplici ed innocui (per quanto innocua possa essere la magia), ma anche di più complessi, pieni di pericoli ed insidie per gli avventati e gli sconsiderati. Forse il più potente di tutti é il grandioso *Desiderio,* che é l'epitome della magia e fa accadere gli eventi solo per il volere dello stregone; ma è necessario un tirocinio lungo e difficile per poterlo utilizzare.

Benché certi personaggi sappiano lanciare gli incantesimi, il funzionamento della magia resta, nel migliore dei casi, confuso. Esistono molte teorie per spiegarne la provenienza. La più accreditata ritiene che l'insieme di parole, gesti e materiali di cui é composto l'incantesimo attivi una fonte di energia di un'altra dimensione, in grado di produrre l'effetto desiderato. In qualche modo le componenti dell'incantesimo riuscirebbero a convogliare queste forze verso il proprio scopo. Per la maggior parte degli stregoni, comunque, capirne la causa non é importante: per loro è sufficiente sapere che "quando fai queste azioni, succede questo".

Lanciare un incantesimo degli stregoni é una pratica molto complicata: il processo di apprendimento della procedura esatta é lungo e faticoso per la mente dello stregone. Per questo é necessario controllare se riesce ad imparare ogni nuovo incantesimo (grazie alla sua Intelligenza; vedi tabella 4). Per di più lo stregone non riesce a comprendere tutti questi misteri (paradossi matematici, pozioni alchemiche, grammatiche, semantiche) e così deve vivere con un limite al numero degli incantesimi che può conoscere.

Man mano che impara gli incantesimi, lo stregone li trascrive nei suoi libri. In mancanza di questi, gli é impossibile memorizzare nuove magie. In essi sono contenute tutte le istruzioni per memorizzare e lanciare gli incantesimi che conosce. Quando lo stregone riesce a capire una nuova magia, ne ricopia accuratamente la formula. E' quindi impossibile che lo stregone abbia nei suoi libri un incantesimo che non conosce, perché, se non l'avesse compreso, non avrebbe potuto trascriverne la formula. Per lo stesso motivo, non può scrivere nei suoi libri incantesimi di livello troppo alto per lui: se trova scritti in un antico tomo incantesimi troppo potenti, dovrà aspettare di raggiungere il livello giusto per poterli usare.

Spetta al DM definire la forma e le dimensioni precise dei libri degli incantesimi. Possono essere voluminosi tomi di carteggi inchiostrati con cura, pergamene accartocciate entro ingombranti custodie, o addirittura pesanti tavolette d'argilla. Non sono quasi mai molto pratici da trasportare, ma dipenderà dalla loro forma e dal tipo di ambientazione che il DM ha scelto.

Infine, é la memorizzazione che conta. Per attingere energia magica, lo stregone deve dar forma nella sua mente ad un modello ben preciso. Usa i suoi libri per addestrarsi mediante esercizi mentali e per padroneggiare le complicatissime formule finali, che, essendo molto complesse ed aliene rispetto al normale pensiero, non si fissano nella mente dello stregone. Per poterli formulare, lo stregone deve impiegare del tempo a memorizzarli, rielaborando ogni volta i propri pensieri ed adattando la propria energia potenziale ad ogni minima influenza (moti planetari, stagioni, ora del giorno eccetera).

Una volta memorizzato, l'incantesimo resta nella mente dello stregone (come energia allo stato potenziale) fino a quando questi non userà le componenti richieste per liberarne la potenza accumulata. Sembra che la parte mentale dell'incantesimo serva a sprigionare energia, mentre le formule servano a dargli forma e direzione. Dopo che l'incantesimo viene lanciato, la sua energia si esaurisce svanendo dalla mente dello stregone. Le capacità mentali scompaiono fino a quando lo stregone studia e memorizza ancora gli incantesimi.

Il numero di incantesimi che lo stregone é in grado di memorizzare é determinato dal suo livello (vedi tabella 21). Può memorizzare lo stesso incantesimo più volte, ma ognuna conta come un singolo incantesimo ai fini del limite quotidiano. Lo stregone dimostra la sua intelligenza anche nella scelta degli incantesimi da memorizzare.

La memorizzazione non avviene da un momento all'altro: lo stregone deve avere la mente rilassata da una notte di riposo e deve trascorrere un po' di tempo a studiare i suoi libri. La quantità di studio necessario é pari a 10 minuti per livello dell'incantesimo: un incantesimo del 9° livello (il più alto) richiederebbe 90 minuti di intensa applicazione. E' evidente che gli stregoni di alto livello non cambiano volentieri gli incantesimi memorizzati.

Gli incantesimi rimangono nella memoria fino al momento in cui sono lanciati oppure cancellati dalla mente di un personaggio da una magia diversa. Lo stregone non può decidere di dimenticarne uno per sostituirlo con un altro. Può, invece, lanciarlo per far posto al prossimo (il DM deve assicurarsi che nel far questo egli non acquisisca punti-esperienza).

SCUOLE DI MAGIA

Tutti gli incantesimi degli stregoni si imparano e si memorizzano allo stesso modo, ma vengono raggruppati in 9 scuole diverse. Una scuola di magia è un gruppo di incantesimi simili.

Alterazione: questi incantesimi modificano, grazie all'energia incanalata dallo stregone, le proprietà di oggetti, creature o condizioni già esistenti.

Divinazione maggiore: comprende incantesimi, più potenti di quelli della Divinazione minore, che consentono allo stregone di imparare segreti dimenticati da tempo, di predire il futuro e di scoprire cose nascoste o occultate da altri incantesimi.

Divinazione minore: questi incantesimi sono alla portata di tutti gli stregoni, a prescindere dalla loro scuola. Si tratta delle magie essenziali per lo stregone, quelle di cui egli ha bisogno per praticare gli altri aspetti della sua arte, come ad esempio *Lettura del magico* e *Individuazione del magico.*

Evocazione/Attrazione: fanno arrivare allo stregone cose situate in altri luoghi. L'evocazione serve di solito a concretizzare oggetti o materiali, l'attrazione a richiamare creature o poteri al cospetto dello stregone oppure a convogliare su di lui energie di altri Piani di esistenza.

Illusione/Visione: magie che ingannano i sensi o la mente delle altre creature, facendo apparire quel che non c'è, udire rumori inesistenti o ricordare eventi mai accaduti.

Incantamento/Charme: magia che causa un cambiamento nella qualità, in una caratteristica o un'attitudine di persone o creature. Gli incantamenti possono attribuire proprietà magiche a elementi ordinari mentre gli incantesimi di *Charme* possono fortemente condizionare il comportamento delle creature incontrate.

Invocazione/Apparizione: comprende gli incantesimi che convogliano energie magiche per creare effetti e materiali specifici. Di solito l'invocazione si basa sull'intervento di qualche entità superiore (quella alla quale lo stregone si appella), mentre l'apparizione consente allo stregone di manipolarla strettamente.

Necromanzia: tra tutte le scuole, é forse quella che ha ambito più limitato. Ha a che fare con l'oltretomba o la resurrezione o rigenerazione di arti amputati o la vitalità degli esseri viventi. E' una scuola piccola, ma le sue magie divengono sempre più potenti. Dati i rischi insiti nella vita dell'avventuriero, gli incantesimi di questo tipo possono essere davvero utili.

Scongiurazione: questi sono incantesimi di tipo protettivo, usati per prevenire o eliminare effetti o creature, magici o meno. Spesso servono a procurare un riparo nei momenti di grande pericolo o quando lo stregone tenta di lanciare altri incantesimi particolarmente rischiosi.

IMPARARE GLI INCANTESIMI

Sia che il personaggio scelga di specializzarsi in una scuola, sia che decida di essere un mago generico, deve imparare i suoi incantesimi da qualcun altro. Se si tratta di uno stregone eccezionale, forse potrà impararli da solo, ma in genere questo é decisamente improbabile. Di solito il personaggio ha trascorso un periodo di apprendistato alle dipendenze di uno stregone più anziano. Questo maestro gentile (o severo), amorevole (o insensibile), comprensivo (o nervoso), generoso (o meschino), onesto (o infido) ha insegnato al personaggio tutto ciò che egli sa all'inizio del gioco. Poi, quando é arrivato il momento, l'ha mandato per il mondo (o sbattuto fuori) con un sorriso ed una pacca sulle spalle (o un calcio nel sedere).

Può darsi che il personaggio abbia studiato presso un'accademia per stregoni (se il DM ne prevede), dove ha portato a termine il suo apprendimento sotto il vigile sguardo di un fermo (o spregevole) ma paziente (o irritabile) tutore sempre pronto a lodarlo per i suoi progressi (o a bastonarlo per il minimo errore). Ma alla fine, i suoi genitori non avevano più soldi e dovette interrompere gli studi (o, stanco morto, il ragazzo fuggì di notte).

Come vedete, ci sono vari modi in cui lo stregone può aver imparato i suoi incantesimi.

L'unica cosa sicuramente positiva che ne ha ricavato é il suo libro: può averlo avuto in dono dalla scuola o averlo rubato all'odiato maestro. In ogni caso, il personaggio parte con un libro che contiene qualche incantesimo del 1° livello (il DM vi dirà quali e quanti sono). Nel corso delle sue avventure, avrà modo di arricchire il suo repertorio.

Quando sale di livello, il personaggio può ricevere o meno dei nuovi incantesimi: spetta al DM deciderlo. Il DM potrà permettergli di tornare dal suo maestro (sempre che se ne sia andato in amicizia!) e di aggiungere altre magie alle sue, oppure potrà fargliele copiare dal libro di qualcun altro (con il suo permesso, naturalmente) o farlo aspettare fino a quando troverà un libro con degli incantesimi. Sarà, come sempre, il DM a scegliere.

In ogni caso, prima di trascrivere l'incantesimo bisogna vedere se lo stregone è in grado di impararlo. La probabilità, che dipende dall'Intelligenza (vedi tabella 4), può aumentare o diminuire se il personaggio è uno specialista.

ILLUSIONI

Tra tutti gli incantesimi, questi sono quelli che causano i maggiori problemi. Non che siano difficili da lanciare. Sono, però, di non facile interpretazione, sia per il giocatore che per il DM. Le illusioni si basano sulla loro credibilità, che a sua volta dipende dalla situazione e dalla condizione mentale della vittima. Il DM potrà determinarlo per conto dei PNG, cosa che forse è più semplice; per il personaggio, dovrà farlo il giocatore stesso.

Gli incantesimi di questa scuola si dividono in due gruppi. Le *illusioni* sono creazioni che alterano la luce, i colori, il suono, le ombre e a volte addirittura i profumi. Le illusioni di livello più elevato attingono energia da altre dimensioni e sono, di fatto, quasi reali, essendo impregnate della forza extradimensionale concentrata dallo stregone. Le illusioni ordinarie, invece, creano camuffamenti: non sono in grado di far diventare trasparente un oggetto o una creatura, ma possono nasconderli, facendoli sembrare qualcos'altro.

Le *visioni* esistono solo nella mente delle vittime; non sono neanche lontanamente reali (eccezione: l'incantesimo *Creazione spettrale,* che crea di fatto delle illusioni, più che delle visioni). Le visioni agiscono sulla mente della vittima per provocare un'intensa reazione, di solito paura.

Il segreto del successo di illusioni o visioni è la credibilità, che dipende principalmente da tre fattori: quel che ha in mente lo stregone, quel che ha in mente la vittima e quel che succede al momento in cui l'incantesimo viene lanciato. Se il DM ed i giocatori combinano questi tre fattori, riusciranno a creare e giudicare valide le varie illusioni e visioni.

Quando lancia un'illusione o una visone, lo stregone può cercare, entro i limiti dell'incantesimo, di fare tutto ciò che desidera. Conoscere in anticipo l'illusione creata non è necessario, ma è estremamente utile.

Supponiamo, ad esempio, che Delsenora decida di lanciare l'incantesimo Creazione spettrale *e possa scegliere di creare l'immagine di un troll (creatura che ha visto e combattuto) o quella di un beholder (che non ha mai visto, ma di cui ha sentito descrizioni terrificanti). Può fare appello alla sua memoria per riprodurre un troll verosimile o tentare di*



creare qualcosa che potrebbe assomigliare o meno ad un beholder. Il troll, dato che Delsenora ha potuto osservarlo da vicino, avrebbe una serie di particolari realistici (nasone, verruche, pelle verdognola e squamosa e persino l'andatura dinoccolata, tipica dei troll). L'illusione che dovrebbe rappresentare un beholder sarebbe, invece, molto meno precisa: una palla sospesa nell'aria, con un grande occhio centrale e vari occhi peduncolati. A parte questo, Delsenora non ne conosce il colore, le dimensioni e le attitudini.

Il tipo di immagine scelto dallo stregone determina la reazione della vittima. Se, nell'esempio di cui sopra, la vittima avesse già visto sia un troll che un beholder, quale illusione sarebbe più verosimile? Evidentemente, quella del troll, che avrà l'aspetto ed il modo di comportarsi tipici dei troll. Può darsi che il beholder non venga neanche riconosciuto come tale, perché potrebbe non assomigliare nemmeno lontanamente a quelli che la vittima ha avuto occasione di incontrare. Anche se la vittima non avesse mai visto né un troll né un beholder, il troll sarebbe ugualmente più verosimile, dotato di maggiore realismo. Insomma, gli stregoni farebbero meglio a riprodurre immagini che hanno già visto, così come uno scrittore dovrebbe, possibilmente, scrivere di argomenti che conosce.

Altra considerazione importante da fare è la seguente: bisogna domandarsi se l'incantesimo crea l'effetto che la vittima si aspetta. Quale di queste due illusioni sarebbe più verosimile: un gruppo di coboldi con alle spalle un drago enorme, o con alle spalle degli orchi? La maggior parte degli avventurieri non crederebbe alla prima versione: è piuttosto improbabile vedere un drago insieme a dei coboldi, perché è troppo potente per unirsi a bestioline di questo genere. Gli orchi, invece, si trovano a loro agio con i coboldi, che possono tiranneggiare ed usare come carne da cannone. Il segreto per creare una buona illusione è questo: produrre qualcosa che la vittima, pur non aspettandoselo, ritenga accettabile e verosimile.

L'illusione più credibile sarebbe una parete in un dungeon, che trasformasse un corridoio in un vicolo cieco: a meno che la vittima non abbia dimestichezza con quel particolare ambiente, non avrebbe motivo di non credere all'esistenza del muro.

Naturalmente, in un mondo fantasy le cose credibili sono molte di più che nel mondo reale. Nella realtà è inverosimile che le fiamme si materializzino dal nulla, ma nel fantasy non lo è. La presenza della magia fa in modo che le creature siano più inclini ad accettare fatti ai quali la nostra logica ci impedirebbe di credere. Se spunta una creatura dall'aria, potrebbe trattarsi di una illusione ma anche di una evocazione magica. Nello stesso tempo, dovete ricordare che il personaggio, se ben interpretato, ha una conoscenza pratica delle leggi che governano il suo mondo. Se gli apparirà un muro di fuoco emerso dal nulla, andrà in cerca dello stregone che l'ha fatto; se si imbatterà in una parete che blocca un corridoio, cercherà porte segrete. Se l'illusione non gli sembrerà rispondente al normale andamento delle cose, si insospettirà. Questo è un fattore che dovrete tenere presente quando incontrerete o creerete illusioni.

Questo ci porta a parlare del terzo fattore di verosimiglianza, e cioè di quanto l'illusione sia adeguata alla situazione. Come si è detto, la vittima nutre delle aspettative abbastanza precise riguardo ad ogni incontro. Se si tratta di illusioni riuscite, queste aspettative vengono confermate. Immaginate che gli avventurieri si imbattano in un gruppo di orchetti nella foresta: cosa potreste fare per rafforzare una sensazione che gli orchetti hanno già? Vedono il gruppo armato di tutto punto e pronto a combattere: non sanno se siete da soli o se siete l'avanguardia di truppe più consistenti. Una buona illusione sarebbe questa: creare bagliori metallici di lance alle vostre spalle. Occorre un po' di astuzia: gli orchetti crederanno che abbiate dei rinforzi e non vi attaccheranno.

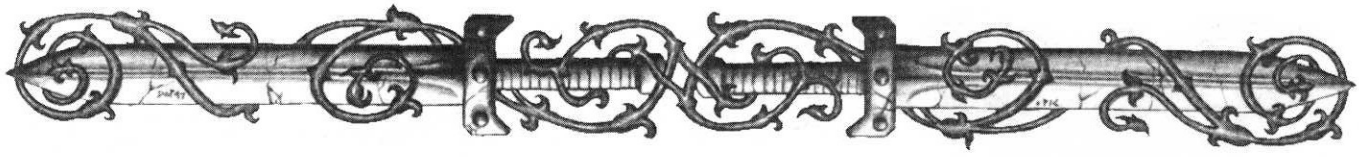
Nel considerare l'adeguatezza dell'incantesimo, però, bisogna tenerne presenti i limiti. *Creazione spettrale* crea solo un'illusione ottica, non acustica, termica o luminosa. Nella situazione precedente, non sarebbe stato adatto: come credere alla presenza dei rinforzi senza udire gli zoccoli ed i nitriti dei cavalli, lo scricchiolio delle selle, le grida, il clangore metallico di armi ed armature? Che gli orchetti non siano molto furbi è un fatto, ma non sono nemmeno così ingenui! Anche l'apparizione di un drago che si materializza dal nulla, senza emettere il suo potente ruggito né emanare il suo tipico odore draghesco, non verrebbe creduta facilmente. Uno stregone saggio terrà sempre presenti i limiti delle proprie illusioni e cercherà di non far scoprire al nemico i loro punti deboli.

La forza di un'illusione dipende, quindi, dalla sua credibilità, che a sua volta è determinata dalla situazione e dal tiro-salvezza. In circostanze normali, se chi osserva un'illusione non ci crede, può fare un tiro-salvezza. Per i PG, questa è un'azione vera e propria e dura un round, mentre per i PNG ed i mostri il tiro-salvezza si effettua normalmente e con eventuali penalità o bonus, se il DM pensa che sia il caso. Se lo stregone ha preparato un'illusione realistica, probabilmente il DM assegnerà una penalità al tiro-salvezza della vittima; qualora quest'ultima faccia affidamento più sul proprio udito che sulla vista, invece, avrà un bonus. Se supera il tiro-salvezza, la vittima smaschera l'illusione; in caso contrario, ci crede. Quando è il caso di dare un bonus sul tiro-salvezza? Quando la vittima dichiara di non credere a quello che vede, e magari sa anche dire il perché.

Ci sono casi in cui il tiro-salvezza riesce o fallisce automaticamente. A volte l'illusione è perfetta oppure così strampalata da essere inverosimile anche in un mondo fantasy. Vi avvertiamo, però, che si tratta di eventualità molto rare.

Capiterà che qualcuno della compagnia creda all'illusione ed altri no. In tal caso, non sarà sufficiente dire agli illusi come stanno le cose in realtà. Se il personaggio è convinto che ci sia un mostro orrendo, non crederà a quello che gli verrà detto. Sa bene che la magia può trarre in inganno, ma non può essere sicuro di sapere da che parte stia la verità. Dal suo punto di vista egli si trova di fronte un orribile mostro (o qualcosa del genere) mentre il compagno gli sta dicendo che non è reale. Lui sa che la magia può colpire la mente di un individuo, ma chi dei due è stato colpito? Nel migliore dei casi, questo garantisce il tiro-salvezza un bonus di +4.

Le illusioni hanno anche limitazioni di altro genere. Mentre crea l'illusione, lo stregone deve comportarsi come se questo avvenisse realmente: se crea una squadra di guerrieri di basso livello, deve determinare i colpi andati a segno, quelli mancati, le ferite inflitte, quelle apparenti eccetera; spetta al DM decidere se tutto ciò è credibile o meno. Per protrarre l'illusione, di solito, lo stregone deve mantenere la concentrazione e non



può fare nient'altro: se viene disturbato, l'illusione svanisce.

Le illusioni si basano sull'astuzia e sull'inganno, non sulla distruzione, e quindi non fanno danni. Se una creatura è coinvolta nell'esplosione di una palla di fuoco illusoria o è colpita dalle unghiate di un troll immaginario, crede di essere stata ferita. Il DM prenderà nota delle ferite "finte" (ma dirà al giocatore che sono vere); se il personaggio dovesse "morire", in realtà perderebbe i sensi e dovrebbe effettuare un tiro per lo shock corporeo (la persuasione di essere stato ucciso può essere così forte da fargli prendere un infarto!). Se il personaggio sopravvive, riprende coscienza dopo 1d3 turni; le ferite "finte" guariscono subito. Nella maggior parte dei casi, si accorge dell'illusione.

Quando l'illusione crea una situazione di pericolo mortale, ad esempio un soffitto che crolla, tutti quelli che ci credono devono effettuare un tiro per lo shock corporeo: se falliscono, muoiono di paura; se lo superano, ripetono il tiro-salvezza con un bonus di +4. Se il tiro riesce, il personaggio si accorge dell'illusione; in caso contrario, resta svenuto per 1d3 turni.

Le illusioni non consentono di sfidare le leggi della fisica: un ponte illusorio non regge i personaggi che ci salgono, nemmeno se questi sono perfettamente convinti della sua realtà, e un masso scagliato contro una parete illusoria non rimbalza. Le vittime, però, simulano al massimo la realtà di quel che vedono: un personaggio può finire in una botola illusoria e cadere a terra, oppure appoggiarsi ad una parete illusoria (in questo caso una spinta potrebbe farlo cadere attraverso il muro che credeva solido!).

Le illusioni che simulano alcune creature non possiedono necessariamente i loro poteri, né si comportano allo stesso modo. Questo dipende dall'abilità dello stregone e dalla conoscenza di queste creature da parte della vittima. Le creature illusorie combattono usando i dati dello stregone e vengono ferite e muoiono quando lo decide lui. Un orchetto illusorio può continuare a combattere pur essendo stato ferito un centinaio o un migliaio di volte. Dopo un po', naturalmente, chi lo sta attaccando si insospettirà.

Le creature illusorie hanno qualsiasi abilità speciale che lo stregone voglia attribuire loro (ad esempio il soffio infuocato di un drago o la capacità di rigenerarsi di un troll), ma non possiedono necessariamente doti nascoste. Non c'è modo in cui lo stregone possa riprodurre lo sguardo pietrificante del basilisco! Queste abilità possono, però, influire sulle reazioni della vittima. Rath il guerriero, ad esempio, incontra un basilisco illusorio. Avendo già affrontato in precedenza questo mostro sa come deve comportarsi. Per sbaglio, il suo sguardo incontra quello del basilisco; essendo rimasto vittima delle sue stesse paure, Rath deve superare un tiro per lo shock corporeo per restare vivo. Se, invece, Rath non avesse mai visto un basilisco e non avesse avuto idea dei pericoli insiti nel suo sguardo, in nessun modo potrebbe avere uno shock corporeo spaventandosi per qualcosa che non conosce. E' il caso di dire beata giovinezza!

INCANTESIMI DEI SACERDOTI

Benché a volte abbiano poteri simili a quelli degli incantesimi degli stregoni, sono di ispirazione diversa. Il ruolo del sacerdote, di solito, è quello di difendere e guidare i compagni. La maggior parte dei suoi incantesimi, quindi, tende ad aiutare gli altri o la comunità presso la quale egli vive. Gli incantesimi davvero offensivi sono pochi; sono molti quelli che possono, però, essere usati a scopo difensivo.

Come per lo stregone, anche per il sacerdote il livello determina la quantità di incantesimi memorizzabili. Egli deve sceglierli in anticipo e dimostrare la propria saggezza preferendo quelli che saranno probabilmente più utili per le prove che il gruppo dovrà affrontare.

A differenza dello stregone, il sacerdote non ha bisogno di libri e non deve effettuare il tiro per sapere se riesce ad imparare nuovi incantesimi, che ottiene in modo del tutto diverso. Per ricevere nuove magie, il sacerdote deve dimostrarsi fedele alla causa della sua divinità. Se, come accade di solito, il sacerdote è convinto, come quasi tutti, di aver fatto questo, prega per poter apprendere gli incantesimi prescelti. Normalmente, questo gli viene concesso.

La gamma degli incantesimi del sacerdote è limitata in base al suo livello ed alla sfera alla quale le magie appartengono. All'interno delle sfere con accesso completo da parte della sua divinità, il sacerdote può lanciare qualsiasi incantesimo, purché egli sia di livello sufficiente. Un druido in grado di lanciare incantesimi di 2° livello, ad esempio, può usare tutti quelli di 2° livello della sfera vegetale.

Per le sfere con accesso parziale egli deve fermarsi agli incantesimi di 3° livello. Non appena sale di livello, il sacerdote sa per intuito quali sono gli incantesimi alla sua portata. Anche questo è un dono da parte della sua divinità.

Per avere gli incantesimi il sacerdote deve pregare, perché gli provengono da un'entità superiore, che può essere la divinità stessa o un intermediario. Le condizioni da rispettare per la preghiera sono le stesse richieste per lo studio degli stregoni. Naturalmente, il sacerdote deve mantenere ottimi rapporti con la sua divinità protettrice: se trascura i suoi doveri, accoglie pensieri sconvenienti e non onora il suo credo, scoprirà che la sua divinità può punirlo. Questa si dimostra insoddisfatta negandogli l'apprendimento degli incantesimi (gli incantesimi di livello più basso, se si tratta di infrazioni minori, oppure quelli più importanti o anche tutti, in caso di colpe gravi). Il personaggio, allora, deve fare ammenda: gli basterà stare più attento, se si è macchiato di trasgressioni veniali; se ha commesso qualcosa di serio, invece, dovrà compiere una ricerca o un sacrificio. Spetta al DM decidere, qualora il sacerdote dovesse allontanarsi dalla retta via del suo credo.

Infine, il DM può stabilire che non tutte le divinità siano uguali e che quelle meno potenti non possano dare determinati incantesimi. Se si adotta questa regola facoltativa, i semidei possono donare incantesimi solo fino al 5° livello e le divinità minori fino al 6°, mentre le divinità maggiori pos-

sono concederli tutti. E' meglio informarsi al momento di creare il personaggio (e decidere il culto al quale appartiene), onde evitare sgradite sorprese.

Lanciare incantesimi

Per lanciare incantesimi, stregoni e sacerdoti seguono le stesse modalità: devono averli memorizzati, essere in grado di parlare (non essere imbavagliati o sotto l'effetto dell'incantesimo *Silenzio*) ed avere le braccia libere. Queste modalità si possono cambiare se si adottano le regole facoltative sulle componenti. Se l'incantesimo è diretto verso una persona, un luogo o un oggetto, bisogna essere in grado di vedere l'obiettivo. Non basta lanciare una palla di fuoco a 45 metri di distanza, alla cieca: bisogna poter scorgere il punto di esplosione e tutto lo spazio intermedio. Anche un dardo incantato (che colpisce sempre il bersaglio) non si può inviare contro un gruppo di banditi con l'ordine di prendere il capo: è necessario vedere e identificare l'obiettivo.



Quando si è iniziato l'incantesimo, bisogna restare fermi: è impossibile lanciare magie stando a cavallo o a bordo di veicoli, a meno che non vengano escogitati sistemi speciali per stabilizzare e proteggere lo stregone (o il sacerdote). Non si lanciano incantesimi mentre si galoppa o si naviga nel mezzo di una tempesta. Se, però, si sta sottocoperta, al riparo dal vento e dalle onde, è possibile farlo. Di solito non si lanciano magie se si viaggia su un carro, ma, se si riesce a trovare il modo di stare fermi, il DM può fare un'eccezione; la decisione è sempre lasciata a lui, comunque.

Durante il round in cui lancia l'incantesimo, lo stregone (o il sacerdote) non può schivare gli attacchi, quindi non ha bonus sulla CA per la Destrezza. Se, inoltre, egli viene colpito o fallisce un tiro-salvezza prima di aver completato l'esecuzione, l'incantesimo viene annullato e sprecato (dev'essere memorizzato di nuovo) poiché gli è svanito dalla mente. Si consiglia caldamente di non lasciare stregoni e sacerdoti in prima linea, se si ha bisogno dei loro incantesimi!

Componenti per l'incantesimo (regola opzionale)

Quando il personaggio lancia un incantesimo, si presume che compia qualche atto che lo attivi. Può mormorare una formula, agitare la mano, muovere il piede, ingoiare un ragno vivo, e così via. Se vi limitate ad usare le regole normali, non è necessario che sappiate esattamente cosa deve fare; questo riveste una sua importanza solo se adottate le regole opzionali che riguardano le componenti.

Gli elementi richiesti per effettuare l'incantesimo sono di tre tipi: verbali, somatici (gesti) e materiali. La descrizione dell'incantesimo indica quali componenti occorrono. Per la componente verbale bisogna parlare chiaramente (senza essere in nessun caso zittiti), per quella somatica ci vuole completa libertà di movimento (non essere legati o bloccati) e per quella materiale basta fare ciò che è prescritto: lanciarla, farla cadere, mangiarla, spezzarla eccetera. Mentre non vengono descritti i gesti o le parole necessari, la componente materiale è specificata per ogni incantesimo; a volte è comune e facile da trovare, ma può anche trattarsi di un oggetto raro e prezioso. Qualunque essa sia, viene dissolta al momento in cui si lancia l'incantesimo, a meno che le regole non dicano altrimenti.

Se usate questa regola opzionale, lo stregone (o il sacerdote) deve avere queste componenti per poter lanciare l'incantesimo; non può farne a meno, anche se ha memorizzato la magia. Per comodità, è meglio presupporre che, se non è uno sventato, lo stregone (o il sacerdote) abbia sempre con sé le componenti materiali più ordinarie (cera, penne, colori, sabbia, bastoncini e cotone, ad esempio) e debba invece procurarsi quelle più straordinarie e costose: non è verosimile che il personaggio abbia a portata di mano una perla di grande valore ogni volta che ne ha bisogno.

I tre diversi aspetti delle componenti cambiano anche le condizioni in cui è possibile lanciare l'incantesimo: non è più necessario poter parlare ed usare gli oggetti e potersi muovere. Basta soddisfare le combinazioni richieste. Se l'incantesimo prevede solo una componente verbale, il personaggio può lanciarlo anche se è nudo e legato; se prevede solo quella gestuale, lo stregone (o il sacerdote) può farlo pur essendo entro il raggio d'azione del *Silenzio*. La maggior parte degli incantesimi richiede un insieme di componenti, ma gli stregoni (o i sacerdoti) più furbi sanno prepararne alcuni che funzionano con una parola o un gesto soltanto, per cogliere il nemico di sorpresa

RICERCA MAGICA

Questo è un aspetto sovente trascurato dell'attività degli stregoni e dei sacerdoti. Gli incantesimi già pronti richiedono una quantità di strumenti ed effetti, ma il personaggio più accorto si dedicherà ben presto a crearne di propri. Mentre gli altri stregoni (e sacerdoti) si troveranno ben presto a ricalcare modelli ormai risaputi ("Occhio! Uno stregone! Preparatevi alla palla di fuoco, ragazzi!"), un personaggio dotato di maggiore intraprendenza può riservare delle (brutte) sorprese!

Anche se le regole per la ricerca degli incantesimi sono nelle mani del DM, ci sono cose che dovreste sapere su come procedere. In primo luogo, "ricerca" vuol dire questo: che voi e il DM collaborerete per espandere il gioco. Non aspettatevi che sia lui a farlo per conto vostro! Senza la vostra iniziativa, non accade nulla di nuovo. Secondariamente, qualunque sia l'incantesimo cercato, non può essere più potente di quelli che il personaggio possiede già. Se lo fosse, dovrete aspettare che lo stregone (sacerdote) raggiunga il livello adatto (uno stregone del 1° livello non può ricercare un incantesimo potente come *Palla di fuoco;* dovrà attendere di saper lanciare la *Palla di fuoco*). Infine, ci vuole pazienza e bisogna essere disposti a spendere. La ricerca è lunga e costosa; questa è un'ottima occasione che il DM avrà per ripulirvi del contante in eccesso. Ma, dopotutto, esiste per lo stregone (o per il sacerdote) un modo migliore di spendere i soldi?

Detto questo, bisogna innanzitutto abbozzare una descrizione scritta dell'incantesimo, comprendendo le componenti, i tiri-salvezza, il raggio d'azione, la durata e tutti i dati che trovate nei normali incantesimi. Consegnatela al DM facendo presente qual è l'effetto che volete ottenere (a volte non si riesce a spiegarsi bene per iscritto, quindi è meglio parlarsi, per non fare confusione). Il DM è libero di ammettere o rifiutare l'incantesimo; la decisione spetta a lui e non tutti i DM seguono gli stessi criteri. Non bisogna farsene un problema: cercate di apportare le modifiche che possono rendere accettabile la magia. Probabilmente saprete escogitarle da soli.

Fatto questo, il personaggio può ricercare l'incantesimo. Gli ci vorrà un po' di tempo, ma alla fine ce la farà. Può darsi che l'incantesimo non sia esattamente come se l'aspettava. Il DM può apporre delle correzioni, magari riducendo il raggio d'azione o il danno. Infine, si dovrà trovare un nome per la nuova magia, possibilmente qualcosa di pomposo, tipo "Il vortice malefico di Delsenora". Alla fine, quel che conta è far colpo!

DESCRIZIONE DEGLI INCANTESIMI

Gli incantesimi sono classificati a seconda del gruppo (stregoni o sacerdoti) e del livello. All'interno di ogni sottogruppo sono disposti in ordine alfabetico. Prima della descrizione trovate i seguenti dati.

Nome: serve ad identificare l'incantesimo. Tra parentesi, dopo il nome, c'è la scuola di appartenenza (per gli stregoni); se ne viene indicata più d'una, si tratta di un incantesimo comune a tutte le scuole elencate. Ci sono incantesimi invertibili (che possono ottenere l'effetto opposto a quello riportato); questo viene segnalato dopo il nome. I sacerdoti che hanno questi tipi di incantesimi li memorizzano nella forma che preferiscono. Se, ad esempio, un sacerdote vuole avere *Causa ferite leggere* deve richiedere l'incantesimo *Cura ferite* leggere in questa forma durante la preghiera e la meditazione. Se la forma invertita è in contrasto con l'allineamento del sacerdote, questo può comportare penalità anche gravi (la divinità potrà negare degli incantesimi specifici, interi livelli o addirittura tutti gli incantesimi per un certo periodo). L'esito dipende dalla reazione della divinità, determinata dal DM.

Per gli incantesimi degli stregoni vale lo stesso discorso. Al momento in cui impara l'incantesimo, lo stregone ne trascrive entrambe le forme; quando le memorizza decide quale usare, a meno che non ci siano indicazioni diverse. Se, ad esempio, lo stregone ha memorizzato *Carne in pietra* e vuole lanciare *Pietra in carne,* deve aspettare di aver memorizzato quest'ultima forma (dopo otto ore di riposo e poi studio). Se può memorizzare due incantesimi di 6° livello, può studiare due volte la stessa versione o entrambe una volta.

Scuola: dopo il nome, tra parentesi, è indicata la scuola a cui appartiene l'incantesimo. Se si tratta di stregoni, questo rimanda alla scuola scelta; nel caso dei sacerdoti, invece, serve solo come riferimento, nel caso in cui il DM avesse bisogno di determinare la resistenza (ad es. la resistenza degli elfi agli incantesimi di *Charme*).

Sfera: vale solo per i sacerdoti; è la sfera o le sfere in cui rientra l'incantesimo.

Raggio d'azione: esprime la distanza dallo stregone (o dal sacerdote) a cui inizia o si verifica l'effetto dell'incantesimo. Se è "0", significa che il personaggio può lanciarlo solo su di sé. "Contatto" vuol dire che lo stregone (o il sacerdote) può lanciarlo sugli altri solo se è in grado di toccarli. A meno che non venga specificato diversamente, tutti gli altri incantesimi sono centrati in un punto, visibile allo stregone (o al sacerdote), che rientra nel raggio d'azione. Il punto può essere, volendo, una creatura o un oggetto. In generale, se l'incantesimo colpisce un numero limitato di creature entro l'area indicata, prende prima quelle più vicine al centro, a meno che non ci siano parametri diversi (ad esempio il livello o i dadi-vita). Lo stregone (o il sacerdote) può lanciare incantesimi attraverso strette aperture solo se ci passano la sua visuale e l'energia dell'incantesimo: uno stregone può lanciare incantesimi stando dietro ad una feritoia, ma lanciare una *Palla di fuoco* da uno spioncino è un'altra questione!



Componenti: indica quali componenti occorrono (V: verbale, S: somatica, M: materiale). Se si tratta di componenti materiali, queste vengono specificate nella spiegazione dell'incantesimo. Le componenti vengono spese al momento in cui l'incantesimo viene lanciato, a meno che le regole non dicano altrimenti. I simboli sacri del sacerdote non vanno perduti ad ogni incantesimo. Nei casi in cui la componente materiale si usa alla fine dell'incantesimo (*Libertà d'azione, Autometamorfosi,* ecc.), se questa viene distrutta prima del tempo l'incantesimo non ha luogo.

Durata: specifica la durata della potenza dell'incantesimo. Ci sono incantesimi che hanno durata istantanea e svaniscono subito, benché i loro effetti possano essere permanenti ed immutabili con mezzi normali. Quelli con durata permanente si protraggono finché non vengono annullati, di solito con un *Dissolvi magie*. Certi hanno durata variabile, ma nella maggior parte dei casi lo stregone (o il sacerdote) non può sceglierla. Se hanno durata fissa (ad esempio 3 round per livello), il giocatore deve ricordarsene, magari annotando i round man mano che passano. Se hanno durata variabile (ad es.: 3 + 1d4 round), la determina il DM tirando il dado di nascosto; potrà informare il giocatore che gli effetti dell'incantesimo si stanno affievolendo, ma non è tenuto a farlo. E' meglio consultarlo preventivamente al riguardo.

Certi incantesimi possono terminare quando lo decide chi li ha lanciati. Per poterli far smettere, lo stregone (o il sacerdote) deve trovarsi entro il loro raggio d'azione e poter pronunciare la formula apposita. Solo chi ha lanciato l'incantesimo può farlo finire.

Tempo di lancio: è una voce importante se si adottano le regole opzionali ad esso relative. Se viene indicato un solo numero, il tempo di lancio si somma ai tiri per l'iniziativa dello stregone (o del sacerdote). Se, invece, si tratta di incantesimi che richiedono uno o più round per poter essere lanciati, cominciano ad agire alla fine dell'ultimo di questi round. Se Delsenora lancia un incantesimo per cui è necessario un round, questo inizia alla fine del round; se occorrono tre round, allo scadere del terzo. Gli incantesimi per cui servono uno o più turni partono alla fine dell'ultimo turno.

Area d'effetto: indica quale volume, peso o numero di creature è coinvolto dall'incantesimo. Gli incantesimi che possiedono un'area o un volume che lo stregone (o il sacerdote) è in grado di modellare avranno dimensioni minime di 3 m in qualsiasi direzione, a meno che la descrizione non stabilisca diversamente. Una nube con volume pari ad un numero di cubi con spigolo di 3 m uguale al livello, se lanciata da uno stregone di 12° livello, potrebbe avere dimensioni di 3 m x 3 m x 36 m, oppure di 6 m x 6 m x 9 m e così via, ma non potrebbe avere uno spigolo di soli 2 m, a meno che non venga specificato diversamente. Ci sono incantesimi (come *Benedizione*) che riguardano amici o nemici dello stregone (o del sacerdote). Ciò si riferisce, in ogni caso, alla sua posizione al momento in cui fa l'incantesimo.

Ad esempio, un personaggio Caotico Buono alleato di un chierico Legale Neutrale riceverebbe i benefici della Benedizione di quest'ultimo.

Tiro-salvezza indica se l'incantesimo consente alla vittima un tiro-salvezza e l'effetto di un tiro-salvezza riuscito: "Neg." annulla l'incantesimo; "1/2" significa che il personaggio subisce la metà dei danni normali; "Nessuno" vuol dire che non è ammesso tiro-salvezza.

Contro gli incantesimi di incantamento/charme valgono i modificatori del tiro-salvezza dovuti al punteggio di Saggezza.

Le barriere solide fisiche danno dei bonus sui tiri-salvezza e riducono le ferite. Anche i vari tipi di copertura e riparo influiscono sui tiri-salvezza e le ferite (il DM ne saprà di più).

Se una creatura supera il tiro-salvezza contro un incantesimo apparentemente privo di effetti fisici (incantesimi di *Charme, Bloccapersone, Giara magica*), riesce a percepire le vibrazioni della forza ostile, se il DM lo consente. Questo non basta, naturalmente, a capire esattamente di cosa si tratta.

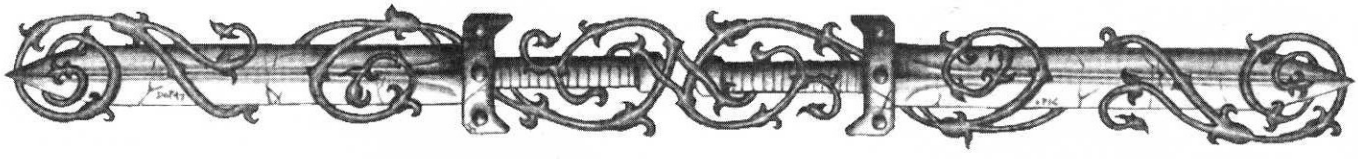
Si suppone che l'equipaggiamento e gli averi che il personaggio porta con sé effettuino il tiro-salvezza insieme a lui, a meno che non venga specificato altrimenti. Se la creatura fallisce il tiro-salvezza e l'attacco è particolarmente potente, si può effettuare il tiro-salvezza per gli oggetti di proprietà del personaggio o usando il loro tiro-salvezza (vedi *MDM*) oppure quello del personaggio. In questi casi il DM vi avvertirà.

Chiunque può rinunciare al tiro-salvezza di propria spontanea volontà, subendo l'effetto pieno di un incantesimo che agirebbe solo parzialmente. Allo stesso modo, qualsiasi creatura può abbassare volontariamente la propria resistenza alla magia, per consentire ad un incantesimo di funzionare automaticamente. Non è necessario che l'iniziativa parta dalla vittima: se una creatura o un personaggio viene convinta/o con qualche espediente ad abbassare la guardia, l'incantesimo farà effetto, anche se non era quello che la vittima si aspettava. E' sempre necessario che la vittima abbandoni la propria difesa volontariamente: non basta prenderla in contropiede. Ad esempio, un personaggio ha diritto al tiro-salvezza se viene attaccato all'improvviso da una *Palla di fuoco* dello stregone del gruppo, anche se lo stregone fino a quel momento era stato suo amico; non ne avrebbe diritto, invece, se lo stregone lo avesse convinto, dicendogli che avrebbe ricevuto *Levitazione,* e poi gli avesse tirato la palla di fuoco. Quando i PNG abbassano la resistenza, è il DM a decidere; i giocatori devono informare il DM quando sono i PG a farlo.

Descrizione dell'incantesimo: viene descritto il funzionamento dell'incantesimo, con i suoi effetti sul gioco. Sono spiegati gli usi più comuni dell'incantesimo, se ce ne sono vari, ma non sempre si possono esaurire tutte le possibili applicazioni. In questi casi, dovrete regolarvi in base alle informazioni della descrizione.

Gli incantesimi con più funzioni consentono allo stregone (o al sacerdote) di scegliere quale usare al momento del lancio. Di solito un singolo uso di un incantesimo con più funzioni è meno potente di un incantesimo con funzione unica dello stesso livello.

Gli effetti che comportano bonus o penalità sulle abilità, sui tiri per colpire e per i danni o sui tiri-salvezza non sono cumulativi tra loro o rispetto ad effetti di altre magie. Se, ad esempio, un guerriero beve una *pozione della forza da gigante* e poi riceve l'incantesimo *Forza* degli stregoni del 2° livello, funziona solo la magia più forte (quella della pozione). Quando svanisce l'effetto della pozione svanisce, però, quello dell'incantesimo *Forza* rimane, fino al termine della sua durata.



CAPITOLO 8

ESPERIENZA

Una volta portata a termine la sua prima avventura, il giocatore si sarà divertito, ma cosa ci avrà guadagnato il personaggio? Se non dovesse mai migliorarsi, non avrebbe alcuna possibilità di sopravvivere. Non parliamo, poi, di superare i tremendi pericoli di cui il mondo di AD&D™ è pieno. Per fortuna, le cose non vanno in questo modo: il personaggio impara qualcosa ogni volta che intraprende un'avventura. Può darsi che capisca meglio i suoi limiti fisici, o che incontri una creatura mai vista prima, oppure che provi un incantesimo non ancora collaudato, o che scopra qualche stranezza della natura. Non necessariamente si tratta di esperienze positive: dopo aver fatto saltare in aria metà dei suoi compagni con una palla di fuoco mal riuscita, è possibile (ma non è detto) che le prossime volte lo stregone stia più attento alla distanza e all'area d'effetto dell'incantesimo. Forse, dopo aver attaccato un basilisco, il guerriero può aver imparato che è meglio essere prudenti se si ha a che fare con questa strana bestia (sempre che i suoi compagni abbiano trovato il modo di farlo ritornare in carne ed ossa). In ogni caso, il personaggio ha imparato la lezione.

Alcune delle informazioni e delle abilità apprese si possono applicare durante il gioco. Lo stregone che la prima volta ha arrostito i suoi amici con la *Palla di fuoco*, la volta successiva farà maggiore attenzione alla gittata; in ogni caso i superstiti avranno imparato a tenersi alla larga.



La ricompensa per questo tipo di apprendimento è semplice ed immediata. I personaggi traggono beneficio dal fatto che i loro proprietari hanno imparato a giocare.

A parte questo, però, il personaggio compie dei progressi per conto proprio. Non basta che chi lo impersona sappia giocare meglio per assegnargli arbitrariamente più punti-ferita, più incantesimi o un miglior tiro per colpire. Questi avanzamenti sono regolati da un sistema ben preciso: i punti-esperienza (PE).

I punti-esperienza servono appunto a misurare i progressi compiuti dal personaggio. Riassumono tanti fattori diversi: un'aumentata fiducia nelle proprie capacità, esercizio fisico, capacità d'osservazione ed addestramento sul posto. Quando il personaggio ha guadagnato un numero di punti sufficiente per passare al livello successivo, questi fattori astratti si traducono in un concreto miglioramento delle sue capacità. Quali caratteristiche vengano perfezionate, e in quanto tempo, è cosa che dipende dalla classe alla quale il personaggio appartiene.

PUNTI-ESPERIENZA DEL GRUPPO

I punti-esperienza vengono guadagnati mediante le azioni dei personaggi, in genere collegate allo scopo dell'avventura. Tutti gli avventurieri ricevono dei PE per aver superato ostacoli o nemici e, poiché la collaborazione è importante, questi punti si dividono equamente, senza discriminazioni tra i vari membri del gruppo. Chi potrebbe affermare che lo stregone, che è rimasto pronto con il suo incantesimo nel caso in cui la situazione avesse preso una brutta piega, non poteva essere utile? O che il bardo, che ha coperto la fuga degli altri, non ha fatto qualcosa di importante? Anche un personaggio che non ha mai sfoderato la spada può aver dato ottimi consigli e suggerito valide tattiche. Inoltre, lo stregone ed il bardo possono aver imparato stando a vedere gli altri.

PUNTI-ESPERIENZA INDIVIDUALI

I personaggi ottengono punti-esperienza in base alla loro classe, anche per le imprese compiute personalmente. In genere, ne guadagnano per le azioni tipiche del loro gruppo di appartenenza. I combattenti per aver sconfitto i mostri; più la battaglia è stata dura, più punti avranno. Gli stregoni ricevono PE per aver usato bene gli incantesimi. Non ne prenderanno certo per essere andati a zonzo nei boschi a sprecare le magie senza scopo, ma per aver lanciato un fulmine contro un beholder, per esempio, o per aver ricercato nuove magie od oggetti magici. Si assegnano PE ai sacerdoti che hanno diffuso il proprio credo e sfruttato i loro poteri per la maggior gloria della divinità, o ai vagabondi (che hanno l'istinto dei ladri) che hanno saputo sfruttare al meglio le loro abilità per trovare o guadagnarsi un tesoro.

E' possibile che il personaggio tragga beneficio dal fatto che il suo proprietario gioca bene. Quando il giocatore crea ed interpreta al meglio il suo personaggio, il DM può premiare quest'ultimo con un certo numero di punti-esperienza. Il personaggio può ricevere questo riconoscimento anche per le brillanti trovate del suo proprietario.

Infine, il personaggio può ricevere PE per aver portato a termine l'avventura o aver raggiunto uno scopo prefissato dal DM. Può darsi che il giocatore abbia una vaga idea di quel che il suo personaggio deve fare, ma non potrà sapere se questo gli frutterà punti-esperienza fino al momento in cui il DM glieli darà. Il DM non è, infatti, mai obbligato a concedere PE e può seguire qualsiasi criterio di assegnazione.

ADDESTRAMENTO

Anche quando il personaggio ha guadagnato abbastanza punti-esperienza per passare al prossimo livello, il DM può opporsi a questo avanzamento e richiedere, ad esempio, che si sottoponga ad un ulteriore addestramento sotto la guida di un tutore, per trasformare l'esperienza fatta in vero sapere. Questo richiederà, in media, qualche settimana di tempo (dipende dalla bravura del maestro) ed avverrà nell'intervallo tra un'avventura e l'altra.

E' possibile che il DM decida che i tempi non sono maturi per il passaggio di livello. Se, ad esempio, l'avventura termina con i personaggi sperduti in una miniera abbandonata, dopo una battaglia con gli gnoll, ed altri incontri da affrontare prima di poter riemergere, il DM può stabilire che l'assegnazione dei PE avvenga solo quando gli avventurieri saranno usciti, per non creare confusione. Ha tutti i diritti di agire in questo modo e, se i personaggi riusciranno a sopravvivere, alla fine dell'avventura ne trarranno vantaggio e saranno diventati più esperti o più saggi.

DOVE TROVARE LE INFORMAZIONI SPECIFICHE?

Abbiamo spiegato come e perché i personaggi ricevono punti-esperienza in generale. Poiché, però, l'attribuzione viene sempre decisa dal DM, le regole specifiche sono contenute nel *Manuale del DM*.


Ken Frank

CAPITOLO 9

COMBATTIMENTO

AD&D™ è un gioco di avventura creato per suscitare il brivido e l'emozione del pericolo. I personaggi sfidano le ignote insidie che si nascondono in antichi dungeon e lande coperte di rovi, pronti ad affrontare uomini malvagi e terribili mostri. E' importante, quindi, che tutti conoscano le regole fondamentali per il combattimento.

Per poter dare all'avventura la giusta dose di emozione, è necessario che le regole per il combattimento siano approfondite, ma anche facili e divertenti, in modo da agevolare l'immedesimazione da parte dei giocatori. Il combattimento in AD&D™ deve contemplare varie azioni e possibili esiti, tutti quelli che la fantasia può creare. La consapevolezza del fatto che può accadere qualsiasi cosa (perché le regole lo consentono) accresce il divertimento.

NON È SOLO QUESTIONE DI BOTTE E FENDENTI

In AD&D™ il combattimento, pur essendo importante, non è il cuore del gioco, ma solo un modo di affrontare le varie situazioni. Se i personaggi non potessero fare altro, il gioco diventerebbe ben presto noioso e tutti gli incontri sarebbero identici. Poiché, però, si tratta di qualcosa di più nel capitolo tratteremo anche altri argomenti.

Oltre alla spiegazione del meccanismo di base per colpire o mancare, qui troverete le regole per scacciare i non morti, attaccare e difendersi in circostanze speciali, avvelenare, compiere imprese eroiche, e molte altre ancora.

DEFINIZIONI

Ci sono vari termini ricorrenti nel corso di queste regole, dei quali è meglio conoscere il significato esatto. Ora li spieghiamo brevemente, ma nel resto del capitolo troverete tutti i dettagli necessari.

Classe Armatura (CA) è il fattore difensivo conferito da un certo tipo di armatura. In alcuni casi, viene modificato a seconda del miglioramento o del peggioramento della protezione determinato dalla situazione. Se, ad esempio, il personaggio si acquatta dietro un masso, la sua CA migliora; se, invece, fosse colpito alle spalle, avrebbe una CA peggiore.

D.B. '95



L'armatura protegge nel senso che riduce la probabilità che il personaggio sia colpito. Non assorbe il danno: lo previene. Un guerriero con armatura completa può anche essere un bersaglio lentissimo, ma riuscire a ferirlo non è un'impresa facile.

La Classe Armatura viene valutata mediante un fattore numerico che va da 10 (senza armatura) a -10 (armatura magica estremamente potente). *Più questo numero è basso, più l'armatura è efficace.* Anche lo scudo può contribuire a migliorarla.

La Classe Armatura può essere modificata dalla situazione e dalle caratteristiche: un alto punteggio di Destrezza, ad esempio. Anche questo bonus, però, è vanificato se il personaggio viene attaccato alle spalle.

Combattimento a distanza: si ha quando l'attacco avviene mediante un proiettile che venga scagliato, tirato, calciato o spinto in qualche modo. Segue le stesse regole del combattimento ravvicinato, ma presenta alcune modifiche e situazioni particolari.

Combattimento ravvicinato: si verifica quando i due avversari stanno l'uno di fronte all'altro e combattono usando pugni, zanne, artigli, asce, picche o qualcos'altro. In questo tipo di combattimento hanno molta importanza la Forza e la Destrezza.

Danno: viene inflitto al personaggio quando l'attacco del suo avversario va a segno. Può anche derivare da avvelenamento, acido, fuoco, caduta e da ogni tipo di pericolo presente nel mondo reale. Il danno si misura in termini di ferite, che il personaggio subisce ogni volta che viene colpito: può trattarsi di un danno leggero (1 ferita) o gravissimo (80 o più ferite). Le ferite si sottraggono dal totale dei punti-ferita del personaggio. Quando questo scende a 0, il personaggio è morto.

Iniziativa: è l'ordine in cui avvengono le azioni in un round di combattimento. Come spesso accade, è determinata dal tipo di situazione e da un insieme di abilità e fortuna.

All'inizio di ogni round, i due avversari tirano un dado ciascuno. Questo tiro può essere modificato in base all'abilità dei combattenti o alla situazione. Chi ottiene il punteggio più basso agisce per primo.

Sorpresa: può verificarsi ogni volta che i personaggi hanno un incontro inatteso con un altro gruppo (mostri, contadini, cavalieri malvagi, ecc.). Rappresenta la reazione della parte (persona o gruppo) che, colta alla sprovvista, non riesce a contrattaccare finché non si riprende. L'avversario, se non è lui stesso colto di sorpresa, può usufruire di un round d'azione gratuito mentre gli altri cercano di riaversi. E' possibilissimo che entrambe le parti restino sorprese!

Se si attacca sfruttando il fattore sorpresa, si ha un bonus sul tiro per colpire (vedi tabella 51). Un personaggio colto di sorpresa ha anche minori probabilità di superare un eventuale tiro-salvezza.

La sorpresa si determina tirando il dado, di solito all'inizio di un incontro. E' del tutto imprevedibile, perciò i modificatori al tiro sono veramente pochi.

THAC0: questo acronimo ("To Hit Armor Class 0" ovvero "Per colpire Classe Armatura 0") rappresenta il numero che il personaggio, il PNG o il mostro deve fare su 1d20 per colpire un bersaglio con Classe Armatura 0. Dipende dal gruppo e dal livello del soggetto (vedi tabella 53). Il valore del THAC0 è la base rispetto a cui calcolare il numero per colpire ogni altra CA. Può cambiare ogni volta che il personaggio sale di livello (a seconda del gruppo). L'uso del THAC0 serve a rendere il combattimento molto più veloce.

Tiro-salvezza: determina la resistenza del personaggio ad attacchi di tipo speciale (veleno, magia, attacchi che investono tutto il corpo o la mente). La probabilità di superare il tiro-salvezza migliora man mano che il personaggio sale di livello; la Destrezza, la forza d'animo e l'esperienza rendono più reattivi in combattimento, quindi contribuiscono alla riuscita di un tiro-salvezza.

IL TIRO PER COLPIRE

Questo tiro è alla base di tutto il combattimento e determina la riuscita o il fallimento di un attacco. Il numero che il giocatore deve ottenere per andare a segno viene anche detto "numero per colpire".

Il tiro per colpire si effettua quando si attacca con spade, archi, sassi ed ogni altra arma, ma anche con pugni, calci e prese di lotta. Serve anche per definire varie situazioni potenzialmente pericolose che richiedono una certa precisione (ad es. lanciare una pietra contro un bersaglio piccolo, o tirare una spada ad un compagno nel bel mezzo di un combattimento).

DETERMINARE IL NUMERO PER COLPIRE

La prima cosa da fare è trovare il numero che bisogna ottenere per colpire il bersaglio. Sottraete la Classe Armatura del bersaglio dal THAC0 dell'attaccante (ricordate che, se la CA è un numero negativo, dovete *sommarla* al THAC0 dell'attaccante). Per colpire il bersaglio, il personaggio deve fare, con 1d20, un numero pari o superiore a quello indicato.

Ecco un semplice esempio: Rath è arrivato ad essere un guerriero di 7° livello, quindi ha THAC0 14 (vedi tabella 53). Questo significa che, per colpire Classe Armatura 0, deve fare 14 o più. In questo momento sta attaccando un orchetto con corazza di maglia (CA 6), quindi per colpirlo deve ottenere almeno 8 (14 - 6 = 8) su 1d20. Se il colpo va a segno, Rath tira per determinare il danno (tabella 44).

L'esempio è davvero semplice: in verità, in ogni combattimento il THAC0 viene modificato dai bonus delle armi, della Forza e così via (il prossimo paragrafo presenta un elenco completo e dettagliato). Determinate i modificatori per la Forza e le armi, sottraete il totale dal THAC0 ed annotate il THAC0 modificato sulla scheda del personaggio. Sottraete da questo la Classe Armatura del bersaglio e otterrete il numero per colpire.

Applichiamo all'esempio di prima alcuni dei modificatori più frequenti in AD&D™. Abbiamo detto che Rath è un guerriero di 7° livello. Ha Forza 18/80 (il che gli dà un bonus di +2 sul tiro per colpire) e combatte con una spada lunga +1. Il suo THAC0 è 14, che modificato in base alla Forza diventa 12 e scende a

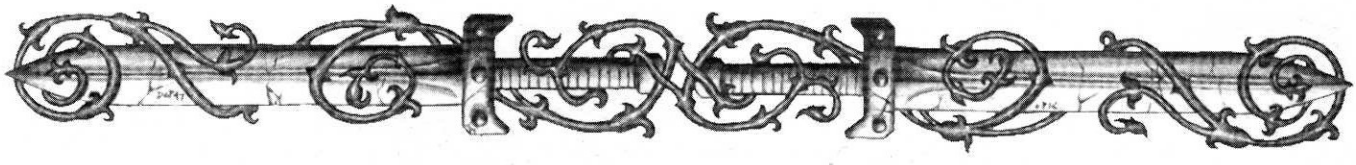


Tabella 51

MODIFICATORI PER IL COMBATTIMENTO

Situazione	Modificatore
Attaccante in posizione più elevata	+1
Difensore invisibile	–4
Difensore in equilibrio precario	+2
Difensore addormentato o bloccato	Automatico*
Difensore stordito o prono	+4
Difensore colto di sorpresa	+1
Arma da lancio, lunga gittata	–5
Arma da lancio, media gittata	–2
Attacco alle spalle	+2

* Se il difensore viene attaccato durante un normale combattimento ravvicinato, l'attacco va a segno automaticamente e causa il normale numero di danni. Se non ci sono altri combattimento in corso (se, cioè, tutti gli altri si sono ritirati o sono uccisi), il difensore può essere ucciso automaticamente.

11 per l'arma. Se attacca l'orchetto di prima, Rath deve ottenere 5 o più su 1d20 per colpire (11- 6 = 5). La tabella 44 indica quanti danni può infliggere con quell'arma (anche questo dato andrebbe annotato sulla scheda del personaggio).

Il DM può anche stabilire dei modificatori determinati dalla situazione (ad es. un bonus se il bersaglio viene preso alle spalle, o una penalità se è accovacciato dietro un masso). Se il numero ottenuto con 1d20 è pari o superiore al numero per colpire, l'attacco è riuscito; se è inferiore, l'attacco fallisce.

MODIFICATORI AL TIRO PER COLPIRE

Nel combattimento il tiro per colpire può essere migliorato o peggiorato da vari fattori, che si riflettono nei modificatori seguenti.

Modificatori per la Forza: la Forza del personaggio può far variare sia la probabilità di colpire che il numero delle danni inflitti. Questo modificatore si applica sempre nel combattimento ravvicinato e negli attacchi in cui viene scagliata un'arma da lancio, come un'accetta o una lancia.

Si può applicare un modificatore positivo per la Forza nel caso in cui il personaggio abbia un arco che si è fatto fare su misura per sfruttare al massimo questa dote. I personaggi che hanno penalità relative alla Forza hanno sempre dei problemi con l'arco: non riescono a tenderlo. Non si applicano modificatori alle balestre, perché in questo caso la forza del colpo è dovuta al meccanismo, non al personaggio.

Oggetti magici: anche le doti magiche di un'arma possono influire sul combattimento. Gli oggetti che danno un bonus sul tiro per colpire o sulla Classe Armatura hanno segno "+": una *spada +1,* ad esempio, migliora di 1 punto la probabilità di colpire. Una *corazza di maglia +1* migliora di 1 punto la Classe Armatura del personaggio (questo significa che dovete sottrarre 1 punto dalla sua CA, che passa da 5 a 4, ad esempio). Gli oggetti maledetti comportano un modificatore negativo (penalità), che va sottratto dal tiro per colpire o sommato alla Classe Armatura.

Non c'è limite al numero dei modificatori applicabili, né al numero positivo o negativo (il totale di tutti i modificatori) che si può applicare al tiro del dado.

La tabella 51 elenca alcuni dei modificatori più comuni; i numeri positivi sono bonus per l'attaccante; quelli negativi sono penalità.

Modificatori per armi ed armature (regola opzionale)

Non tutte le armi hanno la stessa efficacia, altrimenti non si spiegherebbe la loro varietà: sarebbe utilizzato sempre lo stesso tipo, il più utile. Non è così, evidentemente.

A parte le differenze di dimensioni, peso, lunghezza e forma, certe armi sono più adatte di altre ad essere utilizzate contro determinati tipi di armature. In effetti, la varietà di armi ed armature presenti nel mondo deriva da una specie di rincorsa: ogni nuova arma scoperta portava a progettare un'armatura che potesse contrastarla, che a sua volta causava l'invenzione di nuove armi e così via.

In AD&D™ le armi si raggruppano in varie categorie, a seconda del loro uso. Le categorie fondamentali sono: armi da punta, da taglio e contundenti.

Armi da taglio: comprendono spade, asce e coltelli. L'efficacia dell'arma è dovuta all'affilatura e alla forza muscolare applicata.

Armi da punta (certe spade, lance, picche, frecce, giavellotti eccetera): si basano sulle doti di penetrazione della punta piuttosto che sul peso dell'arma.

Armi contundenti (mazze, martelli, mazzafrusti): dipendono quasi esclusivamente dall'impatto causato dalla forza muscolare.

Ci sono armi, specialmente alcune delle armi lunghe più strane, che rientrano in più di una categoria. L'alabarda si può usare sia come ascia lunga (arma da taglio) sia come picca corta (arma da punta). La loro versatilità avvantaggia l'attaccante, che può adoperarle nel modo più comodo e adatto alla situazione.

Anche le **armi naturali** si possono classificare a seconda del tipo di attacco: gli artigli sono armi da taglio e le zanne da punta, mentre la coda è un'arma contundente. Spetta al DM decidere la categoria più appropriata alla creatura e al tipo di attacco.

Le **armature** hanno, a loro volta, qualità diverse: l'armatura da campo è la più efficace di tutte, grazie allo spessore del



metallo, ma è svantaggiata nei confronti di certi tipi di armi.

La tabella 52 elenca i modificatori per armi ed armature da applicare al THAC0 dell'attaccante, se si adottano queste regole opzionali. Per poterla usare, dovete conoscere il tipo di armatura del bersaglio, oltre che la sua Classe Armatura. I bonus per le armature magiche non cambiano il tipo, ma solo la Classe Armatura.

Questo sistema si usa soltanto se si ha a che fare con creature provviste di armatura, non con quelle dotate di corazza naturale.

Numeri per colpire impossibili

A volte può sembrare che il numero per colpire sia impossibile da ottenere: un attacco può richiedere un numero superiore al 20 (con un dado a venti facce!), o addirittura inferiore a 1. Eppure, in entrambi i casi, bisogna tirare il dado lo stesso!

Il motivo è semplice. Con modificatori positivi (per magia, Forza, situazione ecc.) è possibile ottenere numeri maggiori di 20, così come si può scendere sotto lo zero con le penalità.

A prescindere dal numero che bisogna fare, un 20 equivale *sempre* ad un attacco andato a segno ed un 1 ad un attacco fallito, a meno che le regole non specifichino diversamente. Nella maggior parte dei casi, un 20 naturale colpisce ed un 1 va a vuoto, senza tener conto dei modificatori.

Quindi, anche se un personaggio ha numero per colpire 23 ed ha una penalità sul tiro di dado di -3, può mettere comunque a segno un colpo, ma solo se fa 20 prima di applicare qualsiasi modificatore. Allo stesso modo, se un personaggio colpirebbe un mostro con 3 o più e impugna una *spada +4* può sempre fallire: gli basta fare 1.

Il combattimento è sempre imprevedibile: non esistono certezze, nel bene e nel male.

Calcolo del THAC0

Per poter effettuare il tiro per colpire, bisogna sapere il THAC0 del personaggio. Questo valore dipende dal gruppo e dal livello (se si tratta di un PG o di un PNG) oppure dai Dadi-vita (se è un mostro o un animale). Tutti i personaggi di 1° livello hanno THAC0 20, a prescindere dalla classe.

Per i personaggi dal 1° al 20° livello consultate la Tabella 53. Essa indica il THAC0 per ogni gruppo fino al 20° livello, così non sarà necessario fare alcun calcolo.

Per personaggi di livello superiore al 20°, trovate il fattore di miglioramento nella tabella 54. Questo rappresenta il numero di livelli di cui il personaggio deve avanzare per ridurre il suo THAC0 di 1 o più punti. Potete quindi calcolare il THAC0 in base al livello.

Il THAC0 dei mostri è riportato nel *MDM.*

Tabella 52

Modificatori per armi ed armature

Tipo di armatura	Taglio	Punta	Contundente
Armatura completa	+4	+3	0
Armatura da campo	+3	+1	0
Brigantina	+1	+1	0
Corazza a bande	+2	0	+1
Corazza a scaglie	0	+1	0
Corazza a strisce	0	+1	+2
Corazza ad anelli	+1	+1	0
Corazza di cuoio**	0	-2	0
Corazza di cuoio borchiata	+2	+1	0
Corazza di maglia	+2	0	-2
Corrazza di piastre	+3	0	0

* Comprende anche la corazza di piastre di bronzo

** Comprende anche corazza di pelle e imbottita

Tabella 53

THAC0 calcolati

	Livello																			
Gruppo	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Sacerdote	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8
Vagabondo	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11
Combattente	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Stregone	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14

Tabella 54
MIGLIORAMENTO DEL THACO

Gruppo	Fattore di miglioramento Punti/livello
Sacerdote	2/3
Vagabondo	1/2
Combattente	1/1
Stregone	1/3

COMBATTIMENTO ED INCONTRI

Gli incontri con mostri e PNG sono il cuore di AD&D™. Poiché spesso sfociano nel combattimento, è essenziale capire bene cosa avviene durante una battaglia. In ogni scontro ci sono vari fattori che il DM dovrà considerare, in gran parte determinati dalle circostanze in cui l'incontro avviene. Qualcuno è stato colto di sorpresa? Quanto sono distanti gli avversari? Quanti ce ne sono? Questi interrogativi emergono in tutti gli incontri, a prescindere dal fatto che ci sia battaglia o meno. Potete trovare le risposte al capitolo "Incontri" del *MDM.*

IL ROUND DI COMBATTIMENTO

Se un incontro porta ad un combattimento, il *round* (o round di combattimento) diventa subito l'unità di misura del tempo di gioco. Il round serve a quantificare la durata delle azioni dei personaggi: può trattarsi di azioni di combattimento o di altro tipo (in cui il tempo rivesta comunque una certa importanza).

Un round dura più o meno un minuto. Dieci round equivalgono ad un *turno* (o, detto in altri termini, un turno dura dieci minuti di tempo di gioco). E' importante ricordarselo, specialmente per gli incantesimi che durano un certo numero di turni, e non di round.

Si tratta sempre di approssimazioni: è impossibile misurare il tempo nel combattimento con precisione assoluta. Un'azione che in circostanze normali sembrerebbe fin troppo facile può diventare un'impresa eroica se viene tentata durante una furiosa battaglia.

Prendiamo ad esempio il semplice atto di bere una pozione curativa. Immaginiamo che il personaggio decida di bersela prima di andare a dormire: tutto quel che deve fare è prenderla dallo zaino, stapparla e berne il contenuto. Nessun problema.

Adesso, immaginate di dover fare la stessa cosa nel bel mezzo di una battaglia. La pozione è al sicuro nello zaino che il personaggio ha sulle spalle. Egli si guarda intorno per vedere se c'è qualche compagno che possa tirarla fuori ma, come è facile intuire, tutti sono piuttosto indaffarati. Così, spada alla mano, si sfila una bretella dello zaino e, nel preciso momento in cui viene assalito da due orchetti, l'altra bretella comincia a scivolare, minacciando di impigliarlo. Già quella slacciata gli impedisce di usare bene lo scudo. Tenendo lo scudo davanti a sé come meglio può, retrocede affannosamente per schivare i primi colpi vibrati all'impazzata dai mostri. Dopo qualche passo, arriva un compagno a dargli man forte e a tenere impegnati gli orchetti. Il personaggio può ora inginocchiarsi, posare la spada e togliersi lo zaino. Ode un urlo selvaggio ed alza lo scudo istintivamente, giusto in tempo per ripararsi da un rapido colpo.

A furia di rovistare nello zaino, riesce infine a trovare la pozione, la tira fuori, sempre riparandosi alla meglio, e la stappa. Proprio in quel momento vicino a lui scoppia un lampo infuocato: una palla di fuoco! Stringe i denti per sopportare il caldo, il dolore e lo spavento, cercando di non rompere o svuotare la boccetta. Nonostante il bruciore, prova una sensazione di sollievo quando si accorge che la pozione è ancora intatta.

La ingoia in tutta fretta, recupera la spada e spinge via lo zaino con un calcio, quindi si precipita in prima linea. In termini di gioco, il personaggio è indietreggiato, è stato mancato da un attaccante, ha superato un tiro-salvezza contro incantesimi *(Palla di fuoco),* ha bevuto la pozione ed ora è pronto per il prossimo round di combattimento.

COSA SI PUÒ FARE IN UN ROUND

A prescindere dalla precisa durata di un round di combattimento, in esso il personaggio può compiere una sola azione, che si tratti di fare un attacco, lanciare un incantesimo, bere una pozione o curare un compagno ferito. Quest'azione può, però, comprendere una serie di azioni minori.

Quando il personaggio attacca, può avvicinarsi all'avversario, girargli attorno in cerca di un varco, fare una finta, sferrargli un gancio, parare un colpo, indietreggiare ed infine vibrare un fendente ben assestato. Se si tratta di uno stregone o un sacerdote, potrebbe cercare le componenti, schivare un attacco, ripassare mentalmente le procedura dell'incantesimo, intonare la cantilena e poi mettersi al riparo quando tutto è ormai pronto. Abbiamo già visto quanto possa risultare difficile bere una semplice pozione. Tutte queste cose possono richiedere più o meno di un minuto: il round si riferisce alla durata media.

Ecco alcuni esempi delle azioni che un personaggio può fare:

- Attaccare (effettuare tanti tiri per colpire quanti sono consentiti alla sua classe a quel livello)
- Lanciare un incantesimo (se il tempo necessario per farlo non supera un round)
- Bere una pozione
- Accendere una torcia
- Usare un oggetto magico



- Muoversi fino al limite del suo movimento
- Tentare di aprire una porta bloccata o una porta segreta
- Medicare un ferito
- Perquisire un corpo
- Piantare un chiodo
- Raccogliere un'arma caduta di mano

Ci sono anche azioni che occupano una quantità di tempo irrisoria e che il personaggio può compiere senza pregiudicare la possibilità di fare qualcos'altro di più impegnativo. Eccone alcuni esempi:

- Impartire ordini, dare avvertimenti, intimare la resa. Non si può, comunque, iniziare una conversazione in cui si attende risposta.
- Cambiare arma: lasciar cadere quella che si sta usando e sfoderarne un'altra.
- Liberarsi dell'equipaggiamento in eccesso, come zaini, lanterne, torce.

SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

Nel mondo reale, un combattimento è una delle cose che più si avvicinano all'anarchia totale. Ognuno dei contendenti cerca di colpire l'altro, ma nel farlo provoca soprattutto disordine e caos. Per questo motivo le battaglie sono piene di imprevisti: eventi inattesi, attacchi falliti, difficoltà a comunicare, confusione ed incertezza generale. Per condurre un combattimento nel gioco, però, è necessario disporre le azioni in una sequenza ordinata. Durante un round, occorre seguire questi passaggi:

1. Il DM decide quali azioni faranno i mostri o i PNG (compreso il lancio di incantesimi)
2. I giocatori dichiarano le intenzioni dei loro personaggi (compreso il lancio di incantesimi)
3. Si determina l'iniziativa
4. Si effettuano gli attacchi, in ordine di iniziativa

Si ripete questa sequenza fino a quando il combattimento finisce con la sconfitta, la resa o la ritirata di una delle due parti.

Decisioni dei mostri e dei PNG: per prima cosa, il DM decide in segreto cosa farà ogni avversario dei personaggi (ad esempio: attacca, scappa o lancia un incantesimo). Non deve comunicare le sue decisioni ai giocatori. Se decide di lanciare un incantesimo, lo sceglie prima che i giocatori dichiarino le loro intenzioni.

Decisioni dei giocatori: i giocatori danno indicazioni generali riguardo a quel che faranno i personaggi. Non è necessario essere precisi, e in seguito c'è sempre la possibilità di cambiare idea, se il DM lo consente.

Se i personaggi stanno combattendo contro dei goblin, un giocatore può annunciare: "Il mio guerriero attacca", senza specificare quale sia il goblin che vuole colpire. Se i personaggi sono di fronte ad un gruppo misto di orchi e goblin, il giocatore deve indicare se attaccherà gli orchi oppure i goblin.

In questo momento bisogna anche dichiarare quali incantesimi si lanceranno. Una volta effettuato il tiro per l'iniziativa, non si possono più cambiare.

Prima di procedere, il DM deve assicurarsi di aver capito bene cosa intendono fare non solo i PG, ma anche i loro gregari e mercenari. Quando si è fatto un'idea precisa di quel che può accadere, il DM può negare al giocatore le azioni in contrasto con le regole (o, nel caso dei PNG, con l'etica del personaggio).

Il DM non è mai obbligato ad impedire le azioni impossibili: può lasciare che il personaggio faccia un tentativo, ben sapendo che questo è destinato al fallimento. D'altronde, non spetta a lui consigliare ai giocatori le migliori strategie o le azioni più intelligenti per i loro personaggi.

Iniziativa: si tira il dado per l'iniziativa (vedi regole per l'iniziativa al paragrafo seguente).

Risoluzione: alla fine i PG, i PNG e i mostri effettuano le azioni, gli attacchi e gli incantesimi, sempre secondo l'ordine dell'iniziativa.

La sequenza non è immutabile. Infatti alcuni mostri la violano e ci sono situazioni in cui bisogna, piuttosto, affidarsi al buon senso. L'ultima parola spetta sempre al DM.

Ecco un esempio pratico di sequenza di combattimento: Rath guida la compagnia attraverso i corridoi di un dungeon. Alle sue spalle ci sono Rupert e Delsenora. Dietro l'angolo compare un gruppo di orchetti e troll a circa 6 m di distanza. Nessuno è colto di sorpresa.

Gli appunti del DM indicano che gli orchetti esitano: egli decide in segreto di farli ripiegare, mandando avanti i troll. Questi, essendo in grado di rigenerarsi, sono molto sicuri di sé, quindi si spostano in prima linea (lanciando insulti all'indirizzo degli orchetti) e si preparano ad attaccare. Il DM si rivolge ai giocatori, chiedendo cosa intendono fare.

Enrico (che interpreta Rath, un nano che odia gli orchetti): "Orchetti? CARICA!"

Anna (che interpreta la maga Delsenora): "Eh? Cosa!? Aspetta ... non farlo... stavo per ... ora non posso più lanciare una palla di fuoco."

DM: "Rath sta caricando. Ditemi alla svelta cosa volete fare."

Gianni (che interpreta il mezzelfo Rupert, rivolgendosi ad Anna): "Lancia un incantesimo!" (Poi, al DM): "Posso tirare una freccia e farla passare sopra la testa del nano?"

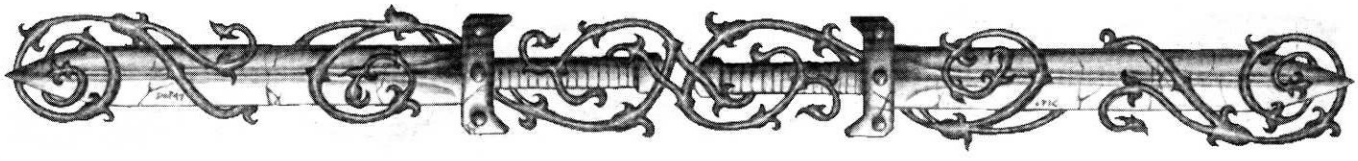
DM: "Sì, è basso."

Gianni: "Va bene: miro agli orchetti."

DM: "Anna, dimmi cosa fa Delsenora, altrimenti le faccio perdere un round!"

Anna: "Trovato! Incantesimo Freccia acida contro il primo troll."

DM: "Bene. Enrico, il tuo Rath è davanti al gruppo: tira per l'iniziativa ."



INIZIATIVA

Il tiro per l'iniziativa determina chi è il primo ad agire in un round di combattimento. L'ordine di iniziativa non sarà sempre lo stesso, ma cambierà ad ogni round (il combattimento è sempre qualcosa di incerto). Un personaggio quindi non può mai sapere in anticipo se potrà agire prima degli altri.

Di solito per decidere l'iniziativa le due parti tirano il dado: tutti i componenti della parte che se l'aggiudica agiranno prima dei membri dell'altro gruppo.

Per stabilire l'iniziativa si possono adottare altri due metodi opzionali, che legano maggiormente l'iniziativa alle azioni di ogni singolo membro. La procedura generale, comunque, rimane sempre la stessa.

PROCEDURA NORMALE

Per stabilire l'ordine d'iniziativa del round di combattimento, ognuna delle due parti tira 1d10. Di solito, il DM tira per i mostri (o PNG) ed un giocatore per la compagnia di PG. Vince chi ottiene il risultato più basso. Se il combattimento contrappone più di due schieramenti, gli altri agiscono in ordine crescente di iniziativa.

Tabella 55

MODIFICATORI ALL'INIZIATIVA

Situazione specifica	Modificatore
Velocizzato	–2
Rallentato	+2
In posizione più elevata	–1
Pronto a ricevere la carica	–2
A piedi su terreno scivoloso, guado	+2
Guado in acque piuttosto profonde	+4
Ambiente estraneo*	+6
Impedimenti (intrappolato, bloccato, in salita)	+3
In attesa	+1

* Vale per le situazioni in cui il gruppo si trova in un ambiente del tutto diverso (nuotare sott'acqua senza *anello della libertà di movimento*, ad esempio).

Tutti i componenti del gruppo coinvolti in quell'azione devono rientrare nei requisiti del modificatore: tutti i membri devono trovarsi in posizione più elevata rispetto all'avversario per poter usufruire del modificatore, ad esempio. Probabilmente il DM chiederà ad ogni giocatore dove sia di preciso il suo personaggio.

Agisce per prima la parte che ottiene il risultato modificato più basso (sempre con 1d10).

Se entrambe (o tutte) le parti fanno lo stesso numero, l'iniziativa è simultanea: i tiri per colpire e per i danni, gli incantesimi e le altre azioni vengano effettuati tutti quanti prima di applicare i risultati. Perciò sarà possibile che uno stregone venga ucciso dai goblin destinati a cadere vittime del suo incantesimo *Sonno* alla fine del round.

MODIFICATORI PER L'INIZIATIVA

Ci sono delle situazioni che possono influire sull'attribuzione dell'iniziativa. Questo si traduce in alcuni modificatori da sommare o sottrarre al tiro di dado.

Tutti i componenti del gruppo coinvolti in una stessa azione devono rientrare nei requisiti del modificatore: ad esem-

Tabella 56

MODIFICATORI OPZIONALI ALL'INIZIATIVA

Situazione specifica	Modificatore
Attacco con arma	Fattore-velocità dell'arma
Soffio	+1
Lancio di un incantesimo	Tempo di lancio
Taglia della creatura (solo mostri con armi naturali)*	
Minuscola	0
Piccola	+3
Media	+3
Grande	+6
Enorme	+9
Gargantua	+12
Doti magiche innate	+3
Oggetti magici**	
Vari	+3
Pozioni	+4
Anelli	+3
Verghe	+1
Pergamene	Tempo di lancio dell'incantesimo
Bastoni	+2
Bacchette	+3

* Questo vale solo per le creature che combattono con armi naturali: artigli, morso ecc. Quelle che adoperano delle armi vere e proprie utilizzano il fattore-velocità, a prescindere dalle loro dimensioni.

** Usare il modificatore indicato, a meno che la descrizione dell'oggetto non dica altrimenti.



pio, tutti i membri devono trovarsi in posizione più elevata rispetto agli avversari per poter usufruire del modificatore. Probabilmente il DM chiederà ad ogni giocatore dove si trova di preciso il suo personaggio.

Agisce per prima la parte che ottiene il risultato modificato più basso (sempre con 1d10).

Proseguendo l'esempio precedente, il DM decide che non ci sono modificatori (anche se Rath carica, gli orchetti e i troll sono troppo indaffarati a schierarsi per poter essere pronti a ricevere la carica, quindi non utilizzano il modificatore -2).

Enrico, che tira per conto del gruppo, fa 7 con 1d10, mentre il DM fa 10. L'iniziativa va ai giocatori.

La freccia acida di Delsenora colpisce un troll proprio mentre Rath cala un fendente all'ultimo degli orchetti in fuga. Un'altro avversario cade infilzato dalla freccia di Rupert mentre si appostava in seconda fila. Ora tocca ai mostri.

Gli orchetti riescono faticosamente a ricomporre i propri ranghi. Irritato dall'acido, il capo dei troll si avventa su Rath e lo ferisce gravemente. Tutti gli altri gli saltano addosso per farlo a pezzettini.

Iniziativa di gruppo (regola opzionale)

Alcuni sostengono che usare un unico tiro per tutto un gruppo sia poco realistico. In effetti è una semplificazione, un modo per ridurre i tiri e per sveltire il combattimento. E' vero, però, che le azioni dei singoli personaggi, le armi che utilizzano e alcune situazioni particolari possono influire sull'iniziativa.

Con questo metodo opzionale, si effettua ancora un solo tiro per ognuna delle parti. Si applica, però, un maggior numero di modificatori, in base alle azioni dei singoli (vedi tabella 56).

Alcuni modificatori dipendono dall'abilità, dall'incantesimo e dall'arma. I personaggi che lanciano un incantesimo (ma non i mostri che sfruttano doti magiche innate) devono sommare al tiro di dado il tempo di lancio. Quelli che attaccano con le armi sommano il loro fattore-velocità. Tutti gli altri modificatori si applicano in base alla situazione individuale.

Esempio: nel secondo round di combattimento, il DM decide di usare l'iniziativa di gruppo con i modificatori opzionali. Rath è circondato dai troll e non è in buono stato, ma il resto della compagnia è ancora piuttosto distante dai mostri.

Il DM stabilisce che uno dei troll continuerà ad attaccare Rath con l'aiuto degli orchetti, mentre gli altri si sposteranno per bloccare l'avanzata dei rinforzi. Il troll corroso dall'acido è in cerca di vendetta. A questo punto, il DM si rivolge ai giocatori per chiedere cosa intendono fare.

Giocatori (tutti insieme): "Adesso io..." "Cosa sta facendo?" "Io lancio un..."

DM (grida): "Uno alla volta! Rath!"

Enrico: "Soffio nel mio normale".

DM: "Ci vorrà del tempo, per estrarlo."

Enrico: "Non importa, lo faccio lo stesso."

Gianni: "Sfodero la spada e attacco un troll."

DM: "Anna?"

Anna (senza prestare attenzione agli altri due): "Lancio una Palla di fuoco."

Enrico e Gianni: "NO! NON FARLO!"

DM: "Beh, è questo che vuoi fare? Sbrigati!"

Anna: "No, lancio l'incantesimo Velocità *centrato su di me, così prenderò anche Rupert e Rath."*

DM: "Va bene. Enrico, tira per l'iniziativa. Ognuno applichi i propri modificatori."

Enrico tira 1d10 e fa 6. Il DM tira per i mostri e fa 5. I modificatori per ciascuno dei personaggi sono i seguenti:

Rath usa un oggetto magico della categoria "vari" (modificatore +3). La sua iniziativa modificata è 9 (6 + 3 = 9).

Rupert usa una spada bastarda +1 *a due mani (fattore-velocità 7 anziché 8, per via del +1). La sua iniziativa modificata è 13 (6 + 7 = 13).*

*Delsenora lancia un incantesimo (*Velocità, *tempo di lancio 3). La sua iniziativa modificata è pari a quella di Rath, 9.*

I troll attaccano con artigli e morsi (creature grandi che attaccano con armi naturali: +6). La loro iniziativa modificata è 11 (5 + 6 = 11).

Gli orchetti hanno spade lunghe (fattore-velocità 5), quindi hanno iniziativa modificata 10 (5 + 5 = 10).

Una volta calcolate tutte le singole iniziative, il round prosegue in questo modo:

Delsenora (iniziativa 9) porta a termine il suo incantesimo nello stesso momento in cui Rath (9) fa crollare il soffitto addosso agli orchetti grazie al suo corno magico.

Adesso toccherebbe agli orchetti (10), ma sono rimasti schiacciati nella frana.

I tre troll (iniziativa 11) non sono per niente scossi. Uno assale Rath e gli altri due balzano in avanti: Rupert viene mancato, ma Delsenora è colpita.

Infine Rupert (iniziativa 13) contrattacca. E' stato troppo lento per bloccare l'attacco su Delsenora, ma riesce a fermare l'altro troll. Le cose si mettono davvero male per i PG.

Iniziativa Individuale (regola opzionale)

Il metodo è uguale a quello appena esposto, ma con un'eccezione: ogni PG, PNG e mostro coinvolto nello scontro deve tirare il dado per l'iniziativa e applicare i propri modificatori. Il combattimento assume maggiore realismo, ma si allunga un po'.

Tirare per l'iniziativa individuale può sembrare una cosa semplice per i giocatori, ma provate a immaginare un combattimento tra sei personaggi (uno per giocatore) spalleggiati da cinque mercenari, e sedici hobgoblin con cinque orchi (il DM deve tirare per tutti loro).

Inoltre bisogna applicare i modificatori ad ogni tiro: occorre fare dei calcoli tutte le volte.

Si tratta di un metodo poco adatto ai combattimenti su larga scala, mentre va meglio per le piccole battaglie, con personaggi che hanno velocità molto diverse.



Esempio: nel terzo round, il DM decide di adottare l'iniziativa individuale. Ogni personaggio sta combattendo con un diverso avversario, ed essi non sono numerosi. Poiché la frana ha bloccato l'eventuale via di fuga, i troll attaccano. Il DM chiede ai giocatori cosa intendano fare.

Enrico: "Lo colpisco con il mio martello +4*!"*

Gianni: "Calo un fendente."

Anna (ora in serie difficoltà): "Lancio l'incantesimo Mani brucianti*."*

A questo punto ogni personaggio ed ogni mostro tira 1d10, ottenendo i seguenti risultati:

Rath fa 2. Sta attaccando con il martello (fattore-velocità 0 anziché 4 per via del +4) ed è stato investito dalla Velocità *(-2), quindi la sua iniziativa modificata è 0.*

Il troll che lo attacca fa 1. Usa armi naturali (modificatore +6), quindi in totale ottiene 7 (1+ 6 = 7).

Rupert fa 2. L'arma ha fattore-velocità 7, ed egli è stato investito dalla Velocità *(-2): l'iniziativa modificata è 7 (2 + 7 - 2 = 7).*

Il suo troll fa 5, che, con modificatore +6, diventa 11 (5 + 6 = 11).

Delsenora è molto sfortunata e fa 9. Poiché lancia un incantesimo, non ha modificatori per la Velocità in questo round. Il tempo di lancio dell'incantesimo è 1 e l'iniziativa modificata è 10 (9 + 1 = 10).

Il troll che attacca Delsenora è molto svelto e fa 1, che modificato diventa 7 (1 + 6 = 7).

L'ordine d'attacco è il seguente: Rath (iniziativa 0) colpisce con il martello. Rupert e due troll (che assalgono Rath e Delsenora) attaccano subito dopo (iniziativa 7). Rupert va a segno. Un troll manca Rath e l'altro colpisce Delsenora, il cui incantesimo svanisce perché è stata disturbata la concentrazione. Il troll su Rupert attacca e fallisce. Grazie all'incantesimo Velocità*, Rath e Rupert possono attaccare ancora, seguendo l'ordine di iniziativa: prima Rath, poi Rupert.*

INIZIATIVA CON ATTACCHI MULTIPLI

Spesso il combattimento coinvolge creature o personaggi in grado di attaccare più volte nello stesso round: può essere l'effetto di forme di attacco multiplo (artigli e morso), dell'abilità nell'uso di un'arma o del livello del personaggio. Gli attacchi multipli vengono risolti con due metodi diversi.

Quando sono il risultato di differenti modalità d'attacco (ad esempio: artiglio e morso, morso e coda, un ranger che utilizza due armi grazie alla sua abilità), gli attacchi avvengono tutti nello stesso momento. La creatura li risolve tutti insieme quando è il suo turno.

Se invece si tratta di attacchi multipli in senso stretto (con la stessa arma usata più volte, come nel caso della specializzazione del guerriero), gli attacchi vengono scaglionati. Tutti devono portare a termine un'azione prima di tirare per il secondo attacco.

Mettiamo il caso di un guerriero che può fare due attacchi per round e affronta creature che possono farne uno solo. Il guerriero vince l'iniziativa ed effettua il primo attacco, poi attaccano le due creature ed infine c'è il secondo attacco del guerriero.

Nel caso in cui entrambe le parti possano attaccare due volte in un round, tutti effettuano il loro primo attacco in ordine d'iniziativa e poi risolvono il secondo, sempre in ordine d'iniziativa.

INCANTESIMI ED INIZIATIVA

Il tempo di lancio degli incantesimi può influire sull'iniziativa e ritardare, realisticamente, l'azione dello stregone (o del sacerdote). Quando il tempo di lancio è un numero senza unità di misura (round o turni), lo si somma al tiro per l'iniziativa dello stregone (o del sacerdote), per avere l'iniziativa modificata. Quando per lanciare l'incantesimo occorre un round o più, non si tira per l'iniziativa: se per farlo ci vuole un round, il suo effetto inizia alla fine del round stesso, dopo che sono state portate a termine tutte le altre azioni.

Per gli incantesimi che richiedono più di un round bisogna fare un po' di calcoli. Il DM o uno dei giocatori s'incarica di tenere il conto dei round passati a lanciare l'incantesimo. Se nel frattempo il personaggio viene disturbato, la magia non riesce. Se tutto va bene, invece, l'incantesimo comincia ad agire alla fine dell'ultimo round del tempo di lancio. Perciò, se per lanciare un incantesimo occorrono 10 round, l'effetto inizierà alla fine del 10° round.

Fattore-velocità ed Iniziativa (regola opzionale)

Tutte le volte che un personaggio usa un'arma, si porta fuori posizione per il suo prossimo attacco: brandire un martello non è come piantare un chiodo, specie se si tratta di un martello da guerra. Si subisce una spinta nella direzione in cui viene calato e bisogna fare uno sforzo per poterlo controllare e riportarlo in posizione d'attacco. Chi lo usa deve riprendere l'equilibrio e piantare i piedi saldamente a terra prima di poter attaccare ancora.

Per farvi un'idea di cosa significa il fattore-velocità di un'arma, provate a confrontare quanto tempo ci vuole per tirare un pugno e per lanciare una sedia.

Il fattore-velocità rallenta l'attacco: più il valore è alto, più l'arma è ingombrante, pesante e limitata. Questo fattore si applica in generale a tutte le creature che utilizzano un'arma che non sia naturale. Il fattore-velocità si somma al tiro per l'iniziativa del personaggio e così si ottiene l'iniziativa modificata.

Quindi, se il DM decide di adottare questo sistema per i personaggi, deve usarlo anche per giganti, orchetti, centauri e così via, altrimenti svantaggerà i giocatori. Le creature che usano armi naturali, però, non sono influenzate da questo fattore: attaccano con parti del corpo, che possono manovrare con la massima facilità.

Velocità delle armi magiche

Le armi magiche sono le più facili da maneggiare, forse perché sono più leggere o equilibrate delle altre, o forse perché rimettono in posizione d'attacco il personaggio che le usa. In ogni caso, per ogni punto di bonus dell'arma, il fattore-velocità diminuisce di 1 (una *spada +3,* ad esempio, riduce il fat-



tore-velocità di 3). Se l'arma prevede due bonus, si usa il minore. Nessun'arma può avere fattore-velocità inferiore a 0.

ATTACCARE CON DUE ARMI

Combattenti e vagabondi hanno la possibilità di combattere usando due armi contemporaneamente. In tal caso, il personaggio deve rinunciare allo scudo in favore della seconda arma, ma può portare un maggior numero di attacchi, penalizzando, però, i tiri per colpire (tranne i ranger, che non hanno questa penalità).

La scelta della seconda arma è limitata: il personaggio può avere come prima arma quella che preferisce, purché possa impugnarla con una mano, mentre la seconda dev'essere più piccola e leggera (il pugnale può essere sempre usato come seconda arma, anche se la prima è un pugnale). Un guerriero può avere una spada lunga ed una corta o una spada lunga ed un pugnale, ma non due spade lunghe, né può usare lo scudo, a meno che non se lo appenda alla schiena.

Tutti i personaggi, tranne i ranger, hanno delle penalità quando attaccano con due armi: la penalità è -2 sugli attacchi effettuati con la prima arma e -4 su quelli portati con la seconda. Questa penalità è corretta in base al modificatore di reazione del personaggio (determinato dalla Destrezza, vedi tabella 2). Se il personaggio è dotato di scarsa Destrezza avrà ancora minori probabilità di andare a segno con i suoi attacchi. Se invece la Destrezza è alta, il modificatore potrà annullare la penalità, ma senza portare mai ad un modificatore positivo per l'attacco (cioè, il modificatore di reazione può, al massimo, ridurre a 0 la penalità).

Se il personaggio usa due armi può fare un attacco in più per round. L'attacco guadagnato è uno solo, a prescindere dal numero di attacchi normalmente consentiti al personaggio. Se può fare 3/2 attacchi (una volta nel primo round e due volte nel secondo), potrà farne 5/2 (due volte nel primo round e tre nel secondo).

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

Poiché un round dura circa un minuto, dovrebbe essere facile, in teoria, andare dove si vuole in questo lasso di tempo. Dopotutto, i campioni olimpici di corsa percorrono distanze notevoli in un minuto.

I personaggi di AD&D™, però, non sono dei centometristi che corrono in linea retta: in realtà, essi sono impegnati a cercare di salvare la pelle, stando attenti ad evitare rischi e sorprese, guardandosi le spalle, cercando un varco e preparando la prossima mossa, magari tra spasmi di dolore. Hanno inoltre un equipaggiamento che ne rallenta i movimenti. Insomma, muoversi sul campo è un compito ben più arduo di quanto si potrebbe pensare.

In un round di combattimento, il personaggio può arrivare a muoversi fino a 3 volte il suo fattore-movimento (vedi capitolo 14): ad esempio, un personaggio che ha fattore-movimento 9 può muoversi fino a 27 metri. Tuttavia, i tipi di movimento permessi durante il combattimento hanno delle limitazioni.

MOVIMENTO NEL COMBATTIMENTO RAVVICINATO

La mossa fondamentale è l'avvicinamento, cioè arrivare alla portata del nemico per attaccarlo. Non si tratta di una corsa impetuosa né di una passeggiata: il personaggio si avvicina in modo veloce ma cauto. Può arrivare fino a metà del movimento consentito in combattimento e poi attaccare.

MOVIMENTO NEL COMBATTIMENTO A DISTANZA

Invece di portarsi vicino all'avversario, il personaggio può arrivare fino a metà del movimento consentito e tirare, con fattore-fuoco dimezzato. Un personaggio in grado di muoversi di 36 m ed armato di arco lungo (due colpi per round, in circostanze normali), potrà percorrere 18 m e tirare una volta sola. Se lo stesso personaggio avesse una balestra pesante (un colpo ogni due round), potrebbe tirare soltanto una volta ogni quattro round.

CARICARE L'AVVERSARIO

Il personaggio può anche caricare il nemico. La carica aumenta del 50% il movimento del personaggio, che poi potrà attaccare con un bonus di +2 sul tiro per colpire, grazie alla forza dell'impatto. Alcune armi (una lancia da cavaliere, ad esempio) infliggono il doppio dei danni se usate quando si carica.

Tuttavia, la carica offre alcuni vantaggi anche ai nemici. Per prima cosa essi avranno un bonus di -2 sul tiro d'iniziativa. Secondariamente, chi carica non ottiene alcun bonus sulla Classe Armatura per la Destrezza, e subisce un ulteriore punto di penalità sulla CA. Infine, se il difensore usa un'arma lunga o una lancia e si prepara a ricevere la carica, puntandola su una roccia o sul piede, infligge il doppio dei danni per ogni colpo che va a segno.

RITIRATA

Per uscire da un combattimento, i personaggi effettuano una cauta ritirata o si danno alla fuga.

Arretramento: il personaggio si allontana dal nemico con grande cautela (l'avversario può decidere di inseguirlo) e può muoversi al massimo fino ad un terzo del suo movimento normale.

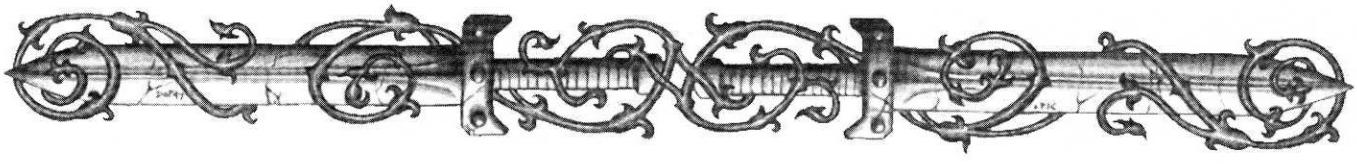






Tabella 57

Modificatori per l'armatura nella lotta

Armatura	Modificatore
Corazza di cuoio borchiata	–1
Corazza di maglia, ad anelli, a scaglie	–2
Corazza a bande, a strisce, di piastre	–5
Armatura da campo	–8
Armatura completa	–10

Se due personaggi stanno affrontando un solo avversario ed uno di loro decide di arretrare, l'altro può bloccare l'avanzata del nemico. Questo è un utile sistema per far allontanare i feriti dalla battaglia.

Fuga: per fuggire, basta volgere le spalle al nemico e correre. In questo modo, però, si rinuncia a difendersi e si espone la schiena ai colpi dell'avversario, che ha diritto ad un attacco gratuito (o a vari attacchi, se si tratta di una creatura con attacchi multipli) alle spalle. Questo attacco avviene nell'istante in cui il personaggio scappa: non conta rispetto al numero di attacchi dell'avversario in quel round e l'iniziativa è irrilevante.

Il personaggio in fuga può essere inseguito, a meno che un compagno non riesca a bloccare il nemico.

Attaccare senza uccidere

A volte è possibile che un personaggio voglia sconfiggere l'avversario, ma non ucciderlo. Può trattarsi di un compagno che attacca i suoi amici perché è vittima di uno charme (ed essi non vogliono essere costretti ad ucciderlo!), oppure di un nemico che cela preziose informazioni, o infine di un mostro che va catturato vivo per poter intascare la taglia. Prima o poi i personaggi si troveranno di fronte a situazioni di questo genere.

Ci sono tre tipi di attacchi non letali: pugilato, lotta e sopraffazione. Il pugilato è un combattimento a pugni nudi e la lotta è una combinazione di prese ed atterramenti. La sopraffazione consiste semplicemente nel mettere a terra l'avversario con il proprio peso, specie se si è in tanti.

Pugilato e lotta

Azzuffarsi è la forma di combattimento più elementare, praticata anche dai bambini. Si presume, quindi, che tutti i personaggi sappiano farlo con una certa abilità, a prescindere dalla classe cui appartengono.

Tabella 58

Pugilato e lotta

Tiro	Pugilato	Danni	% KO	Lotta
20+	Diretto	2	10	Abbraccio dell'orso*
19	Colpo di striscio	0	1	Presa di braccio
18	Colpo alla nuca	1	3	Calcio
17	Colpo ai reni	1	5	Sgambetto
16	Colpo rapido	1	2	Gomitata
15	Jab	2	6	Chiave al braccio*
14	Montante	1	8	Presa di caviglia
13	Gancio	2	9	Chiave alla gamba
12	Colpo ai reni	1	5	Atterramento
11	Gancio	2	10	Ponte
10	Colpo rapido	1	3	Gomitata
9	Combinazione	1	10	Chiave alla gamba*
8	Montante	1	9	Cravatta*
7	Combinazione	2	10	Atterramento
6	Jab	2	8	Ponte
5	Colpo rapido	1	3	Calcio
4	Colpo di striscio	2	5	Chiave al braccio*
3	Gancio	2	12	Ponte
2	Montante	2	15	Cravatta*
1	Colpo a vuoto	0	2	Presa di caviglia
- di 1	Diretto	2	25	Abbraccio dell'orso*

* La presa può essere mantenuta per vari round, finchè la vittima non riesce a liberarsi.

Il pugilato è il combattimento con i pugni. Non si usano altre armi, ma sono ammessi i guanti dell'armatura e altre cose di questo tipo. Nella lotta le mani devono essere libere da scudi o impedimenti analoghi.

Si effettua un normale tiro per colpire, usando la normale Classe Armatura del bersaglio. Se il personaggio tenta di lottare indossando l'armatura, si adottano i modificatori indicati dalla tabella 57 (penalità sul tiro per colpire dell'attaccante). Si applicano anche i normali modificatori.

Le penalità per essere bloccato o per attaccare un avversario bloccato non valgono per la lotta, che comporta già di per sé una serie di prese e bloccaggi, di cui si tiene conto al momento di assegnare le ferite.

Se l'attacco riesce, consultate la tabella 58 e trovate il risultato, quindi incrociate il tiro per colpire modificato con la forma d'attacco appropriata. Se, ad esempio, un personaggio ha dato un pugno facendo 18, il risultato è un "colpo alla nuca" (se l'avesse ottenuto nella lotta, l'esito sarebbe stato

"calcio"). Gli attacchi di lotta e pugilato possono riuscire anche con 1 o meno (eccezione alla regola generale).

Pugno: E' il tipo di colpo che arriva. In realtà, per il gioco non ha molta importanza. Abbiamo aggiunto le diverse denominazioni per rendere il combattimento più divertente e per facilitare il DM nella descrizione della scena.

Danni: Gli attacchi a mani nude non fanno più di 1 o 2 danni. Se si usano guanti d'armatura o tirapugni, si fanno 1d3 danni. Si applica sempre l'eventuale bonus di Forza dell'attaccante.

I danni causati da pugni sono un po' diversi dagli altri. Sono ferite effettive solo al 25%: il restante 75% è costituito da ferite temporanee. Per comodità è meglio annotarle a parte, calcolando le percentuali alla fine del combattimento.

Se il personaggio scende a 0 punti-ferita in seguito ai pugni ricevuti (o ad una combinazione di pugni ed attacchi normali) perde i sensi.

Il personaggio può decidere di trattenere il colpo, senza causare alcun danno, purchè lo dichiari prima che vengano assegnate le ferite all'avversario. Anche in questo caso è sempre possibile un KO.

% K.O.: Anche se un pugno non causa gravi danni, è possibile che metta l'avversario fuori combattimento. Questa probabilità viene espressa nella colonna apposita: se, tirando i dadi-percentuale, la vittima ottiene un numero pari o inferiore a quello indicato, resta stordita per 1d10 round.

Lotta: Indica il tipo di presa che il personaggio riesce ad effettuare. Le mosse segnate con l'asterisco (*) si possono prolungare per vari round, finché la vittima non si libera con un ponte o un atterramento, oppure con l'aiuto di un compagno o dell'arma (applicare le dovute penalità al tiro per colpire con l'arma da parte del personaggio bloccato).

Tutte le mosse di lotta infliggono 1 danno più il bonus di Forza (se l'attaccante lo desidera) e la presa prolungata causa 1 punto di danno in più ad ogni round che passa. Una "cravatta" mantenuta per sei round infligge 21 danni in tutto (1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6): d'altronde, questo equivale ad un soffocamento di sei minuti circa!

SOPRAFFAZIONE

A volte l'attacco più semplice consiste nel soverchiare l'avversario saltandogli addosso. In tal caso non si tentano prese ai danni della vittima, e neanche si prova a ferirla. L'unico scopo è quello di inchiodarla a terra.

Per riuscire a sopraffare l'avversario si effettua un normale tiro per colpire, modificato di 4 punti per ogni taglia di differenza (+4 se è più grosso l'attaccante, -4 se è più grosso il difensore).

Il difensore ottiene un altro bonus se ha più di due gambe: si tratta di una penalità di -2 sul tiro dell'attaccante per ogni gamba oltre la seconda. Se il difensore è privo di gambe, non c'è nessuna penalità. Un orchetto che tenti di mettere al tappeto un cavallo e il suo cavaliere avrebbe come minimo una penalità -8 sul tiro per colpire (-4 per la taglia inferiore e -4 per le zampe del cavallo).

Se l'attacco riesce, l'avversario viene steso a terra e, se si effettuano vari attacchi riusciti nei round seguenti, è "inchiodato". In tal caso non si usa il modificatore per "difensore prono" (tabella 51).

Quando molti attaccanti cercano di atterrare un unico bersaglio, si effettua un solo attacco con bonus di +1 per ogni attaccante oltre il primo. La probabilità di riuscita è sempre pari al numero per colpire del più debole. I modificatori per le dimensioni, invece, utilizzano sempre la taglia dell'attaccante più grosso.

Se un gigante e tre folletti cercano di atterrare un uomo, si usa il tiro per colpire dei folletti, modificato di +3 per i tre attaccanti in più e di +8 per la differenza di taglia tra il gigante (Enorme) e l'uomo (Medio).

ARMI NEL COMBATTIMENTO NON LETALE

Le armi sono presenti anche nel combattimento non finalizzato all'uccisione, sia per l'attacco che per la difesa.

Armi usate a scopo difensivo: Un personaggio che tenta di aggredire con i pugni, la lotta o la sopraffazione un avversario armato si espone a dei grossi rischi. A prescindere dall'iniziativa, il difensore ha il diritto di colpire prima che abbia luogo l'attacco senz'armi. Inoltre, siccome l'avversario è costretto ad avvicinarsi, il difensore ottiene un bonus di +4 sui tiri per colpire e per i danni. Se l'attaccante sopravvive può allora controbattere.

Chi è coinvolto nella lotta, dopo il primo round di combattimento deve limitarsi ad usare armi di piccole dimensioni: è decisamente difficile affrontare con la spada uno che ti torce il braccio o che cerca di spezzarti il collo. Per questo motivo quasi tutti i personaggi preferiscono portare con sé un pugnale o un coltello.

Attacchi con le armi nel combattimento non letale: è possibile attaccare con un'arma senza ferire gravemente l'avversario (un colpo di piatto con la spada, ad esempio). Tuttavia, non è facile come potrebbe sembrare.

In primo luogo, l'arma deve consentire al personaggio di esercitare un certo controllo sui danni. Questo risulta impossibile con una fionda o una freccia e addirittura impensabile con un martello da guerra o una mazza. E' possibile, invece, se si impugna un'ascia o una spada, purché si stia attenti a non colpire di taglio.

Secondariamente, il personaggio ha una penalità di -4 sul tiro per colpire, perché manovrare l'arma richiede maggiore attenzione. Soltanto la metà delle ferite procurate dall'attacco sono effettive: l'altra metà si considerano ferite temporanee.

CREATURE E COMBATTIMENTO NON LETALE

Quando si ha a che fare con avversari non umanoidi, bisogna considerare una serie di fattori.

In primo luogo le creature non intelligenti, di regola, non provano mai a sopraffare l'avversario o colpirlo con pugni e prese di lotta. In genere si apprestano gioiosamente a sbra-

narlo pezzo per pezzo. Per le loro menti limitate quest'ultima sembra una soluzione più efficace.

In secondo luogo le armi naturali di una creatura sono sempre utilizzabili. A differenza di un guerriero con la spada, un leone o uno scimmione carnivoro non perde la capacità di utilizzare le proprie armi, zanne e artigli, solo perchè l'avversario è troppo vicino.

Infine, questa è la cosa più importante, gli animali tendono ad essere combattenti migliori dell'uomo. Tutti gli attacchi di una tigre sono come calci o pugni. L'unica differenza è che la tigre ha gli artigli! Oltre tutto, può utilizzare con efficacia gli arti sia anteriori che posteriori.

COMBATTIMENTO E INCANTESIMI A TOCCO

Molti incantesimi dei sacerdoti e degli stregoni hanno effetto solo se il personaggio che li lancia può toccare il bersaglio. In circostanze normali, questo non costituisce un problema: lo stregone (o il sacerdote) allunga la mano e sfiora la persona o la creatura cui l'incantesimo è destinato. Se quest'ultima non vuole riceverlo, però, o se ci si trova nel bel mezzo di una mischia, la situazione cambia.

Bersaglio non consenziente: perché l'incantesimo possa funzionare, lo stregone (o il sacerdote) deve superare un tiro per colpire. Il numero per colpire si calcola normalmente in base alla Classe Armatura e alle altre protezioni della vittima. Il DM può modificarlo se la vittima è colta di sorpresa o non intuisce l'attacco. Se il tiro riesce, l'incantesimo ha effetto.

Bersaglio consenziente: quando un incantesimo viene lanciato su qualcuno che vuole riceverlo, questo funziona automaticamente, purché i due interessati non siano impegnati in combattimento. Se, ad esempio, un guerriero si ritira momentaneamente dalla mischia, il chierico nel round seguente può curargli le ferite.

Il destinatario deve rimanere in attesa senza compiere nessuna azione, altrimenti bisogna effettuare un tiro per colpire CA 10. Chiaramente, non si applicano i modificatori per la Destrezza: dopotutto il personaggio non vuole evitare l'incantesimo!

Quando un incantesimo a tocco riesce, lo stregone (o il sacerdote) subisce le difese speciali del bersaglio, se queste sono costantemente attive. Se viene toccato un vampiro non c'è risucchio di energia, dato che si tratta di un potere volontario, ma il contatto con un elementale del fuoco può causare gravi ustioni.

Normalmente, una volta lanciato, un incantesimo a tocco dura solo per quel round. Ci sono comunque alcuni incantesimi per i quali vengono specificati la durata e le speciali condizioni: è sempre bene controllare attentamente la loro descrizione.

COMBATTIMENTO CON ARMI DA LANCIO

In generale, il combattimento a distanza avviene come quello ravvicinato. Si dichiarano le intenzioni, si stabilisce l'iniziativa e si effettuano i tiri per colpire. Esistono, però, alcune situazioni e regole specifiche che si applicano soltanto al combattimento a distanza.

Le armi da lancio sono di due tipi. In primo luogo, le normali armi con bersaglio singolo e fuoco diretto: fionde, frecce, quadrelli, lance, accette ed altre armi scagliate.

Poi ci sono quelle con area d'effetto, non importa quanto piccola, con le quali è possibile ottenere il risultato voluto anche senza colpire direttamente il bersaglio: ampolle d'olio, acido, veleno, acquasanta, pozioni e persino macigni. Questi ultimi sono stati inclusi perché, dopo aver investito il bersaglio, rimbalzano e rotolano causando ulteriori danni.

GITTATA

Nel combattimento con le armi da lancio, la prima cosa da fare è determinare la distanza tra attaccante e bersaglio (misurata in metri). Il valore ottenuto viene confrontato con le categorie previste per l'arma usata (tabella 45, al capitolo 6).

Se la distanza è superiore alla gittata lunga dell'arma, il bersaglio non è alla sua portata. Se è compresa tra la lunga e la media gittata, si utilizza la lunga. Se è compreso tra la media e la corta, si utilizza la media. Quando è pari o inferiore alla gittata corta, si usa la corta.

Gli attacchi a corta gittata non prevedono modificatori per la distanza, quelli a media gittata hanno una penalità di -2 e quelli a lunga gittata hanno un -5 sul tiro per colpire. Alcune armi non contemplano la corta gittata, perché possono prendere il bersaglio solo dopo una certa distanza: per questo motivo dovranno sempre soffrire di una penalità.

FATTORE-FUOCO

Archi, balestre e molte altre armi da lancio hanno un differente fattore-fuoco (FF): ognuna può scagliare un certo numero di proiettili per round.

Le armi piccole e leggere si possono lanciare rapidamente, perciò è possibile tirare anche tre pugnali in un solo round. Anche le frecce si possono caricare e scoccare in fretta, fino a due per round.

Ci sono armi, invece, che hanno un caricamento laborioso e tirano un proiettile ogni due round (ad esempio, le balestre pesanti).

Le armi da lancio capaci di colpire più di una volta per round sono considerate armi con attacchi multipli, ai fini dell'iniziativa. Il FF di tutte le armi da lancio è indicato nella tabella 45, capitolo 6.

MODIFICATORI PER LE CARATTERISTICHE NEL COMBATTIMENTO A DISTANZA

Quando un'arma viene scagliata, si applicano sempre i modificatori per la Forza al tiro per colpire e ai danni. La forza del braccio del personaggio è determinante per la riuscita dell'attacco.

Se il personaggio utilizza un arco, i modificatori per la Forza valgono soltanto se questo è stato fabbricato su misura per lui (vedi capitolo 6) mentre non si applicano mai alle balestre o a strumenti meccanici analoghi.

I modificatori per la Destrezza al tiro per colpire vengono aggiunti solo in caso di attacchi a distanza con un'arma che si possa impugnare, cioè quando si usa un arco, una balestra o un'accetta, ma non un trabucco o un'altra macchina da assedio.

TIRARE NELLA MISCHIA

Le armi da lancio sono concepite per il combattimento a distanza, il loro scopo è di colpire l'avversario prima che possa avvicinarsi. Poiché, però, le cose non vanno sempre come dovrebbero, capiterà che i personaggi debbano scagliare delle frecce (o qualsiasi altro proiettile) contro avversari coinvolti in una mischia con i loro compagni. Si tratta di un'azione possibile e lecita, ma senz'altro rischiosa.

In questi casi, il DM conta quanti bersagli sono presenti intorno all'obiettivo designato. I bersagli di taglia Media valgono 1, quelli Piccoli valgono 1/2, quelli Grandi contano 2, quelli Enormi 4 e quelli Gargantua 6. Il totale viene confrontato con il valore della singola creatura o del personaggio: mantenendo questo rapporto il DM tira il dado per decidere chi farà da bersaglio.

Ad esempio, Tarus il Sanguigno (umano, 1 punto) e Rath (umano, 1 punto) combattono contro un gigante (G, 6 punti), mentre Thule lo prende di mira con l'arco lungo. Il totale dei bersagli potenziali è 8 (6 + 1 + 1). C'è 1 probabilità su 8 che venga colpito Rath o Tarus, ma ce ne sono 6 su 8 che sia preso il gigante. Il DM può decidere chi viene colpito tirando 1d8, oppure tradurre i rapporti in percentuali (75% di probabilità di prendere il gigante ecc.) e tirare i dadi-percentuale.

RIPARARSI DAI PROIETTILI

Il modo migliore per evitare di essere colpiti e feriti è sempre quello di nascondersi dietro un riparo di qualsiasi genere (albero, muro, angolo di edificio, mucchio di sassi ecc.). Gli avventurieri di professione, sperando di dare un tono eroico alla cosa, lo chiamano "ripararsi".

Questo espediente non funziona benissimo nel combattimento ravvicinato, perché il riparo dà fastidio tanto all'attaccante quanto al difensore. E', invece, la soluzione ideale contro le armi da lancio.

Tabella 59

MODIFICATORI PER IL RIPARO

Il bersaglio è:	Riparo	Riparo leggero
Nascosto al 25%	–2	–1
Nascosto al 50%	–4	–2
Nascosto al 75%	–7	–3
Nascosto al 90%	–10	–4

Ci sono due tipi di riparo: *leggero,* se il bersaglio si nasconde. Se un personaggio sta dietro ad un cespuglio, è nascosto: lo si intravede a malapena e non si capisce la sua posizione esatta. I cespugli non bloccano la freccia, ma rendono più difficile colpire il bersaglio. Ci si può nascondere anche dietro tendaggi, arazzi, nebbia, fumo, rovi.

Poi c'è il *riparo* vero e proprio, che si oppone all'arma scagliata. Rientrano in questo gruppo i muri, gli angoli degli edifici, i tavoli, le porte, i terrapieni, i tronchi d'albero e i muri magici.

Il riparo aiuta il bersaglio perché assegna all'attaccante un modificatore negativo sul tiro per colpire. La penalità dipende dal tipo di riparo e dalla posizione del bersaglio: se questo sta in piedi dietro un muretto alto 60 cm, è un obiettivo abbastanza facile, specie se confrontato con un altro che sta disteso e ogni tanto si solleva cautamente a dare un'occhiata. La tabella 59 indica i vari modificatori per il riparo.

Il riparo influisce anche sui tiri-salvezza, dando al bersaglio i modificatori indicati nella tabella 59 come bonus sui tiri-salvezza contro incantesimi che causano danni fisici (*Palla di fuoco, Fulmine,* ecc.).

Se il personaggio è nascosto al 90% o più, inoltre, subisce la metà delle normali ferite se fallisce il tiro-salvezza e non ne subisce affatto se lo supera. Si presume, naturalmente, che la palla di fuoco, il fulmine ecc. colpiscano la copertura: un uomo accovacciato dietro un muro è protetto se la palla di fuoco scoppia davanti al muro, ma non se esplode alle sue spalle.

PROIETTILI A DISPERSIONE

A differenza dei normali proiettili, che prendono di mira una determinata creatura, i proiettili a dispersione mirano ad un punto preciso: può essere una creatura oppure a terra. Quando dichiara l'attacco, il giocatore indica dove vuole che il colpo atterri e in base a questo si determina la dispersione.

La maggior parte dei proiettili a dispersione è costituita da oggetti improvvisati (sassi, ampolle d'olio, boccette di acquasanta o di acido), che non rientrano nelle tabelle e di cui non si conoscono gittata, fattore-fuoco e danno. La gittata varia a seconda della Forza del personaggio che li lancia e del loro peso.

Un proiettile che pesi due chili o meno si può scagliare a



9 metri di distanza circa. La gittata corta è 3 m e quella media 6 m, e oltre questa misura c'è la gittata massima. Gli oggetti più pesanti hanno gittata più breve: in questo caso spetta al DM decidere fin dove si può gettare il proiettile.

Gli oggetti eccezionalmente pesanti possono essere tirati solo se il personaggio supera una prova di piegare sbarre/sollevare grate. Comunque, non è mai possibile lanciare un peso superiore a quello che la propria Forza consente di sollevare. Il DM può stabilire, perciò, che un personaggio non ha problemi a buttare lo zaino mezzo vuoto oltre ad una voragine larga tre metri. Deve, invece, superare una prova per poter sbattere un orchetto addosso ai suoi compagni che si trovano tre metri più in là .

Quando colpisce, di solito un contenitore si frantuma subito. Non sempre, però: ci sono proiettili particolarmente resistenti, come piccoli otri di pelle o vasetti di solido coccio. Se non si è sicuri che si rompa, il DM può far eseguire all'oggetto un tiro-salvezza (vedi *MDM*) per sapere se si spacca e sparge intorno il suo contenuto.

Nel *MDM* viene spiegato anche come comportarsi quando i proiettili a dispersione mancano il bersaglio.

Tipi di proiettili a dispersione

Il danno provocato dall'**acido** è particolarmente grave. A parte la possibilità di sfregiare la vittima (a discrezione del DM), si tratta di ferite che non guariscono con la rigenerazione ma soltanto con un normale processo di guarigione. Perciò, risulta molto utile contro i troll e altre creature rigeneranti. L'acido è estremamente raro.

L'**acquasanta** danneggia la maggior parte dei non morti e le creature dei Piani Inferiori, ma non ha effetto su creature in forma gassosa o non morti privi di forma materiale.

L'acqua sconsacrata (acquasanta usata da sacerdoti Malvagi) colpisce i paladini, le creature che difendono il bene (lammasu, shedu, ecc.) e le entità dei Piani Superiori.

L'acquasanta (o quella sconsacrata) ha sulle sue vittime lo stesso effetto dell'acido: provoca danni non rigenerabili, che si devono curare normalmente.

L'**olio** danneggia solo quando è incendiato. Per far questo, di solito, occorre una duplice azione: prima si cosparge la vittima di olio infiammabile e poi le si dà fuoco. Perciò occorrono spesso due attacchi riusciti.

L'olio incendiato brucia per due round, causando 2d6 nel primo round e 1d6 ferite nel secondo.

Il **veleno** non è, in genere, molto efficace se viene lanciato. In questo caso bisogna colpire con successo il bersaglio e poi il veleno deve cadere tra le fauci spalancate della vittima, di solito una creatura di grandi dimensioni. I veleni a contatto sono efficaci solamente se viene colpito il bersaglio. Informazioni più specifiche sono contenute nel *MDM.*

Difese speciali

Finora il capitolo ha trattato i vari modi di attaccare, ora passiamo ad occuparci della difesa. Ci sono molti modi di evitare danni, i due più comuni sono il *tiro-salvezza* e la *resistenza alla magia*. Meno comune, perché limitata ai chierici e ai paladini, è la facoltà di *scacciare non morti.*

Parare (regola opzionale)

Nel minuto di durata di un round, si presume che ogni personaggio blocchi vari attacchi e se ne veda parare altrettanti. Nel combattimento reale i duellanti parano continuamente i colpi e non c'è bisogno di determinare ogni singola parata.

Quando un personaggio (ad esempio uno stregone che lancia un incantesimo) sceglie deliberatamente di non parare, viene colpito più facilmente. Perciò, nelle regole di AD&D™, la scelta di parare non è un'opzione, ma è automatica.

Allo stesso tempo, si suppone che i personaggi che combattono si espongano sempre a qualche rischio, nel tentativo di vedere meglio il bersaglio o di scorgere un varco per l'attacco, ma a volte questo non succede: l'unico desiderio può risultare quello di non essere colpiti.

Per ottenere questo, è possibile concentrarsi unicamente sulla difesa, rinunciando ad ogni altra azione per quel round (attacco, movimento, lancio di incantesimi). In tal caso tutti i personaggi, tranne i combattenti, ottengono un bonus sulla CA pari a metà del loro livello: uno stregone del 6° livello ha un bonus di +3, che diminuisce di 3 punti la sua CA. Il combattente, invece, riceve un bonus pari a metà del suo livello più uno: un guerriero del 6° ha un +4 sulla CA.

Questo tipo di difesa non è perfetta: non serve contro gli attacchi alle spalle o contro le armi da lancio. Essa si applica solo contro i personaggi che effettuano attacchi frontali in combattimento ravvicinato, e non protegge dagli attacchi magici (quindi è inutile contro una palla di fuoco o un fulmine, ad esempio).

Il tiro-salvezza

Si tratta di un tiro di dado che concede al personaggio una possibilità di salvarsi da distruzione certa (o quantomeno diminuisce i danni causati da un attacco riuscito).

Spesso rappresenta un atto istintivo del personaggio. Gli esempi sono numerosi: buttarsi a terra quando arriva una palla di fuoco, liberare la mente quando un attacco psichico rischia di devastarla o sollevare lo scudo per ripararsi da un fiotto d'acido. Non conta l'azione esatta: il DM ed i giocatori potranno sbizzarrirsi a spiegare il perché di un tiro-salvezza fallito o riuscito, aumentando così il divertimento del gioco.



EFFETTUARE I TIRI-SALVEZZA

Per effettuare un tiro-salvezza, il giocatore tira un dado a venti facce (1d20): il risultato dev'essere pari o superiore al valore del tiro-salvezza del personaggio. Questo numero varia in base al gruppo del personaggio, al suo livello ed al pericolo da cui vuole salvarsi. I tiri-salvezza dei personaggi sono indicati nella tabella 60.

I tiri-salvezza si effettuano in tante situazioni diverse: attacchi che comportano paralisi, avvelenamento o morte; metamorfosi o pietrificazione; bacchette, verghe e bastoni; soffio ed incantesimi. Il tipo particolare di tiro-salvezza è determinato dalla specifica situazione, dall'incantesimo, dall'oggetto magico e così via.

La tabella 60 si applica anche ai mostri: il DM ha informazioni dettagliate a tal proposito.

PRIORITÀ DEI TIRI-SALVEZZA

A volte non è chiaro quale tipo di tiro-salvezza richieda una determinata situazione o un dato oggetto: possono sembrare adatte più categorie. Per questo i tiri-salvezza sono stati messi in ordine di importanza, a partire da quelli contro paralisi, veleno e morte fino a quelli contro gli incantesimi.

Immaginiamo che Rath sia stato colpito da una *bacchetta della metamorfosi:* andrebbero bene sia il tiro-salvezza contro bacchetta che quello contro metamorfosi, ma Rath deve effettuare quello contro bacchetta magica, perché appartiene ad una categoria più importante.

Le categorie sono le seguenti:

Tiro-salvezza contro Paralisi, Veleno o Morte: si usa quando il personaggio è colpito da attacco paralizzante (non importa la provenienza), veleno (di qualunque potenza) o da un incantesimo o un oggetto magico che lo ucciderebbe sul colpo (vedi la loro descrizione). Il tiro-salvezza si può anche usare in situazioni che richiedono un'eccezionale forza fisica o di volontà.

Tiro-salvezza contro Verga, Bastone o Bacchetta: come dice il nome, lo si usa quando il personaggio è colpito dai poteri di una verga, un bastone o una bacchetta, purché non si richieda un tiro che viene prima in ordine di priorità. A volte il tiro-salvezza viene richiesto nelle situazioni in cui il personaggio affronta un attacco magico di derivazione insolita.

Tiro-salvezza contro Pietrificazione o Metamorfosi: si usa quando il personaggio viene pietrificato o trasformato da un incantesimo, un mostro o un oggetto magico (non bacchetta). Si adotta anche quando l'intero corpo del personaggio viene sottoposto ad alterazioni.

Tiro-salvezza contro Soffio: il personaggio lo usa per difendersi dal soffio dei draghi o di altre creature, e nei casi in cui è essenziale per la sua sopravvivenza una combinazione di Destrezza e resistenza fisica.

Tiro-salvezza contro Incantesimi: il personaggio lo effettua per resistere agli effetti di attacchi magici (incantesimi e oggetti magici) di cui non viene specificato il tipo di tiro-salvezza richiesto. Si può usare anche per difendersi dagli attacchi che non si riescono a definire altrimenti.

FALLIRE VOLUTAMENTE IL TIRO-SALVEZZA

Se la vittima sceglie di non resistere ad un attacco o incantesimo, può farlo. Ma può anche capitare che la vittima venga raggirata riguardo all'esatta natura della magia. Quando il personaggio dichiara che non si difenderà dalla magia, l'incantesimo avrà un effetto completo.

Tuttavia, l'intenzione di non resistere dev'essere annunciata chiaramente, oppure ottenuta con l'inganno. Se un personaggio è colto di sorpresa o preso alla sprovvista, di solito gli è concesso di effettuare il tiro-salvezza. Il DM può modificare in peggio la probabilità di riuscita, se è il caso. Solo in presenza di inganni particolarmente efficaci si può negare al personaggio la possibilità di tiro-salvezza.

PROVE DI CARATTERISTICA E TIRI-SALVEZZA

Quando un personaggio cerca di evitare il pericolo sfruttando una delle sue caratteristiche, si può effettuare una prova di caratteristica invece del tiro-salvezza.

Il ladro Ragnar, ad esempio, ha fatto irruzione in un'abitazione e sente all'improvviso scricchiolare il soffitto. Alza gli occhi e vede che gli sta cadendo addosso un blocco da cinque tonnellate! Per schivare la trappola deve avere i riflessi pronti, perché occorre una reazione rapida: in questo caso si può ricorrere ad una prova di Destrezza.

MODIFICATORI AI TIRI-SALVEZZA

I tiri-salvezza possono essere modificati grazie ad oggetti magici, regole speciali e situazioni particolari: la probabilità di riuscita può aumentare o diminuire.

I modificatori che accrescono la possibilità di successo sono preceduti dal segno "+", mentre quelli che la fanno decrescere hanno il segno "-" (+1, -2 ecc.).

I modificatori si applicano al tiro di dado, non al numero che il personaggio deve ottenere per salvarsi: se Delsenora deve fare 11 per evitare la pietrificazione e dispone di un bonus di +1, anche dopo aver calcolato tutti i modificatori deve ancora ottenere 11 (ma, grazie al +1 sul tiro, le basta in effetti fare 10 con il dado).

A volte un **punteggio alto** di Destrezza o Saggezza conferisce dei bonus sul tiro-salvezza. La Saggezza protegge da charme, illusioni ed altri attacchi psichici. La Destrezza, invece, può aiutare a schivare palle di fuoco, fulmini, macigni e tutti i pericoli che si possono evitare grazie all'agilità.

Gli **oggetti magici** quali mantelli o anelli di protezione danno dei bonus sui tiri-salvezza (vedi descrizione degli oggetti magici nel MDM).

Le **armature magiche** conferiscono un bonus solo quando il tiro-salvezza serve a proteggere da qualcosa di fisico, anche di natura magica. Non si applicano contro i gas (che non possono bloccare), contro il veleno (che agisce dall'interno) e contro gli incantesimi che aggrediscono la mente.



Ad esempio, l'armatura magica non migliora il tiro-salvezza contro la puntura di uno scorpione gigante, oppure gli effetti dell'incantesimo *Nube maleodorante* o la trasformazione operata dalla *Metamorfosi*. Protegge, invece, dagli spruzzi di acido, dalla disintegrazione, dal fuoco di origine normale o magica, dagli incantesimi che causano danni e dalle cadute (se è consentito il tiro-salvezza). Per tutte le altre situazioni deciderà il DM caso per caso.

Incantesimi ed oggetti magici specifici influenzano, nel bene e nel male, i tiri-salvezza del personaggio. Spesso gli incantesimi prevedono una penalità al tiro-salvezza, al punto che anche la magia più innocua può risultare pericolosa (le informazioni dettagliate sono presenti nella descrizione degli incantesimi, o nel capitolo del *MDM* dedicato agli oggetti magici).

I **veleni poco potenti** delle creature vermiformi, come il millepiedi gigante, non sono molto pericolosi ed è improbabile che possano causare la morte di un uomo. Chiunque sia colpito da questi veleni deve comunque sostenere un tiro-salvezza. Il DM ha tutte le informazioni necessarie.

Sicuramente si verificheranno **situazioni imprevedibili.** In tutti questi casi, spetta al DM applicare i modificatori al tiro-salvezza quando lo ritiene opportuno. In generale, i modificatori possono variare da -4 a +4. Un chierico Malvagio che viene attaccato nel suo tempio, ad esempio, ha un bonus di +3 su tutti i tiri-salvezza, mentre i suoi nemici hanno una penalità di -3: è il potere maligno di quel luogo a decretare questi modificatori.

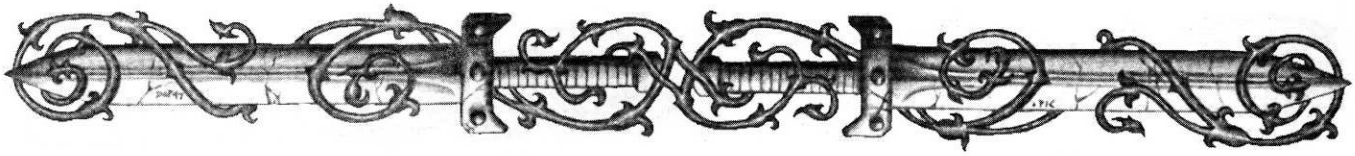


Tabella 60

TIRI-SALVEZZA DEI PERSONAGGIO

		Attacco dal quale ci si deve salvare				
	Classe e Livello del Personaggio	Paralisi, Veleno, o Morte	Verga, Bastone o Bacchetta	Pietrificazione o Metamorfosi*	Soffio**	Incantesimi***
Sacerdoti	1–3	10	14	13	16	15
	4–6	9	13	12	15	14
	7–9	7	11	10	13	12
	10–12	6	10	9	12	11
	13–15	5	9	8	11	10
	16–18	4	8	7	10	9
	19+	2	6	5	8	7
Vagabondi	1–4	13	14	12	16	15
	5–8	12	12	11	15	13
	9–12	11	10	10	14	11
	13–16	10	8	9	13	9
	17–20	9	6	8	12	7
	21+	8	4	7	11	5
Combattenti	0	16	18	17	20	19
	1–2	14	16	15	17	17
	3–4	13	15	14	16	16
	5–6	11	13	12	13	14
	7–8	10	12	11	12	13
	9–10	8	10	9	9	11
	11–12	7	9	8	8	10
	13–14	5	7	6	5	8
	15–16	4	6	5	4	7
	17+	3	5	4	4	6
Stregoni	1–5	14	11	13	15	12
	6–10	13	9	11	13	10
	11–15	11	7	9	11	8
	16–20	10	5	7	9	6
	21+	8	3	5	7	4

* Esclusi attacchi con *bacchetta della metamorfosi*.
** Esclusi attacchi che causano pietrificazione o metamorfosi.
*** Esclusi attacchi per i quali viene indicato un altro tipo di tiro-salvezza (morte, pietrificazione, metamorfosi ecc.).



RESISTENZA ALLA MAGIA

Ci sono creature ed oggetti che hanno una forte resistenza alla magia (o la conferiscono ad altri): la magia ha minore influenza su di loro.

Esistono anche rare creature che ne sono quasi immuni. La magia scivola sopra di loro come l'acqua sulle penne di un'anatra. Più frequente è il caso di creature, specie quelle di altri Piani di esistenza, che vivono in luoghi incantati e sono loro stesse intrise di poteri che le difendono dalle magie altrui.

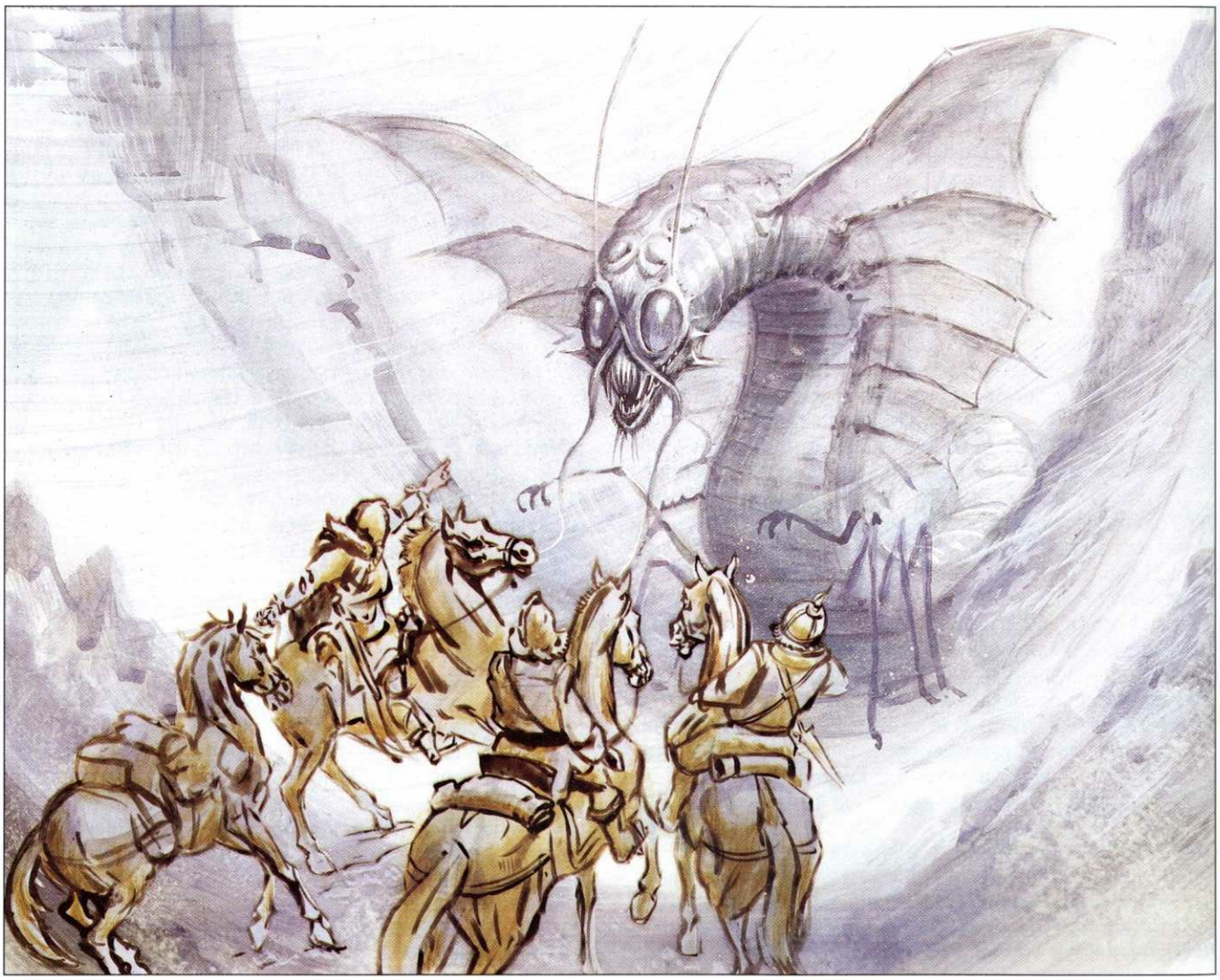
La resistenza alla magia è una qualità innata: chi ne beneficia non deve fare nulla di particolare per sfruttarla. Non è nemmeno necessario che si renda conto della minaccia, perché questa resistenza è innata (la creatura, tuttavia, può affievolirla volontariamente).

Questa resistenza inoltre è una dote individuale. Non è trasmissibile ad altri con l'imposizione delle mani o la vicinanza. Solo in rarissimi casi è possibile conferirla a qualcun altro.

La resistenza alla magia è indicata in forma di percentuale. Affinché la magia riesca, bisogna superare questa percentuale. Il bersaglio (che possiede la resistenza) deve tirare i dadi-percentuale: se ottiene un numero superiore alla sua resistenza l'incantesimo riesce, altrimenti no.

EFFETTI DELLA RESISTENZA ALLA MAGIA

La resistenza permette alla creatura di non tener conto di effetti magici ed incantesimi. Non la protegge dai colpi delle armi magiche o da forze naturali che possono derivare direttamente o indirettamente da un incantesimo, né le impedisce di usare le proprie magie o i pro-





pri oggetti magici. Può essere efficace contro incantesimi con bersaglio singolo o con area d'effetto.

Se fallisce il tiro per la resistenza alla magia, la vittima può ancora effettuare il normale tiro-salvezza consentito per quell'incantesimo.

QUANDO APPLICARE LA RESISTENZA ALLA MAGIA

Si applica solo quando un incantesimo colpisce direttamente la creatura o l'oggetto in questione. E' utile, quindi, contro gli incantesimi *Dardo incantato* (mirato su una creatura od oggetto) o *Palla di fuoco* (che interessa l'area in cui si trova il bersaglio).

Non funziona contro un terremoto causato da un incantesimo: la creatura può ferirsi o morire cadendo nella voragine che si apre sotto ai suoi piedi, perché la magia dell'incantesimo non era diretta contro di essa, ma verso il terreno. Le creature resistenti alla magia non sono immuni alle conseguenze dell'incantesimo, ma solo all'energia magica rilasciata. Di solito i personaggi non hanno questo tipo di immunità (benché possano effettuare tiri-salvezza contro incantesimi), che è riservata ad alcuni mostri particolari.

SUPERARE IL TIRO PER LA RESISTENZA ALLA MAGIA

La prova di resistenza alla magia può avere quattro diversi esiti, a seconda del tipo di incantesimo contrastato.

Incantesimi che mirano al singolo bersaglio: per definizione, interessano una sola creatura, che è l'unica a dover effettuare il tiro per resistere alla magia (se può). Se un incantesimo di questo genere è diretto contro vari bersagli, ciascuno deve tirare per proprio conto (ad esempio, se viene lanciato un *Bloccapersone* contro quattro creature dotate di resistenza alla magia, esse devono tirare separatamente).

Quando la creatura supera il tiro per la resistenza alla magia, l'incantesimo non le fa alcun effetto. Se era diretto esclusivamente contro quella creatura, svanisce; se, invece, prendeva di mira il gruppo, può ancora avere effetto su tutti coloro che hanno fallito il tiro.

Incantesimi con area d'effetto: non mirano al singolo obiettivo, ma ad un punto preciso e coinvolgono tutto ciò che si trova entro una data distanza da quel punto. Se la creatura resistente alla magia supera il tiro, l'incantesimo non le fa niente. La magia può, comunque, colpire tutti i presenti nell'area d'effetto.

Incantesimi fissi: continuano ad agire su un luogo, un oggetto, una creatura o un personaggio. *Protezione dal male* ne è un esempio.

La resistenza alla magia interviene solo se una creatura o un oggetto si trova nella zona in cui opera l'incantesimo. Tuttavia, non si applica se l'incantesimo non agisce direttamente sul personaggio: *Dividere le acque,* ad esempio, non svanisce quando una creatura dotata di resistenza alla magia passa entro la sua area d'effetto, mentre *Protezione dal male*, che ha effetto sulla creatura, viene disturbato dalla resistenza magica di quest'ultima.

Se il DM decide che il tiro è necessario e il tiro riesce, l'incantesimo fisso svanisce (di solito con un forte rombo di tuono ed una nuvola di fumo).

Incantesimi permanenti: la resistenza alla magia non è in grado di distruggere incantesimi permanenti. Tuttavia, l'incantesimo si arresta temporaneamente (con le modalità di cui sopra) finché la creatura con resistenza alla magia permane entro l'area d'effetto.

La creatura immune alla magia riesce quindi a passare attraverso un muro di forza permanente come se questo non ci fosse. Il muro ritorna attivo non appena la creatura l'ha attraversato, quindi nessun altro potrà approfittarne.

SCACCIARE NON MORTI

E' una preziosissima abilità di chierici e paladini, che può essere di importanza vitale in combattimento. Si tratta di un potere speciale concesso al personaggio dalla sua divinità. I druidi non possono scacciare non morti. Quanto ai sacerdoti di culti specifici, spetta al DM decidere.

La divinità (attraverso il chierico o il paladino) manifesta una parte della propria potenza, terrorizzando gli esseri Malvagi e i non morti o addirittura annientandoli. Tuttavia, dato che il tramite è un essere mortale, il successo non è mai garantito.

Quando il chierico (o il paladino) incontra dei non morti, può tentare di metterli in fuga (ricordate che l'efficacia del paladino è pari a quella di un chierico di 2 livelli in meno e quindi un paladino del 5° usa la colonna 3 della tabella 61). Ogni personaggio può effettuare un solo tentativo per ciascun incontro, ma è possibile che vari personaggi provino nello stesso momento (i risultati si determinano singolarmente).

Ogni tentativo richiede un intero round ed avviene quando è il turno del personaggio secondo l'ordine d'iniziativa (quindi è possibile che i non morti attacchino prima che il personaggio possa scacciarli). Il personaggio deve avere la possibilità di parlare e avere entrambe le mani libere (formule e gesti sono importanti). Tuttavia, non trattandosi di un incantesimo, il tentativo non viene interrotto se il personaggio subisce un attacco durante la formulazione.

Per determinare l'esito del tentativo fate riferimento alla tabella 61. Incrociate i dadi-vita o il tipo di non morto con il livello del personaggio (per un paladino 2 livelli in meno): se compare un numero, tirate 1d20. Con un risultato pari o superiore a quello indicato, il tentativo riesce. Se invece c'è una "S" (scacciato), il tentativo ha successo senza dover tirare il dado, mentre una "D" (distrutto) significa che il non morto viene completamente distrutto. Un trattino (-) vuol dire che un sacerdote o un paladino di quel livello non è in grado di scacciare quel tipo di non morto. *In caso di successo vengono scacciati o distrutti 2d6 non morti. Se si tratta di un gruppo misto, si scacciano per prime le creature con minor numero di dadi-vita.*

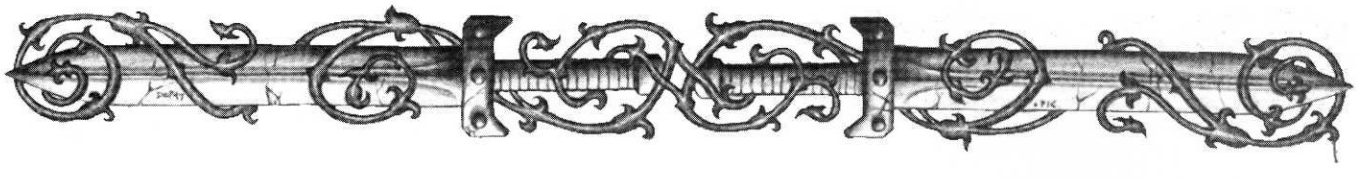


Tabella 61

SCACCIARE NON MORTI

Tipo o dadi-vita del non morto	Livello del sacerdote †											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10–11	12–13	14+
Scheletro o 1 DV	10	7	4	S	S	D	D	D*	D*	D*	D*	D*
Zombi	13	10	7	4	S	S	D	D	D*	D*	D*	D*
Ghoul o 2 DV	16	13	10	7	4	S	S	D	D	D*	D*	D*
Ombra o 3-4 DV	19	16	13	10	7	4	S	S	D	D	D*	D*
Wight o 5 DV	20	19	16	13	10	7	4	S	S	D	D	D*
Ghast	—	20	19	16	13	10	7	4	S	S	D	D
Wraith o 6 DV	—	—	20	19	16	13	10	7	4	S	S	D
Mummia o 7 DV	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4	S	S
Spettro o 8 DV	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4	S
Vampiro o 9 DV	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4
Fantasma o 10 DV	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7
Lich o 11 DV e più	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10
Speciale**	—	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13

* Vengono scacciate altre 2d4 creature di questo tipo

** Le creature speciali comprendono non morti unici ed indipendenti del Piano Materiale Negativo, alcune divinità minori e maggiori e i non morti che risiedono nei Piani Esterni

† I paladini scacciano non morti come sacerdoti di due livelli in meno

Si tira sempre un solo dado, a prescindere dal numero di non morti che il personaggio tenta di scacciare in quel round. Il risultato si legge separatamente per ogni tipo di non morto.

Facciamo un esempio. Gorus, sacerdote di 7° livello, viene attaccato insieme al suo gruppo da due scheletri, un wight e uno spettro. Tenta di scacciarli, tira e fa 12. *Lo stesso numero (12) vale per tutte e tre le creature*: gli scheletri vengono distrutti (come Corus prevedeva), il wight è scacciato (bastava fare 4 o più), ma lo spettro avanza indisturbato (ci sarebbe voluto un 16).

I non morti agli ordini di qualcun altro (come gli scheletri) quando vengono scacciati si ritirano, lasciando la possibilità ai personaggi di passare o completare le loro azioni.

I non morti indipendenti, invece, tentano di fuggire finché non sono fuori dalla vista di chi li ha scacciati. Se non ci sono vie di fuga, cominciano a girovagare tenendosi ad almeno tre metri di distanza dal personaggio, purché egli continui la sua cerimonia (non occorrono altri tiri di dado).

Se vengono costretti ad avvicinarsi a meno di tre metri (stringendoli in un angolo, ad esempio), il tentativo di scacciarli si interrompe ed essi attaccano normalmente.

I SACERDOTI MALVAGI E I NON MORTI

Di solito i sacerdoti Malvagi sono alleati dei non morti (o almeno ne condividono scopi e finalità), quindi non hanno la capacità di scacciarli, ma possono tentare di comandarli.

La procedura è identica a quella per scacciarli. Si possono comandare fino a 12 non morti. Una "S" significa che il non morto obbedisce automaticamente al sacerdote, mentre una "D" vuol dire che è completamente asservito ai suoi voleri. Svolgerà i compiti richiesti (per quanto glielo consentono la sua Intelligenza ed abilità) finché non sarà scacciato, comandato o distrutto da qualcun altro.

I sacerdoti Malvagi possono contrastare i paladini, scacciandoli come se fossero dei non morti; poichè, però, i paladini sono ancora vivi e dotati di notevole forza di volontà, sottometterli è ben più difficile.

Un sacerdote Malvagio che tenta di scacciare un paladino lo fa come se avesse 3 livelli di meno: se è del 7° usa la colonna relativa al 4° ed ha poche probabilità di scacciare un paladino di 7° livello (7 DV), mentre non potrebbe far nulla ad un paladino dell'8° (al livello del paladino corrisponde un ugual numero di dadi-vita). Tutti i risultati "D" ottenuti contro i paladini si trattano come se fossero "S".



DANNI E MORTE

A volte non bastano la fortuna, l'abilità o la resistenza a varie forme d'attacco per evitare di farsi male. La vita dell'avventuriero comporta inevitabilmente dei rischi e prima o poi il personaggio verrà ferito.

Per rendere più eroici i personaggi (e per semplificare il gioco), in AD&D™ le ferite vengono considerate in modo astratto. Ogni personaggio o mostro dispone di un certo numero di punti-ferita: più ne ha, più è difficile sconfiggerlo.

I danni subiti si sottraggono dai punti-ferita. Se un personaggio infligge ad un orco un colpo alla tempia, facendogli 8 danni, questi vanno sottratti dal totale dei punti-ferita dell'orco. I danni non si assegnano alla testa, né si distribuiscono in varie parti del corpo.

Le ferite si accumulano fino al momento in cui il personaggio muore oppure trova un modo per curarle.

Cwell il Bello ha 16 punti-ferita e viene colpito da un orchetto, riportando 3 ferite. Un quarto d'ora dopo incappa in un bugbear che gliene fa altre 7, quindi ne ha 10 in tutto. Le 10 ferite rimangono finché Cwell non avrà modo di curarsi, col riposo o con la magia.

FERITE

Quando un personaggio colpisce un mostro o viceversa, la vittima subisce dei danni, l'entità dei quali dipende dall'arma o dal tipo di attacco usato. Nella tabella 44, al capitolo 6, trovate tutte le armi con i danni che infliggono a bersagli Piccoli, Medi e Grandi, espresse con un tipo di dado (1d8, 2d6 ecc.).

Ogni volta che si mette a segno un colpo, si tirano i dadi indicati e si sottraggono i danni dai punti-ferita attuali della vittima. Un orchetto che attacca con la spada, ad esempio, infligge un numero di danni che dipende dal tipo di spada. Un troll che morde e poi graffia con i suoi robusti artigli fa 2d6 danni (morso) più 1d4+4 (artigli). Il DM ricaverà i dati necessari dal *Manuale dei Mostri.*

A volte il danno è espresso con un tipo di dado ed un bonus (+1 ecc.): l'unghiata del troll di cui sopra può esserne un esempio. Il bonus è dovuto alla Forza, ad armi magiche o alla mera ferocia dell'attaccante e si somma al numero ottenuto con il dado, purché sia stato fatto qualche danno. Allo stesso modo si possono applicare anche delle penalità, ma un attacco riuscito infligge comunque almeno 1 punto danno.

Certi attacchi prevedono sia il tiro di dado che un moltiplicatore ai danni: il numero ottenuto con il dado si moltiplica per il fattore indicato per avere il totale dei danni. L'esempio tipico è pugnalare alle spalle. In questi casi si moltiplica solo il danno di base causato dall'arma, senza i bonus per la Forza o la magia, che vengono aggiunti alla fine.

DANNI DI TIPO SPECIALE

Le ferite inflitte da mostri o armi varie non sono l'unico modo in cui i personaggi possono farsi male: il mondo è pieno di pericoli per questi poveri sventurati, e il DM sarà ben lieto di disseminarli lungo il loro cammino. Qui descriveremo alcuni dei più terribili.

CADUTE

I personaggi hanno un'incredibile tendenza a cadere (di solito da altezze notevoli, sbattendo su superfici durissime). La caduta in sé non causa alcun danno, ma il brusco atterraggio finale è deleterio.

Quando cade, il personaggio subisce 1d6 ferite ogni 3 metri di caduta, fino ad un massimo di 20d6 (che, ai fini del gioco, può essere considerato il limite estremo).

Il metodo è semplice e ragionevolmente realistico. Non corrisponde ad un calcolo scientifico dell'accelerazione, della velocità finale, della massa, dell'impatto eccetera. Le leggi della fisica possono descrivere la caduta dei gravi, ma ben poco si sa riguardo alle conseguenze dell'impatto. L'altezza non è l'unico fattore capace di determinare le lesioni riportate: contano anche l'elasticità del corpo e del terreno, l'angolo di caduta, l'onda d'urto, la fortuna eccetera.

E' successo, seppur di rado, che alcune persone siano cadute da altezze considerevoli e siano sopravvissute. Il record appartiene a Vesna Vulovic, caduta nel 1972 da un'altezza di diecimila metri e sopravvissuta, pur con gravi lesioni. Il sergente dell'aviazione Nicholas S. Alkemade si è lanciato con il paracadute da seimila metri e non si è fatto niente!

Insomma, tirate il dado e non state a preoccuparvi troppo della scienza.

PARALISI

Un personaggio (o creatura) colpito da paralisi diventa immediatamente immobile per tutta la durata dell'incantesimo. La vittima è in grado di respirare, udire, vedere e pensare, ma non può parlare o muoversi. Può, però, articolare dei pensieri per far agire oggetti magici o poteri innati.

La paralisi non uccide direttamente una creatura, ma colpisce i centri nervosi che sovrintendono al suo movimento. Si rivela particolarmente utile contro i mostri volanti.

Esempio di paralisi: il gruppo incontra un beholder, terribile creatura dotata di poteri magici che sprigiona attraverso i suoi numerosi occhi.

Dopo qualche round di combattimento, il sacerdote lancia un Bloccamostri *che paralizza la creatura. Il beholder potrà ancora fare magie (grazie agli occhi) e muoversi (perché fluttua nell'aria con la forza di volontà), ma non sarà in grado di direzionare i suoi peduncoli verso il nemico. Poiché quando è rimasto paralizzato li teneva rivolti in avanti, gli avventurieri, saggiamente, lo accerchiano. In questo modo, se il beholder vuole attaccare uno o due di loro sarà costretto a volgere le spalle agli altri.*

RISUCCHIO DI ENERGIA

E' una caratteristica dei non morti più potenti e di altri mostri particolarmente insidiosi. E' qualcosa di terribile, perché fa perdere uno o più livelli!

Quando una creatura viene colpita da un mostro che possiede questa dote, subisce, oltre ai normali danni per l'attacco, la perdita di uno o più livelli (quindi dei dadi-vita e dei punti-ferita corrispondenti). Per ogni livello perduto, tirate i dadi-vita previsti per la classe del personaggio e sottraete il valore ottenuto dal totale dei punti-ferita (va sottratto anche l'eventuale bonus per la Costituzione). Se il livello perduto prevedeva un numero fisso di punti-ferita anziché un tiro di dado, sottraete quel numero. Il totale dei punti-ferita modificato diventa il nuovo limite massimo (in altre parole, i punti-ferita persi con il risucchio non si recuperano).

I punti-esperienza del personaggio saranno a metà strada tra il minimo richiesto dal suo nuovo livello (post-risucchio) ed il minimo del livello immediatamente superiore ad esso.

I personaggi multiclasse e biclasse perdono prima il loro livello più alto. In caso di parità, devono rinunciare a quello che richiede il maggior numero di punti-esperienza.

Tutti i poteri e le abilità ottenuti dal personaggio in virtù del suo livello precedente, incantesimi compresi, vanno perduti. Il personaggio dimentica all'istante le magie che il nuovo livello non gli consente di sapere e non riesce più a capire quelle di livello superiore che sono scritte nel suo libro. Quando ritornerà al livello perduto, dovrà tirare il dado per vedere se riesce ad imparare di nuovo l'incantesimo (il fatto che prima lo conoscesse non conta).

Se il personaggio viene ridotto al livello 0 ma ha ancora dei punti-ferita (cioè, è ancora vivo), la sua carriera di avventuriero è finita: non potrà più recuperare livelli e perderà tutti i benefici previsti per la sua classe, tornando ad essere una persona normale. Solo un incantesimo *Ristorare* o *Desiderio* potrebbe fargli riprendere la carriera. Se il personaggio a livello 0 subisce un altro risucchio di energia resta ucciso sul colpo, a prescindere dai punti-ferita che gli rimangono.

Se finisce ad un livello inferiore a 0, il personaggio non solo viene ucciso, ma nel giro di 2d4 giorni diventa un non morto dello stesso tipo di quello che l'ha ucciso. Questo nuovo non morto avrà le stesse abilità che aveva da vivo, ma solo la metà dei punti-esperienza che possedeva al momento del risucchio.

Il nuovo non morto diventa automaticamente un PNG! I suoi scopi e le sue ambizioni sono radicalmente opposti a quelli che aveva prima: nutre odio e disprezzo per i suoi ex compagni, quei vili che non hanno saputo aiutarlo nel momento del bisogno. Per questo, una delle sue ambizioni principali potrà diventare la loro eliminazione e la loro sofferenza.

Inoltre, questo PNG non morto è sotto il completo controllo del non morto che l'ha ucciso. Se il loro signore viene ammazzato, i servitori guadagnano un livello per ogni livello che risucchiano dalle loro vittime, fino a raggiungere il massimo dei dadi-vita previsto per la loro specie. A questo punto possono avere a loro volta dei servitori (i personaggi uccisi).

I compagni possono fare in modo che il loro amico non diventi un non morto, seguendo le procedure indicate per i vari tipi di mostri elencati nel Manuale dei Mostri.

VELENO

Questo è un pericolo che i personaggi dovranno affrontare di frequente. Li attendono morsi e pungiglioni avvelenati, pozioni letali, vino drogato e cibi alterati, preparati da stregoni, assassini, mostri e cuochi poco scrupolosi. I ragni, i millepiedi, i serpenti, gli scorpioni, le viverne ed alcune rane giganti hanno un veleno che può essere letale. I PG impareranno presto a riconoscere queste creature e a starne alla larga.

I veleni hanno un'efficacia variabile e spesso si crede che siano più terribili di quanto sono in realtà. Il morso della temuta vedova nera fa una vittima ogni due anni in tutti gli Stati Uniti e solo il 2% dei morsi di serpente a sonagli si rivela fatale.

D'altra parte, esistono veleni naturali molto potenti ma, fortunatamente, sono rarissimi (si trovano in certe specie esotiche di pesci, rane e serpenti).

Inoltre, l'effetto del veleno dipende dalle modalità di somministrazione. Spesso viene iniettato nel sangue mediante un pungiglione o con un morso. Ci sono veleni efficaci solo se ingeriti (il tipo preferito dagli assassini). I più pericolosi sono, però, quei veleni che agiscono venendo a contatto con la pelle.

I veleni paralizzanti lasciano la vittima immobile per 2d6 ore. Il corpo si affloscia e diventa difficile da trasportare. Il personaggio non subisce altri effetti negativi, ma le sue condizioni possono causare qualche problema ai compagni.

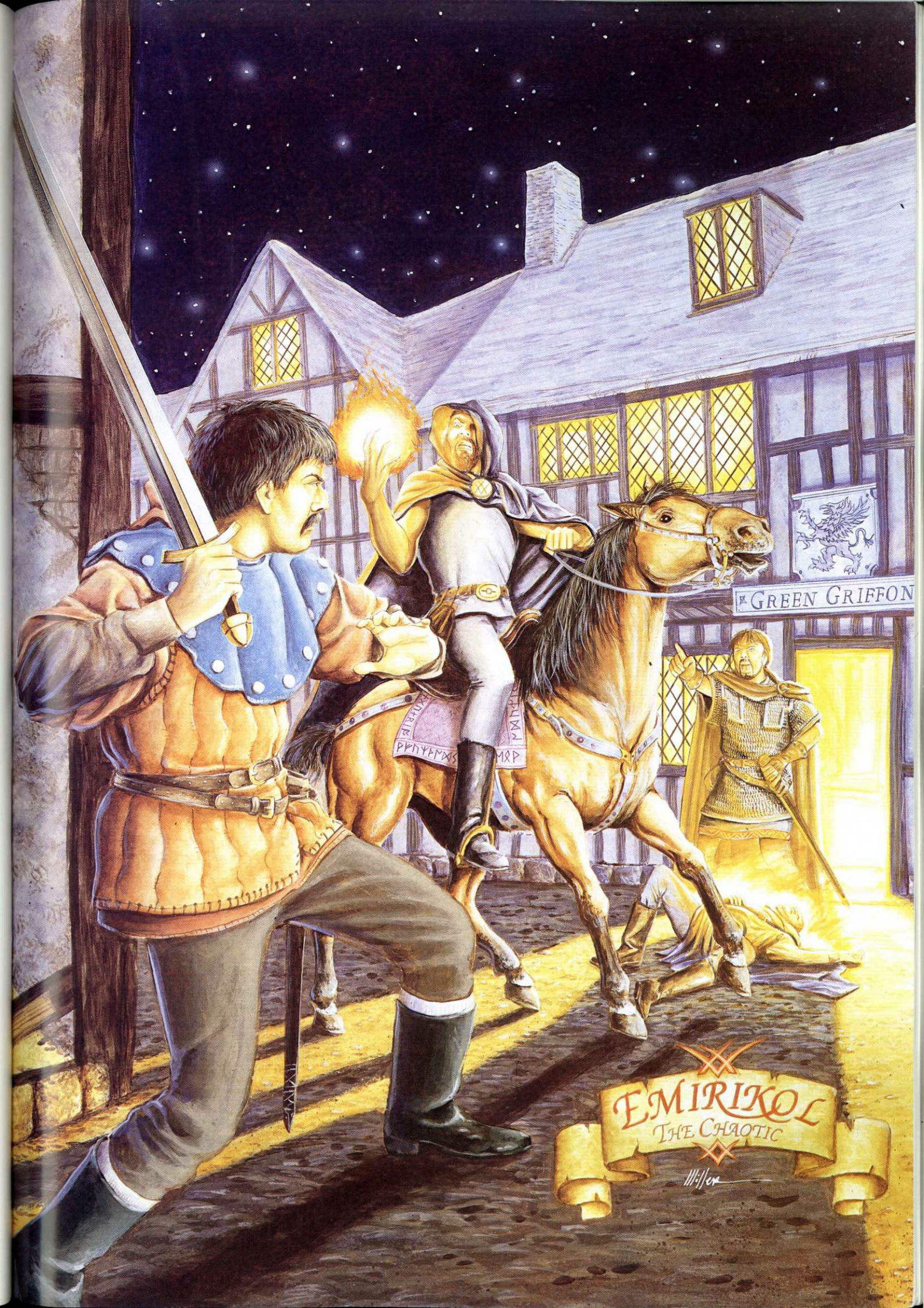
I veleni debilitanti, invece, indeboliscono il personaggio per 1d3 giorni, durante i quali le sue caratteristiche vengono dimezzate (vengono ridotti di conseguenza anche i modificatori ai tiri per colpire e per i danni, alla CA ecc.). Il personaggio si muove con fattore-movimento dimezzato e non può essere guarito con mezzi naturali o magici fino a quando scade l'effetto o il veleno viene neutralizzato.

Curare l'avvelenamento

Fortunatamente è possibile curare un personaggio avvelenato in vari modi. Esistono degli incantesimi che ritardano l'azione del veleno, consentendo al personaggio di trovare una cura, e altri che l'annullano addirittura. Gli incantesimi curativi (compreso *Guarigione*) non agiscono sul veleno, mentre *Neutralizzare veleni* non fa recuperare i punti-ferita persi a causa dell'avvelenamento. Inoltre, i personaggi che possiedono la capacità Erboristeria sanno preparare antidoti in grado di ridurre i danni.

GUARIGIONE

Quando il personaggio è ferito, il suo giocatore vorrà guarirlo. Per far questo si possono usare metodi naturali o la magia. La guarigione "naturale" è lenta ma è alla portata di tutti i personaggi, a prescindere dalla classe. Quella "magica" può essere possibile o meno, a seconda della presenza (o


GREEN GRIFFON
EMIRIKOL
THE CHAOTIC
Miller

assenza) di maghi, chierici o oggetti magici.

L'unico limite al numero di ferite che il personaggio può curare è dato dai suoi punti-ferita. Non potrà superare questo limite finché non avrà raggiunto il livello successivo, quando potrà sommare un altro dado-vita (o un numero fisso) al totale. La cura non può mai restituire al personaggio un numero di punti-ferita più alto del massimo consentito.

GUARIGIONE "NATURALE"

Riposando, il personaggio recupera 1 punto-ferita al giorno. Il riposo consiste in qualsiasi attività non impegnativa: niente più che andare a cavallo o viaggiare da un posto all'altro. Combattere, correre, sollevare macigni ed ogni tipo di esercizio fisico sono azioni vietate, che possono causare un ritardo nel rimarginamento delle ferite o addirittura riaprirle.

Se il personaggio è rimasto a riposo completo (stando a letto senza far niente per tutta la giornata), può riguadagnare 3 punti-ferita al giorno. Una settimana di riposo completo gli permette di sommare ai 21 punti di base (3 al giorno) gli eventuali bonus per la Costituzione.

In entrambi i casi si presume che il personaggio sia nutrito e possa dormire. Se questo non si verifica, per quel giorno il personaggio non recupera alcun punto-ferita.

GUARIGIONE "MAGICA"

Incantesimi, pozioni e oggetti magici vari possono velocizzare notevolmente i tempi della guarigione. Le particolarità di questi procedimenti sono esposte nella descrizione degli incantesimi (in fondo a questo Manuale) o in quella degli oggetti magici (nel MDM). Con questi metodi, le ferite guariscono subito e si riacquista immediatamente il vigore.

La guarigione magica è particolarmente utile nel bel mezzo di un combattimento o prima di un incontro impegnativo. Ricordate, però, che gli avversari possono guarirsi allo stesso modo: anche i sacerdoti Malvagi curano i propri seguaci. Di per sé, curare non è un'azione né buona né cattiva.

Un personaggio non può, con la guarigione, superare il suo massimo di punti-ferita. Mettiamo che abbia 30 punti-ferita totali e subisca 2 ferite in un combattimento. Più avanti nell'avventura subisce un altro danno che porta i suoi punti-ferita a 27. Se uno stregone o un sacerdote lo cura, può ridargli solo 3 punti-ferita, a prescindere dal metodo che usa: quelli in più vanno perduti.

LE CAPACITÀ CURARE ED ERBORISTERIA

I personaggi possono trarre un piccolo beneficio anche da chi possiede le capacità Erboristeria e Curare (vedi capitolo 5).

MORTE DEL PERSONAGGIO

Quando arriva a 0 punti-ferita, il personaggio muore istantaneamente e non può più far niente, a meno che non intervenga qualche effetto magico.

MORTE PER AVVELENAMENTO

In questo caso si complica la situazione, perché il personaggio che muore per questa causa può avere ancora del veleno nelle vene.

Il veleno resta attivo per 2d6 ore dopo la morte della vittima. Se il personaggio viene rianimato durante questo periodo, bisogna trovare il modo per neutralizzare il veleno prima di riportarlo in vita. Se questo non viene fatto, dopo aver effettuato il tiro di sopravvivenza alla resurrezione il personaggio deve superare immediatamente un tiro-salvezza contro il veleno, altrimenti subirà tutti i normali effetti dell'avvelenamento, che potranno danneggiarlo o ucciderlo di nuovo!

MORTE PER NUMERO ECCESSIVO DI DANNI

Oltre a morire quando i punti-ferita scendono a 0, un personaggio può correre il rischio di perdere la vita quando subisce un'elevata quantità di danni in un sol colpo. Se subisce più di 50 danni a causa di un singolo attacco deve effettuare con successo un tiro-salvezza contro la morte o morire immediatamente.

Questo accade solo se i danni vengono inflitti da un singolo attacco. Più attacchi che ne totalizzino più di 50 non richiedono alcun tiro-salvezza.

Ad esempio, è necessario effettuare un tiro-salvezza contro la morte se il personaggio subisce 72 danni dal soffio di un drago. Il tiro-salvezza non è invece necessario se il personaggio viene colpito nello stesso round da 8 orchetti che infliggono un totale di 53 danni.

Se il tiro-salvezza ha successo, il personaggio rimane in vita (a meno che i danni subiti non lo riducano sotto 0). Se viene fallito, invece, muore immediatamente a causa del trauma eccessivo: i suoi punti-ferita sono ridotti a 0.

Il personaggio può ancora essere resuscitato come se fosse morto normalmente.

MORTE INEVITABILE

In determinate situazioni la morte di un personaggio è assolutamente inevitabile, indipendentemente da quanti punti-ferita esso abbia.

Se il personaggio si trova rinchiuso in una stanza senza uscite con un soffitto di 50 tonnellate che sta calando per schiacciarlo o intrappolato in una cassa a prova di evasione completamente piena di acido, nulla potrebbe salvarlo dalla morte. Questi sono esempi estremi (ed estremamente macabri) ma, in un mondo fantasy possono certamente verificarsi

RISORGERE I MORTI

Gli incantesimi di cura e di guarigione non hanno alcun effetto sui personaggi morti; questi possono soltanto essere riportati in vita attraverso gli incantesimi *Rianimare morti* e *Resurrezione* (o attraverso oggetti magici che producano gli stessi effetti). Ogniqualvolta un personaggio viene riportato alla vita, il giocatore deve effettuare con successo un tiro di sopravvivenza alla resurrezione basato sulla Costituzione del personaggio (vedi tabella 3). Se il tiro ha successo (cioè se il giocatore ottiene un valore pari o inferiore alla percentuale di sopravvivenza alla resurrezione), il personaggio viene riportato in vita nelle condizioni specificate dall'incantesimo o dall'oggetto magico.

Un personaggio che sia stato riportato in vita con questo metodo perde permanentemente 1 punto di Costituzione. Ciò può modificare i punti ferita precedentemente ottenuti. Se il bonus ai punti-ferita viene modificato, i punti-ferita del personaggio vengono ridotti al valore appropriato (per ottenere il nuovo numero, moltiplicate il bonus perso per il numero di Livelli nei quali è stato utilizzato e il risultato deve essere sottratto ai punti-ferita che il personaggio aveva prima della morte). Quando la Costituzione di un personaggio scende a 0 questi non può più essere riportato in vita e viene permanentemente eliminato dal gioco.



CAPITOLO 10

TESORO

Il mondo dell'avventura è pieno di grandi tesori nascosti in attesa di essere scoperti. Vecchi draghi si adagiano su vere e proprie montagne d'oro, argento e pietre preziose. I capi delle tribù di orchetti proteggono gelosamente il bottino frutto delle loro ultime razzie. Fanghiglie e gelatine ricoprono le armature e gli scheletri dei malcapitati. Gli oscuri signori delle tenebre lasciano come esca piccoli tesori apparentemente incustoditi e rimangono in attesa delle loro prede, come i ragni nella propria rete. Stregoni ricurvi sotto il peso dei loro anni riempiono interi scaffali di arcani oggetti magici. Esistono tesori, come quelli dei draghi, accumulati per ragioni note solamente a loro. Altri, invece, vengono ammassati per fini materiali: potere, lusso, ricchezza. Alcuni risalgono a secoli addietro ed i loro proprietari sono morti e dimenticati da tempo. Altri non sono che dei piccoli gruzzoli, incustoditi. Altri ancora sono enormi, posseduti da potenti sovrani. Possono essere a disposizione del primo venuto oppure difesi da trappole e guardie.

TIPI DI TESORI

I tesori possono assumere varie forme e dimensioni, da quelli più materiali a quelli più esotici. Naturalmente le monete di rame, electrum, argento, oro e platino saranno presenti in abbondanza, ma questi preziosi metalli potranno anche assumere le forme di calici d'oro, coppe cesellate o argenteria di vario tipo. I personaggi, conoscendo il valore delle monete, non avranno difficoltà a stabilirne il prezzo, a meno che non si tratti di valute fuori corso da parecchio tempo. In tal caso, verranno vendute a peso. La valutazione degli oggetti fatti con metalli preziosi è una faccenda ancora più complicata: occorrerà trovare un orafo in grado di stimarli ed un acquirente disposto a comprarli ad un prezzo adeguato, altrimenti non rimarrà altro da fare che fonderli e ricavarne dei lingotti. Riuscire a far questo non è un grosso problema: in una grande città ricettatori e sensali saranno sempre a portata di mano. Certo, realizzare l'intero valore non sarà quasi mai possibile ed anche le accuse di furto costituiranno un ulteriore piccolo ostacolo. I personaggi dovranno anche stare attenti ai falsi ed alle contraffazioni: potrebbe anche darsi che quella che sembra una coppa preziosissima sia in realtà solo placcata e che le monete si rivelino fatte di materiali non molto nobili, come il rame o l'ottone. Anche i pesi delle bilan-



ce potrebbero essere truccati per barare sul prezzo. I personaggi dovranno assolutamente trovare dei mercanti dei quali si possano fidare.

Quando i tesori contengono anche pietre preziose i personaggi saranno ancora più costretti a doversi affidare a qualcun altro, a meno che la compagnia non disponga di un esperto nella valutazione. Dopotutto, può darsi che quelle pietruzze rosse nell'ultimo tesoro ritrovato non siano altro che fondi di bottiglia colorati, ma si potrebbe trattare anche di quarzo o granato, se non addirittura di preziosi rubini. Insomma, è importante avere un gioielliere di fiducia, per evitare truffe. Se il DM è furbo, potrà fare trovare ai personaggi delle pietre grezze, impossibili da valutare per gli occhi inesperti: la maggior parte dei personaggi (e dei giocatori) non è in grado di riconoscere una gemma se non quando è già stata lavorata.

I tesori più difficili da valutare sono, probabilmente, gli oggetti d'arte. Le pietre preziose hanno un dato valore quando sono allo stato grezzo e quando sono lavorate, ma il loro valore aumenta enormemente se queste vengono incastonate in un gioiello. L'oro si valuta a peso, ma acquista valore se viene modellato a forma di calici o spille. I nani artigiani di comunità segrete praticano l'arte della lavorazione delle pietre preziose, mentre gli gnomi delle caverne sanno come elaborare raffinate filigrane d'oro e d'argento. I preziosi intarsi degli artigiani elfici reggono il confronto con le più delicate statue intagliate dagli uomini. Tutti questi oggetti hanno un valore che supera di molto quello del materiale di cui sono fatte.

Le creazioni artistiche raramente hanno un valore fisso: il loro prezzo dipende dalla capacità dei giocatori di trovarsi un acquirente disposto a pagarlo. Nelle città più grandi ci sono dei mercanti d'arte con le conoscenze giuste disposti a fare da mediatori, ma per lo più i personaggi dovranno imparare ad arrangiarsi da soli. Questo richiede tatto ed accortezza: chi compra questi oggetti, solitamente è ricco e non ama abbassarsi a mercanteggiare. I personaggi devono stare molto attenti a non offendere baroni, duchi, conti e principi con cui hanno occasione di trattare.

E' possibile che i personaggi trovino, infine, oggetti decisamente insoliti: pellicce, rari ingredienti per incantesimi, animali esotici, spezie. Il loro prezzo sarà sempre molto soggettivo. La prima cosa da fare sarà quella di trovarsi un acquirente: questo potrebbe non essere particolarmente difficile se si intende vendere oggetti di uso quotidiano, ma diventerà un'impresa titanica nel caso si debba piazzare una componente per incantesimi, utilizzabile solamente dagli stregoni più potenti. Una volta trovato l'acquirente i PG dovranno trattare sul prezzo. Pellicciai e mercanti lo fanno abitualmente, altri mercanteggiano nella speranza che i personaggi non sappiano il valore di quello che possiedono, o forse perché non lo sanno nemmeno loro stessi. Alla fine, i PG dovrebbero essere in grado di vendere la loro merce. Se riuscite ad entrare nello spirito del gioco di ruolo e ad inserire nell'avventura queste trattative, vi accorgerete che il tutto potrà essere molto divertente.

OGGETTI MAGICI

I tesori di cui abbiamo parlato sinora sono tutti quanti monetizzabili. La loro utilità è immediata ed evidente: arricchire i personaggi in modo da renderli più potenti ed importanti. Eppure esistono molti altri tipi di tesori, ambiti anch'essi, che i personaggi non saranno disposti a vendere o a cedere. Si tratta degli oggetti magici, che gli avventurieri trovano e tengono per sé.

Anche se gli stregoni e i sacerdoti sono in grado di fabbricarseli da soli (secondo le regole del DM per le ricerche sulla magia), solitamente è molto più facile trovare gli oggetti magici nel corso di un'avventura, anziché crearseli dal nulla. Gli oggetti magici sono di grosso aiuto per i personaggi, che grazie al loro utilizzo acquisiscono bonus nel combattimento, pronunciano incantesimi con una sola parola, resistono al fuoco e compiono imprese altrimenti impossibili. Non tutti gli oggetti magici sono benefici, però. Alcuni sono maledetti, difettosi o, raramente, creati deliberatamente da stregoni folli o malvagi allo scopo di nuocere.

Pochissimi di questi sono *artefatti,* oggetti creati da entità estremamente potenti. Si tratta di oggetti molto pericolosi e da utilizzare con estrema cautela. Ci sono solo tre modi per scoprire come funzionino: affidarsi alla fortuna, per prova ed errore, oppure intraprendere una accurata ricerca.

Benché gli oggetti magici che i personaggi possono trovare siano di vari tipi, è possibile raggrupparli in alcune categorie fondamentali. Ognuno possiede delle proprietà di cui è meglio essere a conoscenza.

Armi magiche: quasi tutti i tipi di arma hanno un corrispettivo magico, benché sia piuttosto raro imbattersi in una volgia o in una giusarma magica. In gran parte si tratta di spade e pugnali. Di solito l'arma magica dà un bonus +1 o più sul tiro per colpire, migliorando la possibilità di andare a segno e ferire il nemico. Forse le spade magiche sono più veloci, o più affilate delle altre: il DM può scegliere la spiegazione che preferisce. In ogni caso, esse danno risultati di gran lunga superiori a quelli che si possono ottenere con la migliore delle lame normali.

Esistono anche rari casi di armi che hanno poteri ancora maggiori e che consentono al proprietario di avvertire pericoli, curare ferite, fluttuare nell'aria o avere una fortuna sfacciata. Le più rare sono quelle che comunicano addirittura con il personaggio e che sono intrise di intelligenza sovrumana. Queste potenti armi magiche cercano a volte di sottomettere il proprietario ai loro voleri.

Quando vengono rinvenute, probabilmente non se ne conoscono le proprietà. Alcune, come quelle relative al combattimento, possono essere scoperte per tentativi; altre potranno essere svelate da antiche leggende o dall'incantesimo *Conoscere leggende.* Può anche capitare che il personaggio le scopra per caso. Ordinare all'arma di elencare tutti i suoi poteri uno dopo l'altro (sperando di averla attivata) serve solo per scoprire le doti minori (individuare pericoli, porte segrete o tesori); per quelle più importanti occorre pronunciare formule specifiche, magari in una lingua dimenticata da tempo.



Armature magiche: sono il complemento delle armi magiche. Essendo fatte di materiali più robusti e di miglior qualità rispetto alle altre, conferiscono un bonus di +1 o superiore sulla Classe Armatura. Inoltre, proteggono dagli attacchi che perforerebbero le normali armature: *una corazza di maglia* +1, ad esempio, migliora di 1 punto il tiro-salvezza del personaggio contro il soffio infuocato del drago (non serve solo da scudo, quindi). In rari casi, queste armature sono dotate di poteri straordinari. Nonostante siano ben fatte e cesellate alla perfezione, i personaggi possono scoprirne le facoltà solamente nello stesso modo in cui apprendono quelle delle armi magiche.

Pozioni ed unguenti: si tratta di oggetti facili da trovare ma difficili da identificare. Queste sostanze sono contenute in piccole ampolle, vasetti e boccette che brillano se si usa un incantesimo che individui la presenza della magia, ma il loro effetto non si può sapere con esattezza finché non si trova qualcuno disposto a provarle. Il risultato può essere di vario genere: l'assaggiatore può accorgersi di poter volare o fluttuare nell'aria, oppure resistere a temperature molto alte o molto basse, curare gravi ferite o affrontare impavidamente i peggiori pericoli. Può anche capitargli di trovarsi a mal partito contro la prima creatura che incontra o di morire sul colpo, ucciso da un potente veleno. E' un rischio da correre se si vuol capire con quale tipo di pozione o unguento si ha a che fare.

Pergamene: sono utilissime ai personaggi che lanciano incantesimi, i quali leggendole possono riprodurre gli incantesimi in esse contenute senza dover imparare formule o usare componenti materiali. Gli stregoni più esperti e potenti sono soliti passare intere serate a preparare le pergamene per le prossime avventure.

Alcune pergamene, utilizzabili da qualsiasi personaggio, conferiscono una sorta di protezione temporanea da vari pericoli: creature maligne, lupi mannari, entità provenienti da altri piani, eccetera. Altre nascondono terribili (o comiche) maledizioni, che iniziano ad agire alla sola lettura del titolo. Sfortunatamente, soltanto esaminando quel che c'è scritto si può sapere di che tipo di pergamena si tratta. Le pergamene che contengono incantesimi degli stregoni possono essere decifrate solo da chi possiede *Lettura del magico*; le altre sono comprensibili a tutti. Questa lettura non aziona l'incantesimo contenuto nella pergamena, ma comunica al personaggio cosa c'è scritto (e l'effetto delle eventuali maledizioni). Una volta analizzata, la pergamena potrà essere usata dal personaggio in qualsiasi momento.

Anelli: gli anelli magici possono essere portati al dito da personaggi di classi diverse. Conferiscono poteri che possono variare dall'effetto pirotecnico ai desideri. E possibile individuare l'aura magica dell'anello, ma non se ne possono intuire le proprietà precise fino al momento di infilarselo al dito, pronunciando la parola magica (di solito incisa all'interno). Come gli altri oggetti magici, alcuni anelli possono nuocere al personaggio che li mette e, quel che è peggio, gli anelli maledetti si possono togliere solo con l'aiuto di incantesimi.

Bacchette, bastoni e verghe: sono tra gli oggetti magici più potenti. Le bacchette sono di solito usate dagli stregoni, che possono così lanciare incantesimi con una semplice rotazione del polso. I bastoni possono essere adoperati sia dagli stregoni che dai sacerdoti. La loro potenza a volte oscura addirittura quella delle bacchette magiche. Le verghe sono rarissime. Solitamente appartengono a Re-Stregoni o a Grandi Signori ai quali conferiscono potere e dominio.

Fortunatamente per i personaggi, pochi di questi oggetti sono maledetti o pericolosi da usare. Tutti, comunque, hanno bisogno di un comando, cioè di una parola o di una frase che inneschi i loro poteri e li faccia funzionare. Per intuire le proprietà di una bacchetta, un bastone o una verga, non basta guardarli o tenerli in mano: bisogna effettuare una ricerca minuziosa e cauta. Gli oggetti di questo tipo non sono eterni: ogni volta che vengono usati perdono una "carica", cioè parte del loro potere. Non esiste alcun genere di indicatore che possa far capire quando stanno per esaurirsi. Il personaggio si accorge che la sua bacchetta ha finito il suo potere quando smette di funzionare e finisce in polvere.

Oggetti magici di vario tipo: sono ciò che rende davvero variegato un tesoro. Ognuno di essi ha un potere particolare: ferri di cavallo che fanno andare più veloci i destrieri, scope da cavalcare, sacchi di grande capienza, quadri che si animano, cinture che conferiscono una forza da gigante, berretti che rendono più agili, libri che fanno aumentare i punteggi delle caratteristiche, eccetera. Ciascuno è diverso dagli altri e non tutti si identificano allo stesso modo: alcuni rivelano i propri poteri solo quando sono manipolati, indossati o aperti, altri richiedono accurate ricerche per scoprire il comando che li aziona. Si tratta, comunque, di oggetti rari e preziosi.

Artefatti e Reliquie: sono gli oggetti magici più potenti. I personaggi si imbatteranno raramente in questi rarissimi tesori. Anche se dovessero trovarne uno, in ogni caso, dovrebbero pensarci due volte prima di decidere di tenerlo. Contengono magie potentissime: alcuni sono in grado di cambiare addirittura il corso della storia! Ognuno è unico ed ha una propria storia. Non sarà quindi possibile trovare più di una *Mano di Vecna* su un intero mondo. A causa della loro unicità, ogni artefatto ha poteri del tutto particolari. Gli artefatti non compaiono mai per caso: è sempre il DM a metterli sul cammino dei personaggi.

Gli artefatti si trovano alla fine di un'avventura molto speciale, e per un motivo ben preciso. E' piuttosto improbabile che il DM voglia veramente concederli ai personaggi. Piuttosto, avrà messo le cose in modo che l'avventuriero ne abbia bisogno per uno scopo specifico in un determinato momento. Il problema di possedere gli artefatti é che la loro potenza può giungere a danneggiare, e persino a corrompere e a distruggere il personaggio. Prima o poi i proprietari degli artefatti finiscono in rovina: è il prezzo che va pagato per ottenere il potere, e non si tratta di un prezzo basso.



SPARTIZIONE E SISTEMAZIONE DEL TESORO

Al termine di un'avventura, il gruppo di personaggi avrà quasi sicuramente raccolto qualche tesoro. E' utile decidere in precedenza come distribuire questo tesoro tra i personaggi giocanti ed i gregari. Questa è una decisione che va presa di comune accordo tra tutti i giocatori, secondo lo spirito del gioco di ruolo, tenendo presente che non esistono regole su come i personaggi devono dividersi il tesoro.

Qui vengono forniti una serie di consigli sulle cose da fare (e da non fare) al momento della spartizione del tesoro. Tenendoli in considerazione, si eviteranno dissapori e discussioni all'interno del gruppo.

Il tesoro in contanti è il più facile da spartire. Il metodo più semplice consiste nel farne parti uguali per i personaggi e dimezzate per i gregari. Può darsi che qualcuno si lamenti perché il suo personaggio è stato più utile degli altri, ma a lungo andare tutti i contributi si bilanciano. Inoltre, quel giocatore non si sta rendendo conto dell'importanza dei vari componenti del gruppo. Un personaggio che ha guardato le spalle agli altri può aver scoraggiato gli avversari dal tentare un'imboscata che avrebbe creato grossi problemi al gruppo, cosa che solo il DM può sapere.

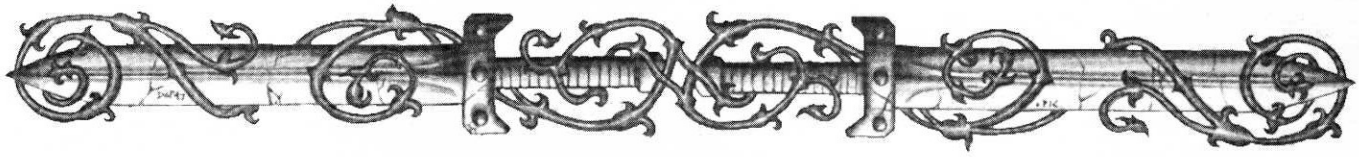
Bisogna considerare inoltre anche le spese straordinarie. Alcuni gruppi stanziano un fondo comune per pagare gli eventuali costi di cura e resurrezione per i personaggi. Vale sempre il principio secondo cui tutti condividono pericoli e spese. Altri prevedono una differenza di trattamento in base al livello (i personaggi più potenti hanno maggiori responsabilità e ricevono una ricompensa adeguata), o un premio per chi ha compiuto grandi imprese o atti eroici, in modo da incoraggiare tutti i membri del gruppo a partecipare.

La spartizione del tesori magici è più complicata, perché di rado questi sono tanto abbondanti da far sì che ad ogni personaggio spetti qualcosa di equivalente. L'onestà è fondamentale se si vuole mantenere l'armonia nel gruppo. Poiché gli oggetti magici hanno un valore solo se possono essere usati, bisogna metterli nelle mani giuste: uno stregone non può maneggiare una spada magica meglio di un guerriero e, viceversa, un guerriero non saprebbe che farsene di una bacchetta magica. Insomma, meglio assegnare gli oggetti magici con un po' di buon senso.

Un altro metodo consiste nel fissare il prezzo in denaro di ogni oggetto e poi concederlo al PG che è disposto a pagare tale cifra. A parità di offerte, si decide tirando il dado. Nel caso di oggetti magici utilizzabili da tutti (ad esempio, una *pozione di guarigione*), i giocatori possono trattare e tirare il dado per aggiudicarseli. Il personaggio può rinunciare a far valere i suoi diritti su un oggetto magico in cambio di un altro. Se ne ha già avuto uno e non ce ne sono abbastanza per gli altri, gli può essere impedito di effettuare un'altra scelta. Se non si raggiunge un accordo, si può far tirare il dado e far scegliere in ordine decrescente. Questo è un metodo imparziale (nessuno può lamentarsi per aver tirato male il dado), ma può creare degli squilibri. Uno o due personaggi potrebbero, nel corso di varie avventure, ottenere i tesori migliori. In questo caso, dovrebbe spettare a loro farsi da parte per far avere qualcosa anche agli altri.

Nella distribuzione bisogna tener presenti anche alcuni problemi tattici. Non è saggio attribuire ad un solo personaggio, o a due, tutti i tesori più importanti. La cosa migliore da fare sarà di distribuirli equamente (e questo vale anche nella realtà per i gruppi di esploratori). In tal modo, se un personaggio cade in un burrone scomparendo per sempre o se diventa preda di un cacciatore invisibile, la compagnia non perde tutti i suoi averi. Inoltre, è molto meglio che a portare le pozioni guaritrici siano guerrieri, ladri e maghi, piuttosto che i chierici, che già possiedono gli incantesimi curativi. Se la compagnia dovesse perdere il chierico e questi avesse con sé le pozioni di guarigione, non sarebbe più possibile curare le ferite. Distribuendole a tutti, invece, al massimo potranno essere perse le pozioni o gli incantesimi, ma non entrambe le cose (a meno che non si verifichi un disastro vero e proprio, nel qual caso non c'è scampo). In definitiva, l'avidità non paga.

Quando i personaggi avranno accumulato un discreto quantitativo di tesoro, devono trovare un posto in cui metterlo. Se il DM ha allestito una campagna ambientata in epoca medievale, non sarà molto realistico trovare una banca di tipo moderno. Gli avventurieri dovranno trovare un luogo sicuro in cui sistemare i propri risparmi (una cassa con un robusto lucchetto, ad esempio). Una soluzione consiste nel ridurre il tesoro a dimensioni tanto esigue da poterlo portare con sé (anche se in questo modo con un semplice furto si viene beffati). Certamente, però, pagarsi da bere con una gemma da mille monete d'oro può essere un problema. Un altro sistema consiste nell'affidare il tesoro ad una persona di fiducia. In questo caso i rischi sono ben noti. Si potrebbe anche decidere di affidare i propri guadagni al signorotto o alla chiesa locale chiedendo di ricevere in cambio dei favori. La cosa non è così stupida come potrebbe sembrare: se il beneficiario non onora i patti, non solo non riceverà mai più niente dal personaggio, ma nemmeno da altri, perché il fatto si verrà a sapere. E se nessuno gli darà più credito, come farà a mantenere il suo stile di vita? No, un'autorità del genere deve far di tutto per conservare il proprio buon nome. Certo, magari il favore non sarà proprio quello che il personaggio si aspettava. Come ci insegna la storia, l'investimento migliore è l'acquisto di beni mobili ed immobili. Terra, bestiame e merci varie sono più difficili da rubare e da perdere. In definitiva, se i personaggi sono in possesso di una fortuna considerevole, sarà meglio che la trasformino in un modo che si presti al trasporto ma non al furto.



CAPITOLO 11

INCONTRI

Quando un personaggio si imbatte in un PNG, combatte un mostro o scopre una fontana misteriosa nel bosco, ha un incontro. Un incontro rappresenta tutte le cose significative che il personaggio trova sul suo cammino o con cui interagisce nel corso del gioco. Quando un PG scorge nel bel mezzo della foresta la fonte dalle fiamme azzurre, la stranezza del ritrovamento costringe il personaggio a reagire ed il giocatore a riflettere. Perché si trova lì? Ha uno scopo? E' benefica o malefica? Ben pochi personaggi penserebbero di proseguire senza farci caso, come se le fontane di questo tipo si trovassero ovunque.

Gli incontri sono di importanza essenziale in AD&D™: senza di loro, ai personaggi non accadrebbe mai nulla. Un'avventura priva di incontri è come starsene tutto il giorno seduti in una stanza, senza aver nessuno con cui parlare e con ben poco da vedere. Sicuramente non sarebbe molto divertente. E a chi interessa un gioco poco divertente? Gli incontri creano pericoli, emozioni, mistero, informazioni, intrigo, suspense, situazioni comiche ed altro ancora.

Perché un incontro risulti divertente, deve contenere un elemento di pericolo. Questo in gran parte deriva dal fatto che i personaggi non sanno come reagiranno le creature incontrate. Il DM non dirà mai: "Incontrate un gruppo di contadini che reagiscono in maniera amichevole" (o, se ve lo dice, fareste bene ad insospettirvi). Dirà, piuttosto, qualcosa del genere: "Svoltate l'angolo e vedete un carro che avanza pesantemente, guidato da un giovane con abiti cenciosi. Ai lati fanno capolino una donna ed alcuni bambini sporchi. Quando vi vede, l'uomo vi fa cenno con un sorriso, dicendovi: 'Salve, stranieri. Avete notizie da Thornhampton?'". Probabilmente si tratta davvero di contadini amichevoli, ma il DM non l'ha detto esplicitamente. E' proprio il fatto di non sapere come stanno esattamente le cose a creare la suspense. Essi potrebbero essere chiunque!

Quando il personaggio è in viaggio o sta esplorando un dungeon, il DM avrà preparato due tipi di incontri. Il primo gruppo è quello degli *incontri specifici*: eventi, cose o persone che il DM ha deciso di mettere sul cammino dei personaggi per costruire la trama dell'avventura.

Ad esempio, entrando nella fortezza dei bugbear, i personaggi vedono una cella piena di uomini ed elfi. Il DM probabilmente li ha piazzati in quel luogo per farli liberare. Ma potrebbe anche trattarsi di un trucco: quelli che sembrano uomini ed elfi potrebbero essere in realtà dei replicanti (creature che possono cambiare aspetto quando vogliono).

Proseguendo il gruppo si imbatte in una pattuglia di bugbear. Si tratta del secondo tipo di incontri: gli *incontri casuali,* chiamati spesso anche *incontri erranti.* In questo caso il DM tira il dado per vedere se i PG incontrano qualcuno e, in caso affermativo, di che cosa si tratta.

In genere gli incontri specifici presentano una maggiore gamma di scelte: attraverso questi incontri il DM può dare informazioni importanti o fare affrontare ai personaggi una battaglia particolarmente difficile. Gli incontri di questo tipo sono anche più ricchi di tesori ed oggetti magici. Il DM può porre delle creature a guardia dell'armeria o della sala del trono.

Gli incontri casuali prevedono, invece, una triplice scelta: combattere, fuggire, ignorare. A volte, ma non spesso, possono fruttare utili informazioni. Anche il tesoro è scarso o assente: le guardie di una pattuglia cittadina non si portano dietro gli oggetti di valore ma li lasciano in caserma. Spesso gli incontri casuali servono ad indebolire i PG, ad allarmarli, a mettergli fretta o a complicargli la vita.

A volte non si incontrano mostri o persone, ma oggetti. La fontana dell'esempio precedente costituisce un incontro, anche se i personaggi non possono parlarle o combatterla (anche se non si può mai dire). Che fare? In questo caso l'incontro assomiglia di più ad un indovinello. Occorre capire perché la fontana si trova lì, cosa sia in grado di fare e se è importante per lo scopo dell'avventura. Potrebbe anche solo trattarsi di un diversivo, messo appositamente in quel punto al solo scopo di confondere i personaggi, o magari quale preludio di una successiva avventura. Forse in seguito i personaggi capiranno che la fontana di fuoco era importante per la loro missione. Potrebbe comunque anche trattarsi di una trappola mor-



tale. Per scoprirlo, sarà necessario fare qualcosa: gettarci dei sassi, bere le fiamme o attraversarle, oppure utilizzare qualche incantesimo per saperne di più. Man mano che verranno fatte queste azioni, il DM fornirà alcune informazioni. Naturalmente, la risposta potrebbe anche non essere particolarmente piacevole! ("Avete bevuto l'acqua? Oh, che peccato!").

TIRO PER LA SORPRESA

A volte un incontro, casuale o programmato dal DM, coglie del tutto impreparata una delle due parti. Questa si chiama *sorpresa* e si determina tirando 1d10 per ciascuna delle due parti (o per una sola, se il DM decide che l'altra non è stata colta alla sprovvista, per qualsiasi motivo). Se il risultato è di 1, 2 o 3, il gruppo (o personaggio) sarà vittima della sorpresa (vedi gli effetti al paragrafo seguente). Naturalmente, la sorpresa non si verificherà di frequente. E' possibile prevenirla in diversi modi. Il metodo più comune per evitare di essere sorpresi è quello di riuscire a scorgere ciò che aspetta i personaggi molto prima di avvicinarsi. E' possibile, ad esempio, vedere da lontano la polvere sollevata dagli zoccoli dei cavalli o notare tra gli alberi le lanterne di un gruppo di contadini, oppure udire grugniti e latrati di una compagnia di gnoll che si sta avvicinando. In questi casi è impossibile che gli avventurieri vengano colti di sorpresa. Se, invece, un leopardo balza addosso ai personaggi intenti a veder arrivare i cavalieri, o se di colpo dall'oscurità spuntano dei goblin, un tiro sulla sorpresa sarà necessario, perché saranno stati presi in contropiede.

E' il DM a decidere quando è il caso di controllare il fattore sorpresa. Può stabilire che sia sufficiente un tiro per l'intero gruppo o che ne occorra uno per ogni singolo personaggio, oppure che debbano tirare solo alcuni. Tutto dipende dalla situazione.

Ad esempio, la compagnia che sta osservando i cavalieri in avvicinamento e che viene assalita di sorpresa da un leopardo balzato giù dai rami di un albero dovrà effettuare un unico tiro per tutto il gruppo, poiché nessuno stava guardando in alto. Ottenendo come risultato un 2, i PG vengono colti di sorpresa ed il leopardo ha un round di attacco gratuito, potendo approfittare della confusione creata atterrando in mezzo a loro. Se due del gruppo fossero stati di guardia, il DM avrebbe potuto far effettuare il tiro solamente a loro: se entrambi avessero fallito il tiro, tutto il gruppo sarebbe stato sorpreso. D'altro canto, una o entrambe le guardie potrebbero aver notato la creatura prima che eseguisse il balzo. I giocatori più esperti imparano in fretta il valore di avere sempre qualcuno all'erta.

Il tiro per la sorpresa può essere modificato anche dalla Destrezza, razza, classe, intelligenza, e dalla situazione. I modificatori possono influire sia sulla chance del personaggio di essere sorpreso, sia sulla chance di sorprendere altri. Un bonus positivo riduce la probabilità di essere sorpreso, uno negativo l'aumenta. Per l'avversario il ragionamento è lo stesso: se ha dei bonus, la situazione gli è favorevole, se ha delle penalità, gli è avversa. Cogliere di sorpresa i personaggi con alto punteggio di Destrezza è praticamente impossibile, a meno che non si tratti di casi davvero straordinari.

E' importante ricordare che un'imboscata non equivale automaticamente a cogliere di sorpresa qualcuno.

L'imboscata dev'essere preparata da un gruppo per effettuare un attacco imprevisto ai danni dell'altro e funziona solo se il DM decide che le vittime non possono accorgersene. Un'imboscata ben allestita offre agli attaccanti l'opportunità di usare incantesimi ed attacchi normali prima che l'altra parte possa reagire. Inoltre, se l'imboscata riesce, il gruppo che l'ha allestita effettua l'attacco iniziale mentre l'altro tira per la sorpresa nel round seguente, quindi può avere due round di attacco prima che gli avversari possano rispondere.

EFFETTI DELLA SORPRESA

Personaggi e mostri colti di sorpresa subiscono le stesse penalità: vengono presi alla sprovvista e non possono reagire subito. La parte che sfrutta la sorpresa può effettuare un round di attacco ravvicinato, a distanza o con oggetti magici, ma non lanciare incantesimi.

Un ranger di questo gruppo può tirare due volte con l'arco lungo (due attacchi per round) prima che gli avversari abbiano il tempo di contrattaccare. Un guerriero che ha due attacchi per round potrà effettuarli entrambi prima del tiro per l'iniziativa. Un mago sarebbe in grado di far scaturire un fulmine dalla sua bacchetta magica prima che il nemico possa accorgersi della sua presenza. Naturalmente, quel che vale per i PG conta anche per i mostri: il leopardo di cui si diceva, potrebbe graffiare ed azzannare i personaggi prima ancora che questi si rendano conto di quel che sta succedendo.

Un secondo effetto è il seguente: un personaggio colto di sorpresa perde momentaneamente tutti i bonus sulla CA per la Destrezza. Il personaggio viene frastornato dall'attacco e, invece di schivare e ribattere, resta inchiodato al terreno (magari con un'espressione attonita sul volto), non riuscendo a reagire adeguatamente finché non capisce cosa stia succedendo.

La sorpresa può anche servire ad evitare un incontro: chi non viene sorpreso può anche cercare di andarsene prima che gli altri attacchino. Questo tentativo non sempre è coronato da successo, perché per fuggire occorre tener conto del fattore-velocità delle creature interessate.

Se entrambe le parti vengono colte impreparate, il fattore sorpresa si annulla. Ad esempio, Rath svoltando l'angolo finisce addosso ad alcune guardie che stanno facendo la siesta: colto di sorpresa, si ferma di colpo e cerca il modo di scappare. Le guardie lo guardano intorpidite, senza capire da dove spunta quel nano. Gli effetti della sorpresa in questo caso svaniscono. Intravedendo un vicolo, Rath fugge via, lasciando dedurre alle guardie che deve trattarsi di un criminale. Quindi si tirerà per l'iniziativa, per sapere quale delle due parti agirà per prima.



DISTANZA DEGLI INCONTRI

Quando un personaggio o una compagnia hanno un incontro ed è già stato stabilito se c'è sorpresa o meno, il DM dirà a quale distanza si trova l'oggetto di quell'incontro. Questa distanza può essere modificata da tanti fattori: il tipo di terreno, le condizioni del tempo, il fattore sorpresa e l'ora del giorno, per dirne solo alcuni. Anche se non si può mai essere certi della distanza esatta finché non viene comunicata dal DM, considerate che di solito la sorpresa, l'oscurità e gli spazi ristretti (boschi, strade di città, stretti dungeon) la accorciano, mentre gli spazi aperti (deserti, pianure, spiazzi), la luce e i segnali di avvistamento la allungano (vedi capitolo 13).

OPZIONI DURANTE GLI INCONTRI

Quando si verifica un incontro, non esiste alcun ordine prefissato per gli avvenimenti successivi. Tutto dipende da cosa i personaggi hanno incontrato e da quel che decidono di fare. Il divertimento del gioco di ruolo consiste proprio in questo: quando ci si imbatte in qualcuno o qualcosa, può succedere di tutto. Alcuni esiti sono comunque piuttosto ricorrenti.

Fuga: A volte tutto quel che i personaggi vorranno fare è scappare alla svelta da ciò che hanno incontrato. Di solito questo accade quando il gruppo è in condizioni di grave inferiorità. Può accadere che gli avventurieri, malconci dopo una spedizione, vedano un drago rosso volare sopra le loro teste. Sapendo bene che il mostro potrebbe, se volesse, arrostirli all'istante, decidono di nascondersi ed attendere il suo passaggio. Oppure, stando su di un'altura, notano l'esercito di Frazznargth l'Empio, noto signore della guerra. Dato che loro sono in 5000 e il gruppo dei personaggi in sei, la ritirata appare la scelta più onorevole, quindi decidono di girare i cavalli e di andarsene.

A volte un incontro può essere evitato solo perché farebbe perdere troppo tempo. Un personaggio, ad esempio, che sta cavalcando per portare un messaggio urgente al suo signore s'imbatte in un gruppo di pellegrini. Decide di ignorarli e sprona il cavallo, allontanandosi al galoppo.

Non sempre si riesce ad evitare un incontro: alcuni mostri possono anche decidere di inseguire. Nell'esempio di cui sopra, Frazznargth l'Empio (che è un comandante prudente) potrà ordinare ad una pattuglia a cavallo di inseguire i personaggi e di catturarli per interrogarli. I pellegrini, invece, si limiteranno a lanciare qualche imprecazione al personaggio dopo che il suo cavallo li avrà riempiti di fango, proseguendo comunque per la loro strada. Il successo del tentativo di fuga dipende dalla velocità, dalla volontà degli inseguitori, dal terreno e da un pizzico di buona sorte. Proprio quando si sente ormai braccato, magari, il personaggio avrà un colpo di fortuna. Altre volte... beh, dovrà arrangiarsi.

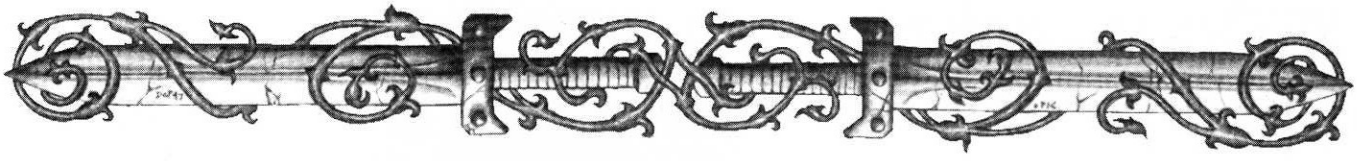
Parlare: Il personaggio non fugge da ogni tipo di incontro e non attaccherà tutto quel che trova davanti a sé. A volte la soluzione migliore consiste nel comunicare: potrà discutere del più e del meno, oppure può trattarsi di pettegolezzi, minacce intimidatorie o trattative serrate. Effettivamente, spesso parlare è meglio che combattere. Per risolvere i problemi che il DM prospetta ai personaggi, occorrono delle informazioni e per questo gli incontri possono essere utilissimi. Basterà fare le domande giuste, sviluppare un buon rapporto e saper dialogare. Non sempre quindi ci si imbatterà in creature, umane o meno, che vogliono solo combattere. Sovente un aiuto può assumere le forme più inaspettate. Per questo conviene passare un po' di tempo a dialogare con chi si incontra.

Combattere: Si presenteranno casi in cui non sarà possibile andarsene, o non si vorrà farlo (in fondo, anche fuggire sempre non è poi così eroico). Altre volte sarà evidente che stare a parlare non è una buona idea. Prima o poi, insomma, ci sarà da combattere. Il problema sta nel sapere quando bisogna farlo, e quando invece sia meglio scappare o trattare. Se i personaggi attaccano ogni creatura incontrata, alla fine nessuno vorrà più avere a che fare con loro. Se addirittura cominciano a mettere in fuga o uccidere anche chi vuole aiutarli, il DM si stancherà e manderà contro il gruppo mostri potentissimi.

Insomma, è importante sapere sempre contro chi si combatte e perché. Il metodo è quello seguito dai migliori poliziotti: imparare a distinguere i buoni dai cattivi, facendo attenzione agli errori, perché si pagano. Potrebbe capitare di uccidere un PNG che conosce un indizio fondamentale, o di offendere involontariamente un potente barone. I PNG non vorranno più allearsi con i personaggi e la legge avrà sempre minori motivi per difenderli. E' sempre meglio lasciare il combattimento come ultima risorsa.

Attendere: A volte, quando si incontra un altro gruppo, può capitare di non sapere come comportarsi. Non si sa se attaccarlo, perché potrebbe essere amichevole, né se dire cose che potrebbero irritarlo. Bisogna attendere e vedere come si comporta. La tattica di attesa è perfettamente ragionevole, ma comporta il rischio di perdere il vantaggio sugli altri, nel caso in cui questi decidessero di attaccare. Se decidono di fare una scelta attendista e l'altra parte attacca, i personaggi avranno una penalità di +1 sul primo tiro per l'iniziativa.

Naturalmente, in tutti gli incontri il personaggio può avere anche altre opzioni. L'unico limite è come sempre la fantasia (e il buon senso). Caricare una banda di orchetti per portare lo scompiglio nei ranghi e metterli in fuga può essere una buona idea, ma si potrebbe anche impaurirli favoleggiando di un intero esercito al proprio seguito, oppure lanciare un incantesimo che possa concludere l'incontro in maniera del tutto imprevista. In effetti, essendo un gioco di ruolo si può fare (quasi) tutto quello che si vuole.



CAPITOLO 12

PNG

I personaggi giocanti non potrebbero combattere, trattare, tramare o muoversi se non esistessero i personaggi non giocanti (PNG). In effetti, la relazione tra personaggi giocanti e non giocanti è una delle chiavi di AD&D™. Ed è il modo di reagire e di trattare i PNG che determina lo stile di gioco del gruppo. Anche se sono possibili varie opzioni, ci si accorgerà ben presto che la tattica più vantaggiosa spesso consiste nel comportarsi bene con i PNG, trattandoli con la giusta considerazione nei loro riguardi.

I PNG sono mostri, creature e personaggi controllati dal *DM*. Per lo più si tratta di persone (razze intelligenti che vivono in società) o di mostri (creature, intelligenti o meno, che di solito dimorano fuori dalle mura cittadine e dai villaggi). Il termine "mostri" non è che un'etichetta di comodo: non significa che la creatura in questione sia per forza ostile o pericolosa. Va detto che anche i PNG umanoidi non sempre sono amichevoli e disposti a collaborare. Come sempre, la gamma delle possibili reazioni dei PNG nei confronti dei PG è molto ampia.

Nel corso delle loro avventure, i personaggi incontreranno soprattutto tre tipi di PNG: mercenari, seguaci e gregari. Con il loro aiuto potranno sconfiggere mostri terribili e portare a termine epiche imprese. Come si desume dal nome delle categorie, i PNG possono seguire i personaggi per vari motivi. I due principali sono il denaro o la fedeltà.



MERCENARI

Il tipo di PNG più diffuso è il *mercenario,* una persona che lavora in cambio di una paga. I mercenari hanno per lo più abilità piuttosto ordinarie, ma tra loro esistono anche degli artigiani o degli artisti esperti in tecniche utili agli avventurieri.

Ecco qualche esempio di alcuni tipici mercenari:

Architetto	Arciere
Armaiolo	Assassino
Fabbro	Fante
Gioielliere	Ladro
Manovale	Marinaio
Menestrello	Messaggero
Panettiere	Saggio
Spadaio	Spia

I mercenari vengono sempre impiegati per un determinato periodo di tempo o per portare a termine un compito specifico. In genere, il mercenario resta al servizio dei personaggi per un'intera stagione. Se si tratta di un ladro, per rubare un oggetto specifico. Se è un saggio, per rispondere ad una domanda. Se è un marinaio, per una traversata. Un fabbro, invece, può farsi assumere per anni interi. Spesso questi contratti si rinnovano senza difficoltà. L'unica cosa che tiene legati questi salariati sono, appunto, la paga ed il trattamento. Non c'è da aspettarsi che questi PNG lo facciano per fedeltà.

Per questo motivo ci sono cose che i mercenari non faranno mai, come rischiare la vita per motivi stupidi, ad esempio. Persino i pochi coraggiosi (o sciocchi) che sono disposti a giocarsi tutto sul campo di battaglia non affrontano mai volentieri i pericoli di un'avventura. Questi soldati preferiscono stare a guardia di castelli o carovane, ritirare le tasse o caricare il nemico. Solitamente rifiutano di accompagnare gli avventurieri. Persino un mercenario abituato a compiere missioni rischiose (come nel caso di un ladro o di un assassino) normalmente non si aggrega alle compagnie, preferendo lavorare da solo. Questo tipo di mercenario è abituato a fare un contratto e ad eseguire il lavoro per proprio conto, senza interferenze esterne.

I mercenari non sono più fedeli di quanto lo consenta la loro natura di uomini. Di norma, se sono trattati e pagati bene, con opportunità di realizzare le loro ambizioni e di servire un capo carismatico, fanno lealmente il proprio dovere. Ricevere invece una paga scarsa, torti, discriminazioni, minacce, abusi ed umiliazioni da parte del loro datore di lavoro li rende men che affidabili. Un vero leader pensa prima al benessere dei suoi sottoposti che al proprio. Con personaggi meno limpidi (quelli assunti per svolgere compiti illeciti) i PG si assumono dei rischi ancora maggiori, specie se si considera la dubbia moralità di questi figuri.

Qualunque sia la loro personalità, i mercenari devono, in genere, effettuare un controllo del morale (vedi *MDM*) quando affrontano una situazione particolarmente pericolosa o subiscono tentativi di corruzione.

Non è difficile trovare mercenari: la gente ha bisogno di lavorare. E' solo una questione di pubblicità. In circostanze normali, ogni richiesta troverà una risposta. Quando si tratta di impiegare un vasto numero di salariati o si cercano degli specialisti (come le spie), invece, le cose saranno un po' più complicate.

In tal caso tutto dipende dal tipo di campagna che il DM ha preparato: forse il personaggio dovrà girare tra le osterie malfamate del porto, affidarsi ad intermediari discutibili o fare una visita alla gilda dei ladri, se c'è. Reperire questi personaggi può essere un'avventura nell'avventura.

Il costo dei mercenari va da poche unità a svariate migliaia di monete d'oro al mese, a seconda del compito. Anche l'abilità e l'esperienza del mercenario influisce sulla paga: un saggio che deve ricercare misteri arcani può chiedere somme elevate. I salari variano in base all'andamento della campagna: la situazione, gli ultimi avvenimenti, l'eventuale reputazione dei personaggi. Di solito il mercenario accetta quando é soddisfatto e ben pochi accettano immediatamente l'offerta senza trattare. La maggior parte cerca di portare a termine un accordo che sia il più vantaggioso possibile. Il DM conosce tutti i particolari necessari al riguardo, perché può aver bisogno di modificare i costi per adattarli alla sua campagna.

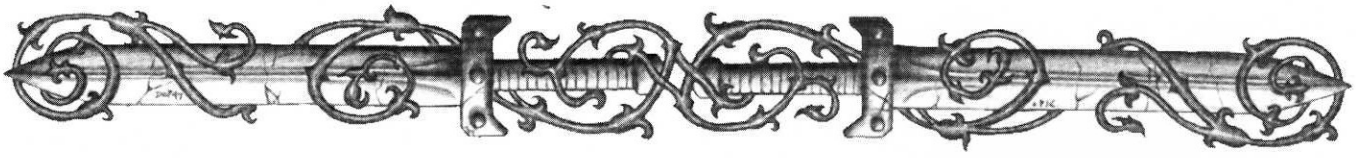
SEGUACI

Più affidabili degli individui motivati solo dal denaro sono quelli che, pur aspettandosi una paga, sono stati inizialmente attratti dalla reputazione del personaggio. Questi sono i *seguaci*, che di solito formano un'unità di soldati, di qualsiasi tipo. I seguaci si mettono al servizio di persone che hanno raggiunto un certo potere ed una discreta fama. Per questo motivo è necessario che il personaggio abbia costruito una fortezza.

Per i seguaci valgono le esigenze e le limitazioni già esposte a proposito dei mercenari: vanno pagati e trattati bene e non seguono i personaggi nelle avventure in gruppo. Rispetto ai mercenari, però, presentano qualche vantaggio: non hanno un contratto a termine e restano insieme al padrone, finché il trattamento si mantiene su un buon livello. Inoltre, hanno una maggiore fedeltà e sul piano militare vanno trattati come truppe d'élite. A differenza dei mercenari, poi, possono anche salire di livello (benché questo si verifichi di rado, eseguendo essi compiti da soldato semplice). Tutti i membri di un'unità sono promossi contemporaneamente. Infine, non é necessario andarli a cercare. I seguaci giungono spontaneamente dal personaggio per entrare a far parte della sua illustre casata.

I seguaci fanno la loro comparsa una volta sola. Non giungeranno rimpiazzi a prendere il posto dei caduti (perderne molti in battaglia avrà pessime conseguenze sulla reputazione del personaggio, perché scoraggerà altri seguaci). I personaggi dovrebbero aver cura dei propri seguaci e magari trattarli come guardie del corpo d'élite.

Alcuni personaggi attirano dei seguaci di tipo particolare, come animali o creature magiche. Benché si tratti sempre di seguaci, questi dovrebbero essere piuttosto chiamati gregari, dal punto di vista della fedeltà e di quel che accettano o rifiutano di fare. Rientrando in questa categoria, però, non contano ai fini dei limiti di numero da osservare per i gregari.



GREGARI

Sono ben diversi dai mercenari. Si tratta di avventurieri che concedono tutta la loro fedeltà per chi si é conquistato il loro rispetto, disposti fino a rischiare la vita. Sono però anche difficili da reperire.

I *gregari* sono grandi alleati dei personaggi e, a differenza dei mercenari, possiedono la tempra e le doti necessarie per diventare potenti avventurieri a loro volta. Non si mettono alle dipendenze dei PG per denaro, anche se si aspettano una parte del tesoro. Essi vengono attratti dalla loro fama o da altre qualità. Per questi motivi, non si può pensare che siano richiamati dai vessilli di un avventuriero in erba. Questi potrà trovarsi uno o due compagni, ma gli altri arriveranno solo quando si sarà fatto una reputazione, avrà avuto modo di incontrare altra gente e si sarà dimostrato un vero amico e protettore di questi PNG.

La provenienza dei gregari é varia. Per lo più si tratta di mercenari e seguaci che si mettono in luce agli occhi del loro capo con azioni gloriose. Alcuni possono essere mercenari più abili e di livello più elevato degli altri, che sviluppano nei confronti del loro signore, dopo anni di servizio, un legame che va al di là del mero stipendio. Altri possono essere dei seguaci che hanno dei buoni consigli da dare al personaggio giocante.

Il gregario é sempre di livello inferiore a quello del PG. Qualora dovesse raggiungerlo o superarlo, se ne andrebbe per sempre, perché sarebbe giunta l'ora di iniziare la sua carriera da avventuriero. In un certo senso, é un po' come se il PG fosse il maestro e il gregario il suo allievo. Quando l'allievo ne sa quanto il maestro, è giunto per lui il momento di andarsene.

I gregari sono qualcosa di più che dei semplici seguaci: sono amici ed alleati. Naturalmente, si aspettano di essere considerati come tali. Hanno pochi riguardi per chi non si fida di loro o li tratta con freddezza. Se uno se ne approfitta, il rapporto finisce subito. I personaggi devono mostrarsi sensibili alle esigenze ed agli umori dei loro gregari, proprio come se fossero degli amici. Il gregario, infatti, si lega ad un singolo personaggio, non a tutto il gruppo. Solo in casi straordinari accetterà di prendere ordini da un altro PG. Se l'amico (il personaggio giocante) dovesse cadere, si prenderà cura di lui e non seguirà gli altri, a meno che questo non sia l'unico modo per aiutarlo.

Il numero massimo di gregari che si possono avere é determinato dal Carisma. Il valore é assoluto e non cambierà mai. Dato che AD&D™ é un mondo in cui é possibile far risorgere i morti, è presumibile che i personaggi cerchino di riportare in vita allo stesso modo sia i PG che i gregari. Ad esempio, il mezzelfo Rupert aveva 7 gregari, tutti defunti, per un motivo o per l'altro. Avendo Carisma 15 non può sperare di attirarne altri (naturalmente si é sparsa la voce della triste sorte dei suoi amici, e poi non ha neanche cercato di resuscitarli! Anche se lo avesse fatto ed avesse fallito, però, ormai sarebbe bollato come menagramo).

Attrarre un gregario é piuttosto difficile. Non é possibile farlo mettendo annunci. In genere occorre attendere lo sviluppo delle relazioni che già si hanno. Si può scovare un gregario fidandosi di un abile mercenario. Un'impresa eroica (come salvare la vita ad un PNG, per esempio) può creare all'istante un forte legame. Sicuramente l'amore può farlo. Spetta al DM ed al giocatore giudicare quando un PNG diventa un gregario: non esistono regole in proposito. In ogni caso, si tratta di un cambiamento che avviene gradualmente.

Quando un PNG diventa un gregario, il giocatore acquisisce un completo controllo del personaggio e ne tiene aggiornata la scheda. E' quasi come avere un altro PG. Se il DM lo permette, é possibile conoscerne anche le caratteristiche e le abilità. Il giocatore può prendere quasi tutte le decisioni per conto del gregario, ma spetta sempre al DM giudicare se lo sta interpretando correttamente.

Ci sono cose che nemmeno i gregari faranno mai, come vendere o prestare gli oggetti magici o mostrare ad altri il proprio libro degli incantesimi. Inoltre non tollerano gli incantesimi che mettano in dubbio la loro fedeltà (*Individuazione delle bugie o Individuazione dell'allineamento*). Infine non accetteranno mai una quota di tesoro inferiore al dovuto. A parte questo, faranno tutto quel che il giocatore vorrà. Il DM potrà sempre comandarli, comunque, perché rimangono pur sempre dei PNG.

Se un PG non é attento alle esigenze ed ai desideri dei suoi gregari, se si approfitta di loro o se addirittura li umilia, deve aspettarsi il peggio. Da qui nascono ribellioni e ammutinamenti: se un personaggio cade per mano di quello che era un suo fedele alleato, deve prendersela solo con se stesso.

D'altro canto, non tutti i gregari sono dei modelli di fedeltà. A volte potrebbero anche non essere quel che sembrano. Forse non sono che un mezzo per incastrare il personaggio. La storia é piena di traditori camuffati da amici leali, che aspettano la migliore occasione per spiare o colpire alle spalle la propria vittima.

DOVERI DEI PERSONAGGI GIOCANTI

Quando il personaggio assume un mercenario, un seguace o un gregario, si impegna a rispettare determinati obblighi derivanti da questi contratti. Alcuni sono evidenti, essendo stati fissati in precedenza tra il personaggio e il PNG. Di solito la paga e i termini del servizio sono definiti in anticipo. Nel caso dei mercenari e dei seguaci, si tratta di un salario giornaliero, settimanale o mensile, o di un compenso per un compito specifico. I gregari, invece, ricevono una parte del tesoro, sia normale che magico (metà della quota ordinaria). Ci si aspetta che il personaggio contribuisca in proprio, almeno in parte.

Poi ci sono altri tipi di obblighi, alcuni da tenere sempre in considerazione, altri quasi mai. Si presume che il personaggio provveda al pagamento di vitto ed alloggio (a meno che il PNG non abbia una casa nei paraggi). Questo é l'obbligo più comune e vale per i PNG di tutto il mondo. Se si tratta di compiti più rischiosi, però, é il caso di fare qualche concessione in più. Poiché i cavalli costano, i personaggi devono essere pronti a coprire le spese di quelli perduti nel

corso di una battaglia. E' irragionevole pensare che i mercenari debbano ricomprarseli con i loro magri risparmi allo stesso modo. Il personaggio deve anche sostituire armi ed armature distrutte. Quando il soldato viene assunto si presume che sia già armato di tutto punto, ma il PG dovrà occuparsi dei pezzi di ricambio eventualmente perduti. Ai PG spetta pagare anche le spese straordinarie di trasporto, sia che si tratti di un tranquillo viaggio su una nave, sia di un burrascoso viaggio in carovana. Tra i doveri dei personaggi rientra anche il mesto compito di provvedere ad una degna sepoltura (quasi mai di lusso).

Uno degli obblighi più inconsueti consiste nel dover pagare il riscatto per i propri uomini. Questo vale particolarmente per i soldati persi nel corso di una campagna, che nella maggior parte dei casi non sono uccisi, ma fatti prigionieri. Nel Medioevo era consuetudine liberarli mediante il pagamento di un prezzo prestabilito. Un comune fante poteva valere 2 mo, un sacerdote qualsiasi 80 mo, uno scudiero 200 mo ed una guardia del re 500 mo. Questi riscatti erano pagati dal signore del prigioniero. In quanto tale, anche il personaggio deve fare altrettanto. Naturalmente, potrà scaricare parte dei costi sui suoi sudditi e sui parenti del detenuto. A volte i prigionieri restavano a languire per molto tempo nelle mani del nemico nell'attesa di essere riscattati. Se il PG libera un mercenario, un seguace o un gregario, comunque, ha tutti i diritti di pretendere da questi riconoscenza in futuro. Dopotutto, lo ha salvato dagli stenti e dalla morte.

In un mondo fantasy, il PG deve anche sopportare i costi degli incantesimi a beneficio dei suoi uomini. Può farli benedire prima della battaglia o curare in seguito. Non dovrebbe lamentarsene, perché ne vale la pena: la benedizione farà aumentare di certo i successi delle sue truppe in campo, mentre le cure magiche le rimetteranno in sesto più in fretta. Tutto questo contribuirà a renderlo più popolare, oltre che a farlo vincere.

Infine, dal personaggio giocante ci si aspetta la resurrezione dei gregari uccisi. I mercenari ed i seguaci non arrivano a sperare tanto (benché possa succedere, a volte). Il PG che torna da un'avventura senza il suo gregario é circondato da un'ombra di sospetto, nonostante tutta la sua innocenza. In questo modo rischierebbe di perdere la propria reputazione di signore buono e giusto.



CAPITOLO 13

VISIBILITÀ E LUCE

Perché un personaggio possa compiere una qualsiasi azione, in un dungeon o all'aperto, deve poter vedere quello che sta facendo. Se non è in grado di scorgere il bersaglio, avrà ben poche probabilità di centrarlo. Se non ci vede, non può leggere non solo una pergamena, ma anche un'enorme scritta "Vietato l'accesso" su di un muro. Nel mondo di AD&D™ è possibile vedere fino a distanze incredibili, grazie a poteri magici che sfidano ogni logica.

LIMITI ALLA VISIBILITÀ

In questo campo il limite principale consiste nella distanza a cui l'oggetto può essere visto. Le dimensioni ed il tempo atmosferico sono due fattori molto importanti. Le montagne si vedono da molto lontano, anche da più di 100 chilometri di distanza, ma non si riesce a scorgerne alcun particolare. A livello del terreno, l'orizzonte dista dai 10 ai 20 chilometri, mentre un oggetto specifico non è distinguibile ad una simile distanza. In realtà, il limite di visibilità per gli oggetti che abbiano una dimensione simile a quella di un uomo è molto più basso.

In condizioni ottimali, la massima distanza a cui è possibile scorgere un oggetto di queste dimensioni (in movimento) è di poco inferiore al chilometro e mezzo. Se resta fermo, non è visibile; se si muove, tutto quel che si riesce a capire è che si sta spostando. Non si può dire di cosa si tratti o cosa stia facendo.

A circa un chilometro di distanza sono visibili oggetti sia statici che in movimento delle dimensioni di un uomo. È possibile intuirne la forma e la taglia, con una certa approssimazione, ma non il tipo, a meno che non si tratti di creature molto particolari.

A mezzo chilometro si intravedono la forma, il colore e le dimensioni dell'oggetto, anche se non si riesce ancora a distinguere il singolo individuo, a meno che non sia molto staccato dal resto del gruppo. Insegne e simboli sugli stendardi sono visibili solo se sono grandi e ben stagliati sul fondo; gli stemmi non sono quasi mai riconoscibili. I gesti si possono intuire con una certa approssimazione.

A cento metri circa si possono identificare i singoli individui (a meno che non siano nascosti) e gli stemmi. La maggior parte delle azioni è visibile, ma sfuggono i particolari.

Tabella 62

Limiti di visibilità

Condizioni	Movimento	Statico	Tipo	ID	Dettaglio
Cielo limpido	1.350	900	450	90	9
Nebbia fitta, tormenta	9	9	5	5	3
Nebbiolina, neve	450	180	90	27	9
Nebbia normale	90	45	23	14	9
Pioggerellina, vapore	900	450	225	27	9
Notte di luna piena	90	45	27	9	5
Notte di luna nuova	45	18	9	5	3
Crepuscolo	450	270	135	27	9

Ad una decina di metri si vedono tutti i particolari, tranne i più minuti, le espressioni e le azioni. E' possibile addirittura accorgersi di un tentato borseggio (se individuabile).

Di rado le condizioni sono ottimali, però. La visibilità, ridotta da tanti fattori, può alterare la distanza alla quale gli oggetti sono riconoscibili. Gli effetti sono riassunti nella tabella 62.

Le distanze sono espresse in metri.

"Movimento" indica la distanza massima a cui é visibile una figura in movimento, "Statico" quella a cui é visibile una sagoma ferma. "Tipo" indica la massima distanza a cui sono distinguibili i contorni ed i tratti generali (specie o razza, armi ecc.). "ID" consente un'esatta (o quasi esatta) identificazione, mentre "Dettaglio" permette di scorgere anche i particolari.

La visibilità é influenzata anche da altri fattori: le



Tabella 63

SORGENTI LUMINOSE

Sorgente	Raggio	Tempo di combustione
Arma**	1,5 m	A piacere
Candela	1,5 m	3 cm ogni 10 minuti
Falò	15 m	1 fascina/30 minuti
Fuoco da campo	10 m	1 fascina/ora
Lanterna a lente sporgente 18 m*	18 m*	1/2 litro/2 ore
Lanterna schermabile	9 m	1/2 litro/2 ore
Lanterna da segnalazione	72 m*	1/2 litro/30 minuti
Incantesimo *Luce*	6 m	Variabile
Incantesimo *Luce perenne*	18 m	Indefinita
Torcia	4,5 m	30 minuti

* La luce non va in linea retta, ma forma un cono luminoso con diametro alla base di 27 m per la lanterna faro e di 6 m per la lanterna a lente sporgente.

** Se il DM ammette questa regola opzionale, le armi magiche possono emanare luce.

dimensioni, ad esempio. Se si guarda una creatura piccola (Taglia P), tutte le categorie passano alla colonna inferiore (tranne "Dettaglio", che resta invariata). Quindi, quando c'è bel tempo, una creatura piccola é visibile a 900 m in "movimento" e a 450 m se é "statica". Il "tipo" si vede a 90 metri, mentre per "identificarla" e scorgerne i "dettagli" bisogna essere ad almeno 9 metri.

Se si ha a che fare con creature grandi, é il contrario: si raddoppiano le distanze per le prime tre categorie, cioè "movimento", "statico" e "tipo". Le creature enormi sono visibili ancor più da lontano, specie se si tratta di gruppi numerosi in movimento. E' abbastanza facile avvistare un esercito o una mandria di bisonti in marcia.

Le distanze della tabella 62 non tengono conto del terreno; sono relative a spazi aperti e pianeggianti. Colline, montagne, sterpaglie ed alberi riducono di molto le probabilità di intravedere una creatura (il tipo di terreno non altera le distanze, ma solo le possibilità di avvistamento). Se c'è bel tempo, il bosco può impedire di vedere un orso finché questo non arriva ad una trentina di metri di distanza, anche in condizioni di perfetta visibilità. Solo quando lo si vede, si capirà che si tratta di un orso. Per gli altri effetti del terreno ai fini della visibilità, il DM ha informazioni più specifiche.

Infine bisogna precisare che le condizioni espresse nella tabella 62 sono relative alla Terra. La visibilità e l'orizzonte su altri mondi e Piani possono essere del tutto differenti. Se il DM pensa di dover considerare anche questi aspetti del problema, dovrà documentarsi presso la biblioteca più vicina o inventarsi qualcosa.

LUCE

La maggior parte dei personaggi non vede al buio. Le condizioni notturne (all'aperto) sono presentate nella tabella 62, ma non si tratta mai di assenza completa di luce, altrimenti non si vedrebbe nulla senza l'aiuto di una sorgente luminosa.

Le fonti di luce sono diverse a seconda della loro area d'effetto. La tabella 63 fornisce il raggio di luce consentito e il tempo di combustione per i tipi più comuni di sorgenti luminose.

La lanterna permette ai personaggi di vedere al buio, ma presenta alcuni svantaggi; il più evidente sta nel fatto che é difficile passare inosservati. Per questo motivo, si é bene in vista anche quando si é gli unici ad avere un fuoco da campo in tutta la pianura o una torcia in un dungeon. Non solo le altre creature vi vedranno arrivare; probabilmente potranno avvistarvi prima che voi riusciate a scorgerle, perché la sorgente luminosa illumina l'area attorno a voi, consentendo a coloro che sono al buio di vedervi. Questo é un particolare da tenere a mente.

INFRAVISIONE

Esistono personaggi e mostri dotati di *infravisione*. La cosa può avere duplice significato, a seconda che si usino o meno le regole opzionali (vedi *MDM*). La scelta spetta al DM, che deve comunicare ai giocatori quale sistema adotterà. A prescindere da questo, l'infravisione arriva al massimo a 18 m di distanza, a meno che non venga specificato diversamente.

USO DEGLI SPECCHI

A volte può essere utile guardare oggetti o creature riflessi negli specchi. Questo é indispensabile nel caso di mostri dallo sguardo pietrificante, come la medusa. Quando si adopera uno specchio, è necessario che ci sia un po' di luce. Secondariamente, muoversi guardando uno specchio é decisamente difficile (provare per credere), quindi c'è una penalità di -2 su tutte le azioni che richiedono una prova di caratteristica o di capacità, così come sui tiri per colpire e, se si combatte contro un avversario guardandolo solo nello specchio, si perde ogni bonus sulla Classe Armatura dovuto alla Destrezza.



CAPITOLO 14

TEMPO E MOVIMENTO

Come nella realtà, anche nel mondo di AD&D™ il tempo passa. Le settimane scivolano via inavvertitamente mentre gli stregoni ricercano i loro incantesimi. I personaggi passano intere giornate a cavalcare, lunghe ore a rovistare tra le rovine e parecchi minuti a combattere.

In queste regole, faremo riferimento a due differenti parametri: il *tempo di gioco*, che è quello che passa nel mondo fantastico in cui vivono i personaggi, ed il *tempo reale*, che scorre per i giocatori e per il DM durante una seduta di AD&D™. Le due cose sono ben diverse e bisogna abituarsi a distinguerle.

Ad esempio, quando il personaggio Delsenora ricerca un incantesimo per tre settimane, si parla di tempo di gioco. Nel frattempo si assenterà dal gruppo. Poiché, però, agli altri intanto non succede niente, queste tre settimane equivalgono a uno-due minuti di tempo reale. In pratica le cose andrebbero così:

Anna (che interpreta Delsenora): "Delsenora va alla ricerca di un nuovo incantesimo"

DM: "Va bene. Ci vorranno tre settimane. Non le succede niente. Intanto gli altri personaggi si curano le ferite e sbrigano le loro faccende lasciate in sospeso. Tu, Johann (rivolgendosi ad un altro giocatore) faresti meglio a passare un po' di tempo in chiesa. Il patriarca è piuttosto arrabbiato perché non hai preso parte alle funzioni"

Gianni (che interpreta Johann): "Non posso andare a fare un po' di esperienza?"

DM (non vuole che il gruppo si divida): "Il patriarca brontola qualcosa riguardo al fatto di mancare ai propri doveri nei confronti della divinità, sfregando nervosamente il simbolo sacro. Sai, non capita spesso che i personaggi di basso livello come te abbiano un'udienza con il patriarca in persona. Tu cosa ne dici?

Gianni: "Capisco. Ottimo consiglio. Rimango e faccio il bravo ragazzo".

DM: "Benissimo! Le tre settimane passano e non capita nulla di particolare. Del, tira per l'incantesimo."

Come vedete, è possibile che tre settimane di tempo di gioco passino in pochi minuti di tempo reale. L'importanza del tempo di gioco è questa: durante il corso della campagna, i personaggi tendono ad intraprendere progetti che richiedono tempi diversi. Può darsi che tre personaggi parta-



no per un viaggio di quattro settimane mentre uno stregone sta effettuando una ricerca che gliene occupa sei. Nel frattempo, il guerriero può passare due settimane a curarsi le ferite alla locanda. E' importante prendere nota delle varie attività, così da poterle seguire adeguatamente.

Il tempo di una campagna si misura, come quello reale, in anni, mesi, settimane, giorni, ore, minuti e secondi. Dato che si tratta di un mondo fantasy, però, il DM può inventarsi qualsiasi tipo di calendario, magari con anni di soli dieci mesi e mesi che durano sessantatré giorni. Per il gioco queste cose non sono poi così importanti e non é necessario preoccuparsene, almeno all'inizio. Con il proseguire delle avventure, ci si abitua al calendario prescelto.

In AD&D™ il tempo si misura anche in round e turni, specie quando si combatte e si lanciano incantesimi. Un round equivale all'incirca ad un minuto (non proprio un minuto esatto: il DM deve avere una certa elasticità), mentre un turno corrisponde a circa dieci minuti di tempo di gioco. Di solito si usano i turni quando si tratta di misurare compiti specifici (ricerche) o certi incantesimi. Un incantesimo che dura dieci turni equivale a cento minuti o a un'ora e quaranta.

MOVIMENTO

Il movimento é strettamente collegato al tempo. Evidentemente ogni personaggio può muoversi, altrimenti le avventure sarebbero noiose e statiche. Ma a quale velocità si muove? Se un vermeiena sta inseguendo il coraggioso nano Rath, quest'ultimo é in grado di scappare? Rath potrebbe seminare un elfo arrabbiato ma sovraccarico? Prima o poi i personaggi dovranno affrontare questioni simili.

Tutti i personaggi hanno un fattore-movimento a seconda della razza cui appartengono. Questi fattori sono riassunti nella tabella 64 (si parla di personaggi privi di ingombro).

Un personaggio può percorrere normalmente 9 volte il suo fattore-movimento in metri in un round. Quindi un umano senza ingombro può percorrere 108 m, poco più di un campo da calcio, in un minuto, mentre un nano, privo di pesi, può coprire metà di questa distanza, cioè 54 m. Si tratta di un passo abbastanza spedito, ma non faticoso, che si può tenere anche per lunghi periodi di tempo.

Nei casi in cui il personaggio sia appesantito, può darsi che debba muoversi più lentamente (vedi regole opzionali sull'ingombro, al capitolo 6). Man mano che aumenta il carico, rallenta sempre più, fino a non potersi più muovere.

Quando il personaggio si muove all'interno di un dungeon o in qualcosa di analogo, il movimento si calcola moltiplicando il suo fattore-movimento per 3 metri, al round. Questo perché si presume che il personaggio si muova con circospezione, facendo attenzione ad ogni dettaglio e ad ogni rumore, nell'intento di evitare trappole e botole. Se si adottano le regole opzionali per l'ingombro, questa velocità può diminuire ulteriormente.

I personaggi possono avere anche un passo più veloce del solito. Nel dungeon (o in qualsiasi luogo chiuso in cui si usi la velocità da dungeon) possono affrettare il passo, camminando normalmente. In tal caso, però, avranno una penalità di -1 sulla sorpresa e daranno un bonus di +1 all'avversario (se va più svelto, il personaggio non farà attenzione a non far rumore ed i sassi echeggeranno lungo i corridoi sotterranei). Inoltre, non noteranno trappole, porte segrete o altri elementi insoliti.

Il personaggio può anche andare a passo di jogging o correre, cosa che si rivela particolarmente utile quando si é inseguiti da creature che si preferirebbe non incontrare. In questi casi si tira per l'iniziativa. Se vince il personaggio in fuga, riesce ad aumentare la distanza tra sé e gli inseguitori di un numero di metri pari alla differenza tra il suo tiro e quello dell'avversario moltiplicata per dieci. La procedura si ripete ad ogni turno, finché il personaggio non é sfuggito o catturato (se non vi pare una cosa realistica, ricordate sempre che la paura e l'adrenalina sanno fare meraviglie!).

Tabella 64

FATTORI-MOVIMENTO

Razza	Fattore
Uomo	12
Nano	6
Elfo	12
Mezzelfo	12
Gnomo	6
Halfling	6

Jogging e Corsa (regola opzionale)

Se il DM vuole maggior precisione durante un inseguimento, occorre misurare con esattezza la velocità degli interessati (questo, però, richiederà del tempo e potrebbe rallentare i ritmi di un'emozionante rincorsa). Con questa regola opzionale, il personaggio può sempre raddoppiare il suo normale fattore-movimento e andare a passo di jogging. Se ha fattore-movimento 12, può percorrere 216 m per round. Il personaggio può mantenere quest'andatura per un numero di round pari al suo punteggio di Costituzione. Arrivato a questo limite, dovrà effettuare una prova di Costituzione alla fine di ogni round trascorso a passo di jogging. Non ci sono modificatori. Se fallisce la prova, il personaggio è costretto a fermarsi a riposare per tanti round quanti ne ha fatti a passo di jogging. Quindi potrà riprendere il jogging senza penalità (valgono sempre gli stessi limiti di durata).

Se non basta il jogging, si può anche correre. Se il personaggio supera una prova di Forza, può andare al triplo della velocità normale. Se la supera con una penalità di -4, può andare a velocità quadrupla. Se la supera con una penalità di

-8, può arrivare a velocità quintupla. Se fallisce, non riuscirà ad andare così forte. Può tenere il passo che aveva in precedenza, ma in quell'inseguimento non potrà più provare ad andare a quella velocità.

La corsa comporta una prova di Costituzione ad ogni round, con penalità che variano a seconda della velocità e della distanza percorsa. C'è una penalità di -1 per ogni round corso a tripla velocità, di -2 per ogni round a velocità quadrupla, di -3 per ogni round a velocità quintupla (le penalità sono cumulative). Se supera la prova, il personaggio può tenere quel passo per il round seguente. Se fallisce, é esausto e deve fermarsi a riposare per almeno un turno.

Ad esempio, il ladro Ragnar ha Forza 14, Costituzione 14 e fattore-movimento 12. E' inseguito dalle guardie e comincia ad andare a passo di jogging (216 m per round). Sfortunatamente per lui, gli inseguitori fanno altrettanto. Avendo Costituzione 14, può mantenere quel passo per almeno 14 round. Ad un certo punto decide di accelerare. Il giocatore effettua una prova di Forza e fa 7. Ragnar arriva a 324 m per round (velocità tripla). Alcune guardie desistono, ma altre continuano. Ora Ragnar ha una penalità di -1 per la prova di Costituzione. Ottenendo un 13, la supera per un pelo.

Ma l'ultima maledetta guardia continua ad inseguirlo! Disperato, Ragnar cerca di andare più forte (tentando la quadrupla velocità). La prova di Forza risulta in un 18. Non avendo più spinta, Ragnar deve tornare ad avere il passo che aveva prima, cioè il triplo del normale. Ora deve però superare una prova di Costituzione con penalità di -2 (due round di corsa a tripla velocità). Come risultato ottiene un 4: nessun problema! Proprio in quel momento, anche l'ultima guardia si ferma. Ragnar, però, non vuole rischiare e continua a correre. Nel round seguente dovrà superare una prova di Costituzione con penalità di -3. Stavolta il risultato é un 18. Ragnar decide quindi di nascondersi in un vicolo buio per non essere visto e crolla a terra, esausto.

MOVIMENTO ALL'APERTO

Una giornata corrisponde a dieci ore di marcia normale, comprese le soste per mangiare e riposare. In condizioni normali, il personaggio può percorrere il triplo del suo fattore-movimento in chilometri. In pianura, un uomo senza ingombro può fare 36 Km al giorno. E' possibile la *marcia forzata*, cioè affrettare il passo, anche a rischio di stancarsi. Con questo tipo di marcia si va al quadruplo del proprio fattore-movimento: un uomo normale senza ingombro potrebbe fare 48 Km al giorno. Alla fine di un giorno di marcia forzata, il personaggio o la creatura deve effettuare una prova di Costituzione. Se si tratta di gruppi numerosi (un esercito, ad esempio), per la prova si fa la media dei punteggi di Costituzione del gruppo (i più deboli vengono sostenuti, incoraggiati e spinti dagli altri). Dopo un giorno di marcia forzata, le creature devono effettuare un tiro-salvezza contro la morte, non avendo punteggio di Costituzione. Si applica una penalità di -1 per ogni giorno consecutivo di marcia forzata. Se si supera la prova, si può tenere il passo anche il giorno successivo. Se si fallisce, prima di poter riprovare ci vuole mezza giornata di riposo per ogni giorno di marcia forzata.

Anche fallendo la prova di Costituzione, il personaggio può proseguire a velocità normale.

Ogni giorno di marcia forzata comporta una penalità di -1 cumulativa sui tiri per colpire. Per eliminare la penalità di un giorno, bisogna riposare mezza giornata.

Un personaggio che ha fatto otto giorni di marcia forzata ha una penalità di -8 sul tiro per colpire. Per annullarla, deve riposare per quattro giorni.

La velocità all'aperto può essere influenzata da vari fattori. Le strade possono farla aumentare, le montagne prive di sentieri la rallentano. La mancanza di cibo, acqua e riposo indebolisce i personaggi, il maltempo li frena. Tutti questi particolari sono elencati nel *Manuale del DM*.

NUOTO

Tutti i personaggi sanno nuotare, più o meno bene. Quando determina le capacità natatorie dei personaggi, il DM deve tenere presente anche dov'è ambientata la sua campagna. Se questa é situata in un ambiente marino o lacustre, o se i personaggi sono cresciuti in una località di questo genere, é probabile che ci siano dei validi nuotatori, tenendo comunque sempre presente che non tutti i marinai sanno nuotare. Non sono rari i casi di truci pirati o esperti navigatori che non hanno mai imparato a nuotare e che hanno un vero e proprio terrore dell'acqua! Questa é una delle ragioni che rendevano il "camminare sulla passerella" una punizione tanto temuta. Inoltre, ci sono razze che non amano l'acqua per natura. Benché possano esserci variazioni a seconda delle campagne, in genere nani ed halfling non sanno nuotare.

I nuotatori inesperti sono piuttosto svantaggiati. Nelle acque calme, quando non hanno alcun tipo di ingombro, riescono a tenersi a galla goffamente, ma nelle acque agitate o profonde (in alto mare o nel bel mezzo di un lago) o con forte corrente si fanno prendere dal panico e vanno a fondo. Se poi hanno qualche peso addosso, non riescono nemmeno a tener la testa fuori dall'acqua e colano a picco come sassi, senza ottenere nessun risultato (a meno che lo scopo non sia proprio un'immersione).

I nuotatori esperti sanno nuotare, tuffarsi e riemergere con varie probabilità di successo. Se non indossano armatura, possono andare a velocità pari a metà del loro fattore-movimento sulla terraferma moltiplicato per 9 metri. Un personaggio con fattore-movimento 12 può percorrere a nuoto 54 metri per round. Se il personaggio é rallentato dall'ingombro (muovendosi ad 1/3 del suo movimento normale o meno) o indossa l'armatura, non può nuotare: il peso lo trascinerebbe giù (potrebbe pur sempre camminare sul fondo, ad 1/3 del suo fattore-movimento).

Un nuotatore provetto può nuotare a velocità doppia se supera una prova di Forza (si usa il punteggio di Forza dimezzato). Se ha fattore-movimento 12, può percorrere 108 metri in un round: quasi un record olimpico!



Un personaggio non può nuotare all'infinito, così come per la corsa. A sua discrezione deve scegliere se andare forte per brevi distanze o adagio per lunghi tratti.

Se va a metà della velocità normale o se si limita a restare a galla, il personaggio può tenere il passo per un numero di ore pari al suo punteggio di Costituzione (ma dovrà disfarsi di parte del peso trasportato). Superato questo limite, bisogna effettuare una prova di Costituzione ad ogni ora. Per ogni ora di nuoto in più, si perde temporaneamente un punto di Costituzione (che si può riguadagnare in seguito, come vedremo).

Ogni ora di nuoto comporta una penalità di -1 sui tiri per colpire (cumulativa).

Tutto questo vale se si nuota in acque calme. Se sono mosse, invece, il personaggio deve fare la prova di Costituzione per ogni ora passata nuotando, a prescindere dal suo punteggio di Costituzione. Se il mare é mosso sono necessari controlli più ravvicinati. Se é agitato o in tempesta, può rendersi necessario un controllo ad ogni round. Spetta al DM decidere se le condizioni sono tali da abbassare la Costituzione del personaggio ad un ritmo più veloce di 1 punto all'ora.

Se il personaggio che nuota fallisce una prova di Costituzione, deve "fare il morto" per mezz'ora prima di riprendere a nuotare (ai fini della perdita di punti di Costituzione, questo periodo si considera come tempo passato nuotando).

Se il suo punteggio di Costituzione scende a zero, il personaggio affoga.

Ad esempio, Nimue (elfa) viene trascinata giù dalla nave da un'ondata. Essendo in grado di nuotare e sapendo che la riva non é lontana, inizia a dirigersi verso di essa, nuotando in mezzo al mare calmo. Ha punteggio di Costituzione 16. Dopo 14 ore di nuoto, scorge un'isola all'orizzonte. Dopo due ore è quasi giunta, ma le manca ancora un pezzo. Nell'ora successiva (la diciassettesima che passa in acqua), la Costituzione di Nimue scende a 15 (avrebbe penalità -17 sul tiro per colpire!). A questo punto è necessaria una prova di Costituzione. Con un 12 Nimue supera la prova. Nell'ultima ora (la diciottesima) il mare si agita. La Costituzione è ora scesa a 13 (il DM ha deciso che quest'ora di mare mosso le ha fatto perdere due punti) e il DM le richiede un'altra prova di Costituzione prima di toccare la riva. Ottenendo un 5 riesce ad arrivare a riva, esausta.

E possibile anche nuotare a lungo velocemente, ma aumentano i rischi. Andare a velocità normale (anziché usare il solito fattore-movimento dimezzato nell'acqua) richiede una prova di Costituzione ad ogni ora. Ogni ora trascorsa riduce il punteggio di Forza e Costituzione di un punto e comporta una penalità di -2 (cumulativa) sui tiri per colpire. Si può anche andare a velocità quadrupla (cioè il doppio del fattore-movimento), ma in questo caso i controlli e le penalità saranno relativi ad ogni turno che passa. Quando il punteggio di una delle due caratteristiche scende a zero, il personaggio affoga.

Una volta raggiunta la riva, i personaggi possono riposarsi, recuperando i punti di caratteristica perduti ed annullando le penalità sui tiri per colpire. Un giorno di riposo consente di riguadagnare 1d6 punti di caratteristica (qualora se ne siano persi sia in Forza che in Costituzione, tirare 1d3 per ognuna) e di togliere 2d6 penalità sul tiro per colpire. Per riposo si intende anche poter mangiare e bere. Non é necessario che il personaggio si rimetta completamente prima di riprendere l'attività. Egli utilizzerà i punteggi ridotti finché non si sarà riposato adeguatamente.

Proseguendo l'esempio precedente, Nimue, dopo essersela vista brutta, ha raggiunto la riva con un punteggio di Costituzione 13 e penalità di -18 sui tiri per colpire. Esausta, trova dei frutti maturi e si lascia cadere ai piedi di una palma. Riposa per tutto il giorno seguente. Alla sera, tirando 1d6, ottiene un 4, che va ad aggiungersi al suo punteggio di Costituzione, facendolo tornare al livello normale. Quindi tira per ridurre la penalità sui tiri per colpire. Ottenendo un 8, all'indomani avrà penalità di -10. Riposando ancora, ottiene un 6 che riduce la penalità a -4. Il giorno successivo questa viene annullata del tutto. In tre giorni Nimue si é rimessa completamente dalla traversata di diciotto ore.

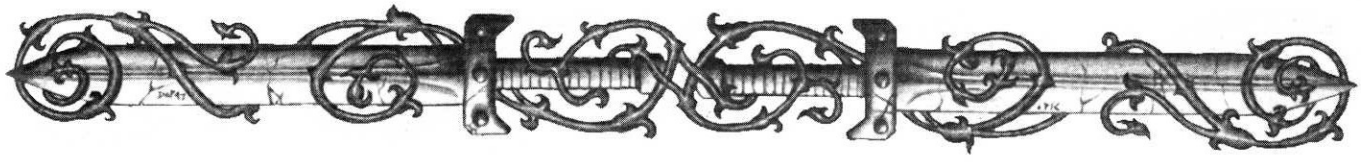
TRATTENERE IL FIATO

In circostanze normali (inspirando profondamente e non compiendo attività particolari) un personaggio può trattenere il fiato per un numero di round pari ad un terzo del suo punteggio di Costituzione (arrotondato per eccesso). Sotto sforzo, può arrivare a tenerlo per la metà del tempo (arrotondare sempre per eccesso). I personaggi che si muovono ad un terzo o meno della velocità normale a causa del peso trasportato si considerano sotto sforzo. Se il personaggio non é in grado di inspirare a fondo, questi tempi vengono dimezzati. Tutti i personaggi, a prescindere dalle circostanze, sono in grado di trattenere il respiro per un round.

Quando effettua un tentativo di questo genere, il personaggio deve effettuare una prova di Costituzione ad ogni round. La prima volta non ha modificatori, poi però avrà una penalità di -2 (cumulativa) ad ogni controllo successivo. Quando la prova fallisce, il personaggio è costretto a respirare (e se non ha la testa fuori dall'acqua annega).

Immersione: Tutti i personaggi possono immergersi fino a 6 m di profondità in un round. Ad essa si sommano 60 cm per ogni categoria di ingombro superiore al "Nullo" (o per ogni punto di cui viene rallentato il normale fattore-movimento del personaggio, se viene adottato questo sistema opzionale, vedi capitolo 6), perché il peso spinge il personaggio verso il fondo. Se ci si tuffa da meno di tre metri di altezza, si sommano 3 metri per il primo round. Inoltre si aggiunge un altro metro e mezzo ogni tre metri di altezza, fino ad un'aggiunta massima di 6 metri. Se, ad esempio, un uomo privo di ingombro si tuffasse da un'altezza superiore ai 12 m, scenderebbe fino a 15 metri in un solo round.

Risalita: Si riemerge al ritmo di 6 m per round. Questa velocità viene ridotta di 60 cm per ogni categoria di ingombro superiore al "Nullo" o per ogni punto di cui viene rallentato il normale fattore-movimento del personaggio (se si



adotta il sistema opzionale). Con le regole opzionali, i personaggi con ingombro "Pesante" (il cui fattore-movimento é diminuito di dieci punti o più a causa del peso) non possono riemergere. Chi si lascia andare risale automaticamente (se é privo di sensi, ad esempio) ad un ritmo inferiore di 1,5 m per round rispetto ad un personaggio con lo stesso ingombro che cerchi attivamente di risalire. E' possibile che un personaggio con ingombro modesto vada a fondo, se non si dà da fare per tornare a galla.

SCALATE

Benché solo i ladri siano degli specialisti in questo campo, tutti i personaggi sono in grado di arrampicarsi, chi più chi meno. Esistono tre categorie di abilità: ladro, alpinista, inesperto.

I ladri sono i più abili e sono gli unici capaci di scalare pareti lisce, molto lisce o irregolari senza l'ausilio di corde ed altri strumenti. Sono anche i più veloci e quelli che cadono meno frequentemente.

Gli alpinisti sono personaggi che possiedono la capacità Alpinismo o che il DM indica come esperti rocciatori. La loro probabilità di scalare pareti é superiore a quella degli inesperti e possono risalire anche superfici lisce, molto lisce o irregolari, purché abbiano gli strumenti adatti. Sono in grado di aiutare gli inesperti ad arrampicarsi.

La stragrande maggioranza dei personaggi non possiede nessuna capacità di questo tipo e sa arrampicarsi su pareti rocciose, ma non sa usare gli attrezzi né affrontare le superfici lisce, molto lisce o irregolari. Per questo motivo ha minori possibilità di successo degli altri.

PROBABILITÀ DI RIUSCITA

La probabilità di riuscita della scalata si determina prendendo il livello di abilità del personaggio (espresso in forma di percentuale) ed aggiungendo i modificatori in base alla razza, al tipo di superficie ed alla situazione. La tabella 65 indica le percentuali per le varie categorie.

I modificatori sono di vario genere. Alcuni valori restano uguali da una scalata all'altra (la razza dello scalatore, ad esempio) e rientrano nel punteggio di base del personaggio, altri variano a seconda della scalata da effettuare. Vengono riassunti nella tabella 66.

La percentuale ottenuta in base alle due tabelle precedenti é quella che il personaggio userà per effettuare la scalata. Per la prova di scalata, basterà tirare i dadi-percentuale: se ottiene un numero pari o inferiore a quello ricavato dalle due tabelle (la 65 e la 66), il personaggio supera la prova, altrimenti fallisce.

Bisogna ripetere la prova ogni volta che si tenta di risalire un dislivello di 3 metri o più. La prova avviene prima di affrontare i primi 3 metri di scalata. Se il personaggio la supera, può proseguire, se fallisce, non riesce ad arrampicarsi e non può più ritentare, a meno che non si verifichi qualche cambiamento. Può trattarsi di un cambiamento di posizione

Tabella 65

PROBABILITÀ BASE DI RIUSCITA PER LE SCALATE

Categoria	Probabilità
Ladro con Alpinismo*	% Scalare Pareti + 10%
Ladro	% Scalare Pareti
Personaggio con Alpinismo*	40% + 10% per punto
Scalatore (deciso dal DM)	50%
Scalatore inesperto	40%

* Solo se si adottano le regole opzionali per le capacità.

Tabella 66

MODIFICATORI SCALATE

Situazione	Modificatore
Appigli abbondanti (rami, sporgenze, alberi)	+40%
Corda **	+55%
Rientranza	+25%
Armatura:	
Corazza a strisce, a bande	-25%
Corazza di piastre (qualsiasi tipo)	-50%
Corazza a scaglie, di maglia	-15%
Corazza di cuoio borchiata, imbottita	-5%
Razza del personaggio*	
Nano	-10%
Gnomo	-15%
Halfling	-15%
Ingombro	-5% †
Condizioni della superficie da scalare:	
Leggermente scivolosa (bagnata o friabile)	-25%
Scivolosa (ghiacciata, fangosa)	-40%
Se lo scalatore ha perso più della metà dei p.f.	-10%

* Sono come i modificatori della tabella 27. Assicuratevi che i ladri non siano penalizzati due volte per la razza

** Serve nella maggior parte delle scalate: il personaggio appoggia i piedi alla parete aiutandosi con la corda.

† Equivale ad una penalità di -5% per ogni categoria oltre la prima, o per ogni punto in meno rispetto al fattore-movimento normale.

(800 m o più lungo il pendio) o di un miglioramento delle probabilità di successo.

Ad esempio, Brondvrouw (gnomo) è uno scalatore inesperto, che ha probabilità di successo del 25% (40% meno 15% perché è uno gnomo). E' rimasto staccato dal resto del gruppo a causa di una rupe alta 15 metri, per fortuna asciutta e solida. Tirando i dadi-percentuale ottiene un 49, quindi non riesce ad arrampicarsi. Uno dei suoi amici se ne accorge e gli allunga una corda. Grazie al suo aiuto, Brondvrouw può ritentare con una probabilità dell'80%. Questa volta, ottenendo un 27, riesce a risalire.

Per le scalate particolarmente lunghe (di oltre 30 m o che richiedono più di un turno), il DM può imporre di effettuare ulteriori prove (spetta a lui decidere quante). Se si fallisce una di queste c'è la possibilità di fare un bel volo, quindi è sempre consigliato portarsi corda e attrezzi.

FATTORI-SCALATA

Scalare una parete non é come camminare o fare altri movimenti. La velocità con cui il personaggio si arrampica varia a seconda dei tipi di parete, in base alla tabella 67. Incrociate sulla tabella il tipo di superficie da scalare con le condizioni della parete, e moltiplicate il numero ottenuto per il fattore-movimento attuale. Questo valore moltiplicato per 30 dà come risultato il fattore-scalata del personaggio, espresso in centimetri per round, in qualsiasi direzione (verso l'alto, il basso, o laterale).

Tutti i fattori indicati nella tabella 67 si riferiscono a personaggi diversi dai ladri. I ladri si arrampicano al doppio della velocità degli altri.



Tabella 67

FATTORI-SCALATA

	Condizioni della parete		
Tipo di superficie	**Asciutta**	**Legg. scivolosa**	**Scivolosa**
Molto liscia *	1/4	—**	—**
Liscia con fenditure *	1/2	1/3	1/4
Irregolare *	1	1/3	1/4
Irregolare con sporgenze	1	1/2	1/3
Parete di ghiacciaio	—	—	1/4
Alberi	4	3	2
Parete inclinata	3	2	1
Corda e parete	2	1	1/2

* Per poter scalare queste superfici, tutti i personaggi tranne i ladri devono avere Alpinismo e possedere gli strumenti (piccozza, corda ecc.).

** I ladri possono arrampicarsi sulle superfici molto lisce e leggermente scivolose ad un quarto della loro normale velocità. Nemmeno i ladri possono affrontare superfici molto lisce e scivolose.

Il ladro Ragnar ed il suo amico Rupert (mezzelfo) salgono su una ripida scogliera con spuntoni irregolari. La superficie é leggermente scivolosa a causa di una recente pioggia. Ragnar ha fattore-movimento 12, Rupert 8. Ragnar si arrampica di 360 cm per round (12 x 1 x 30 cm, dato che é un ladro), mentre Rupert arranca al ritmo di 120 cm per round (8 x 0,5 x 30). Se Ragnar, sale per primo e gli allunga una corda, Rupert può arrampicarsi di 240 cm per round (8 x 1 x 30 cm).

TIPI DI SUPERFICIE

Le superfici che rientrano nella categoria *molto lisce* sono da considerarsi pareti rocciose regolari e compatte, pareti di legno livellate e di metallo saldate e fissate. Le pareti assolutamente lisce, prive di qualsiasi appiglio, non si possono scalare senza attrezzi.

Le pareti *lisce con fenditure* comprendono la maggior parte dei muri di mattoni, pareti di caverne, mura di fortezze e scogliere erose.

Le pareti *irregolari* sono la maggior parte delle scogliere, muri di mattoni vecchi o malmessi, pareti o palizzate di legno. Ogni superficie rocciosa é, di solito, di questo tipo.

Il tipo *irregolare con sporgenze* é simile al precedente, ma cosparso di appigli larghi una decina di centimetri o più. In questa categoria rientrano le scogliere erose dal ghiaccio ed i camini naturali o gli edifici in muratura caduti in rovina.

Le *pareti dei ghiacciai* sono fatte di ghiaccio; non sono come le superfici lisce e molto lisce, perché il ghiaccio presenta delle asperità e fenditure. Scalarle é estremamente pericoloso: se lo si fa senza attrezzi, bisogna effettuare una prova ad ogni round.

Nella categoria *Alberi* ci sono, oltre agli alberi veri e propri, le strutture aperte, come le impalcature.

Pareti inclinate sono quelle non proprio verticali, ma troppo ripide perché ci si possa camminare. Se il personaggio fallisce una scalata ad una parete di questo genere, si fa male solo se fallisce anche un tiro-salvezza contro la pietrificazione. Se lo supera, scivola senza farsi alcun danno.

Corda e Parete: in questi casi é necessario sostenersi mediante una corda agganciata ad una superficie solida.

AZIONI DURANTE LA SCALATA

E possibile fare qualcos'altro mentre ci si arrampica, come ad esempio lanciare incantesimi o combattere, ma è tutt'altro che facile. Chi è in grado di lanciare incantesimi riesce a farlo solo se è in una posizione stabile, magari con l'aiuto dei suoi compagni.

I personaggi che effettuano scalate perdono tutti i bonus sulla Classe Armatura dovuti alla Destrezza e allo scudo; spesso devono anche subire delle penalità per attacchi alle spalle. Hanno sempre penalità di -2 sui tiri per colpire e per il danno e sui tiri-salvezza. Se attaccano da una posizione superiore hanno bonus di +2 sui tiri per colpire, mentre se attaccano dal basso verso l'alto hanno una penalità di -2. Non è possibile usare armi a due mani mentre ci si arrampica.

Il DM può decidere di non applicare queste penalità se pensa che il personaggio abbia raggiunto una posizione stabile. Se viene colpito mentre si arrampica (e riceve un qualsiasi numero di danni), il personaggio deve effettuare immediatamente un controllo di scalata: se fallisce e ha la corda, perde l'equilibrio per un round; se fallisce e non ha la corda, cade.

ATTREZZI PER ARRAMPICARSI

Gli attrezzi sono parte integrante dell'equipaggiamento dell'alpinista. Ogni tipo di scalata si effettua meglio se si hanno gli strumenti adatti, cioè corda, chiodi e piccozza. Non é esatto, però, credere che lo scopo principale di questi arnesi sia quello di aiutare la scalata. In realtà, é quello di evitare disastrose cadute. Per arrampicarsi, il rocciatore deve fare affidamento solo sulle proprie forze ed abilità. Gli incidenti avvengono quando si dimentica questa semplice regola e si carica il proprio peso su corde e chiodi.

Perciò, a parte la corda, gli altri strumenti non migliorano la probabilità di riuscita della scalata. Gli arnesi possono, però, sempre ridurre la caduta. Cadendo, un personaggio arriva solo fin dove lo permette la corda, o fino al doppio della distanza dell'ultimo chiodo piantato (se il chiodo tiene: c'è il 15% di probabilità che si stacchi sotto sforzo). La caduta dipende da dove sono stati posti i chiodi, ed é pari al doppio della distanza dall'ultimo che resiste.

Ad esempio, Rath si trova 4,5 m sopra l'ultimo chiodo piantato. All'improvviso, scivola: cadrà di 4,5 m (distanza dall'ultimo chiodo) più 4,5 m (lunghezza della corda), quindi 9 m in tutto, subendo 3d6 danni.

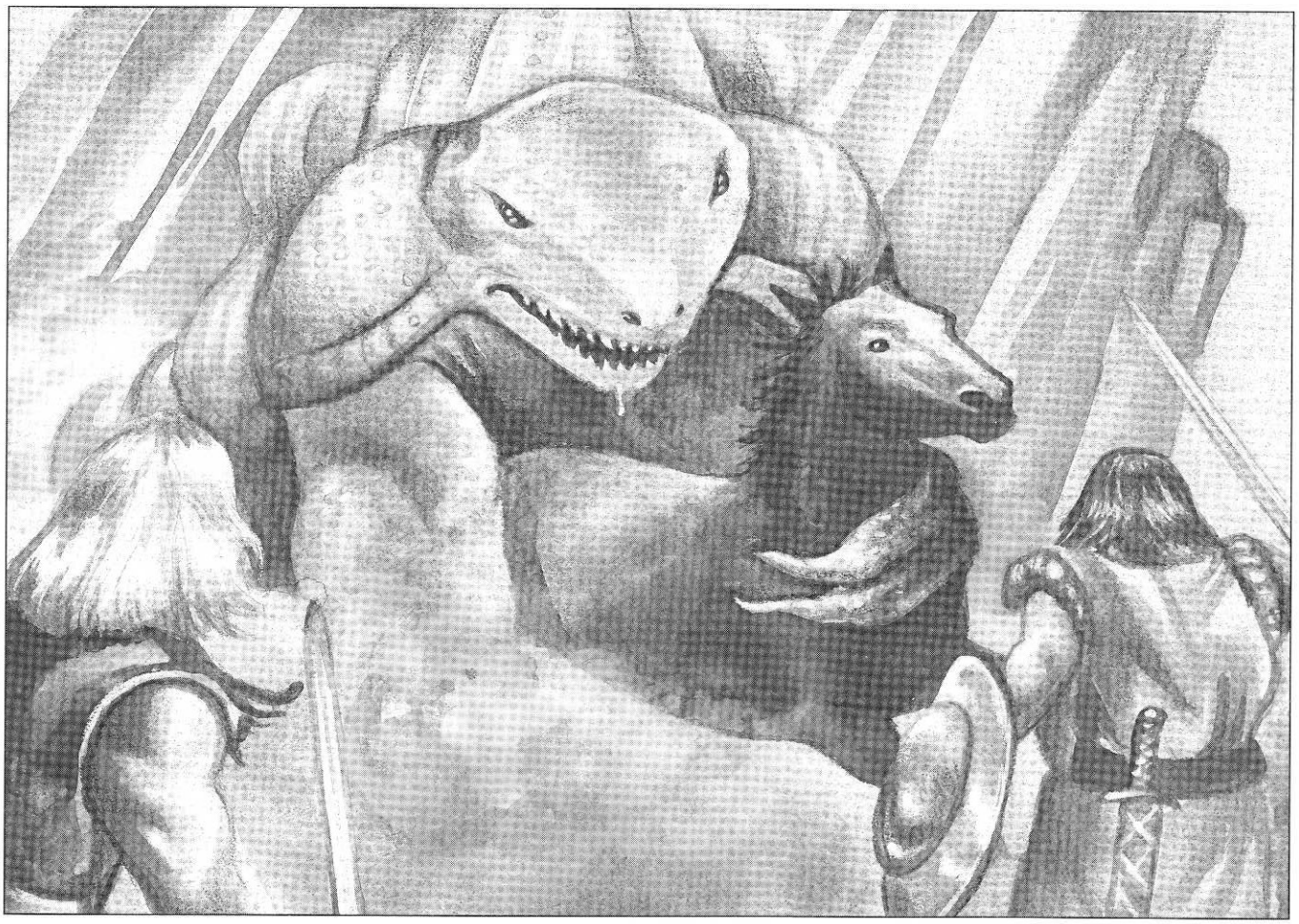
Le cordate aumentano la sicurezza individuale, ma anche

la possibilità che una caduta coinvolga più persone contemporaneamente. Quando un personaggio cade, i personaggi che gli stanno a fianco (da entrambi i lati) devono effettuare una prova per scalata (con penalità di -10% per ogni personaggio caduto oltre il primo). Se tutte le prove riescono, si arresta la caduta e nessuno riporta danni. Se una fallisce, quel personaggio cade e gli altri devono ripetere la prova. Si prosegue finché la caduta non si ferma (gli scalatori da ambo i lati dei personaggi caduti superano la prova o la supera l'ultimo personaggio non caduto), o fino a quando non é caduto ogni membro della cordata.

Ad esempio, cinque persone scalano una parete verticale in cordata. Di colpo, Johann cade. Megarran, che é sopra di lui, e Drelb, che sta sotto, devono effettuare la prova. Megarran la supera, ma Drelb fallisce e cade. Ora Megarran deve ripetere la prova con penalità di -10% (due personaggi caduti) e Targash, che era in coda, deve effettuarla a sua volta (sempre con la stessa penalità). Entrambi superano la prova arrestando la caduta.

Discesa

Se non si può saltare o volare, il modo più rapido per scendere consiste nell'uso dei discensori. Occorre una corda fissata in cima alla salita ed un esperto alpinista che sistemi il discensore e fermi la corda in fondo. Quando si scende in questo modo, bisogna fare una prova di scalata con bonus di +50%. E' possibile anche la discesa senza fissare la corda in basso, ma in tal caso il bonus é di solo +30%. Se si fallisce la prova, si scivola (il DM deciderà l'entità dei danni). La discesa con questo sistema avviene ad una velocità pari a quella con cui ci si muove nei dungeon (36 m per round, nel caso di un uomo privo di ingombro). Altra cosa da tenere a mente é che dev'esserci un punto di arrivo alla fine della corda. Scendere con discensori per 18 m lungo una parete di 30 m vuol dire bloccare il personaggio in fondo alla corda o, peggio ancora, fargli fare gli ultimi 12 metri molto più in fretta dei primi 18!





INCANTESIMI DEGLI STREGONI*

PRIMO LIVELLO

Allarme
Alterare fuochi normali
Amicizia
Armatura
Aura magica di Nystul
Bloccaporte
Caduta morbida
Cambiare sembianze
Cancellare
Cavalcatura
Charme
Comprensione dei linguaggi
Creazione spettrale
Dardo incantato
Disco levitante di Tenser
Identificare
Individuazione dei non morti
Individuazione del magico
Ingrandire
Ipnosi
Lettura del magico
Luce
Luci danzanti
Mani brucianti
Messaggio
Movimenti del ragno
Muro di nebbia
Protezione dal male
Riflettere lo sguardo
Riparazione
Rumore
Salto
Sbeffeggiare
Scarica elettrica
Scudo
Servitore invisibile
Sigillo dello stregone
Sonno
Spauracchio
Spruzzo colorato
Tocco gelido
Trovare famiglio
Trucchetto
Unto
Ventriloquio

SECONDO LIVELLO

Accecare
Alterare se stesso
Assordare
Attirare uno sciame
Bocca magica
Chiavistello magico
Corda magica
Creazione spettrale potenziata
ESP
Forza
Frantumare
Freccia acida di Melf
Fuorviare
Immagini illusorie
Individuazione del male
Individuazione dell'allineamento
Individuazione dell'invisibilità
Intimorire
Invisibilità
Irritazione
Legare
Levitazione
Localizzare un oggetto
Luce perenne
Mano spettrale
Nube di nebbia
Nube maleodorante
Oblio
Oro degli stolti
Oscurità nel raggio di 4,5 m
Pirotecnica
Polvere luccicante
Protezione dai trucchetti
Raggio di indebolimento
Ragnatela
Risata incontenibile di Tasha
Scassinare
Sfera infuocata
Sfocatura
Tasche profonde
Trama ipnotica
Trappola di Leomund
Vento sussurrante

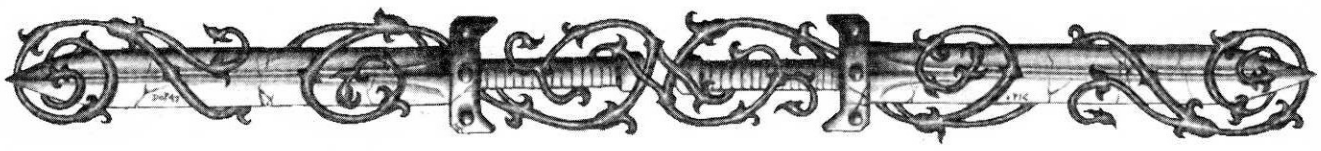
TERZO LIVELLO

Anti-individuazione
Blocca non morti
Bloccapersone
Capanna di Leomund
Chiaraudienza
Chiaroveggenza
Destriero spettrale
Dissolvi magie
Eludere
Evocare mostri I
Folata di vento
Forma incorporea
Forza spettrale
Freccia infuocata
Fulmine
Infravisione
Intermittenza
Invisibilità nel raggio di 3 m
Iscrizione illusoria
Lentezza
Lingue
Morte apparente
Muro di vento
Pagina segreta
Palla di fuoco
Piccole meteore di Melf
Protezione dai proiettili normali
Protezione dal male nel raggio di 3 m
Respirare sott'acqua
Restringere
Rune esplosive
Sigillo del serpente
Suggestione
Tocco del vampiro
Velocità
Volare

QUARTO LIVELLO

Abbandono
Arma incantata
Assassino spettrale
Autometamorfosi
Charmare con il fuoco
Charmare mostri
Confusione
Contagio
Creazione minore
Crescita vegetale
Emozione
Estensione della memoria di Rary
Estensione I
Evocare mostri II
Globo minore d'invulnerabilità
Goffaggine
Individuazione delle spie
Invisibilità potenziata
Metamorfosi
Metamorfosi di massa
Mostri d'ombra
Muro di fuoco
Muro di ghiaccio
Muro illusorio
Nebbia fitta
Neri tentacoli di Evard
Occhio dello stregone
Paura
Pelle di pietra
Porta dimensionale
Riparo sicuro di Leomund
Risucchio
Scaccia maledizione
Scavare
Scudo di fuoco
Sfera elastica di Otiluke
Specchio magico
Tempesta di ghiaccio
Terreno illusorio
Trama iridescente
Trappola di fuoco
Urlo

* Gli incantesimi in *corsivo* sono invertibili





Quinto Livello

Acqua respirabile
Animare morti
Aspetto
Bloccamostri
Caos
Cono di freddo
Contattare un altro Piano
Creazione maggiore
Crescita animale
Distorsione della distanza
Dominio
Espulsione
Estensione II
Evocare elementale
Evocare mostri III
Evocare ombre
Fabbricazione
Falsare la visione
Fedele mastino di Mordenkainen
Giara magica
Illusione potenziata
Lamentosa discussione di Leomund
Magie d'ombra
Mano interposta di Bigby
Mostri d'ombra potenziati
Muro di ferro
Muro di forza
Muro di pietra
Nube assassina
Passapareti
Plasmare la pietra
Porta d'ombra
Regressione mentale
Repulsione
Roccia in fango
Scrigno segreto di Leomund
Sogno
Telecinesi
Teletrasporto
Trasmissione

Sesto Livello

Abbassare il livello delle acque
Acqua in polvere
Barriera anti-magia
Cacciatore invisibile
Catena di fulmini
Conoscere leggende
Contingenza
Controllo atmosferico
Costrizione
Disintegrazione
Dividere le acque
Elucubrazione di Mordenkainen
Estensione III
Evocare animali
Evocare mostri IV
Globo d'invulnerabilità
Illusione permanente
Illusione programmata
Incantare un oggetto
Incantesimo della morte
Ingannare
Intrappolare
Magie d'ombra potenziate
Mano possente di Bigby
Miraggio
Muovere la terra
Nebbia mortale
Ologramma
Ombre
Pietra in carne
Reincarnazione
Ripugnanza
Sfera congelante di Otiluke
Sguardo penetrante
Sistema difensivo
Suggestione di massa
Trasformazione di Tenser
Velo
Vetrificazione
Visione del vero

Settimo Livello

Bandire
Bidimensionalità
Camminare tra le ombre
Celare
Charmare piante
Controllare non morti
Desiderio minore
Dito della morte
Evocare mostri V
Evocazione istantanea di Drawmij
Gabbia di forza
Inversione della gravità
Invisibilità di massa
Mano immobilizzante di Bigby
Palla di fuoco ritardata
Parola del potere, stordire
Porta intermittente
Raggio prismatico
Reggia di Mordenkainen
Respingi incantesimo
Simulacro
Spada di Mordenkainen
Statua
Svanire
Teletrasporto senza errore
Visione

Ottavo Livello

Antipatia-Simpatia
Charme di massa
Clone
Danza irresistibile di Otto
Evocare mostri VI
Immunità agli incantesimi di Serten
Intrappolare l'anima
Labirinto
Mente libera
Metamorfosi di un oggetto
Muro prismatico
Nube incendiaria
Parola del potere, accecare
Permanenza
Pugno di Bigby
Richiesta
Schermo
Sfera telecinetica di Otiluke
Simbolo
Sprofondare
Vetroacciaio
Vincolo

Nono Livello

Desiderio
Disgiunzione di Mordenkainen
Evocare mostri VII
Fermare il tempo
Fragilità
Imprigionare
Incantesimo astrale
Mano stritolatrice di Bigby
Nemesi
Parola del potere, uccidere
Portale
Premonizione
Risucchio di energia
Sciame di meteore
Sfera prismatica
Soccorso
Stasi temporale
Trasformazione

* Gli incantesimi in *corsivo* sono invertibili





Incantesimi dei sacerdoti*

Primo Livello

Amicizia con gli animali
Benedizione
Comando
Combinazione
Creare acqua
Cura ferite leggere
Eliminare le tracce
Individuazione del magico
Individuazione del male
Individuazione del veleno
Individuazione delle trappole
Intralciare
Invisibilità agli animali
Invisibilità ai non morti
Localizzare animali o piante
Luce
Luminescenza
Pietre magiche
Protezione dal male
Purificare cibo e bevande
Randello
Santuario
Scaccia paura
Sopportare il caldo/il freddo

Secondo Livello

Aiuto
Ammaliare
Augurio
Bacche della salute
Bloccapersone
Charmare persone o mammiferi
Charmare serpenti
Creare fiamme
Deformare legno
Diavoletto di polvere
Guardia viverna
Incespicare
Individuazione dell'allineamento
Individuazione dello charme
Lama fiammeggiante
Litania
Martello spirituale
Messaggero
Oscuramento
Parlare con gli animali
Pelle coriacea
Rallenta veleno
Resistenza al caldo/al freddo
Riscaldare il metallo
Ritiro
Scoprire trappole
Silenzio nel raggio di 4,5 m
Trappola di fuoco

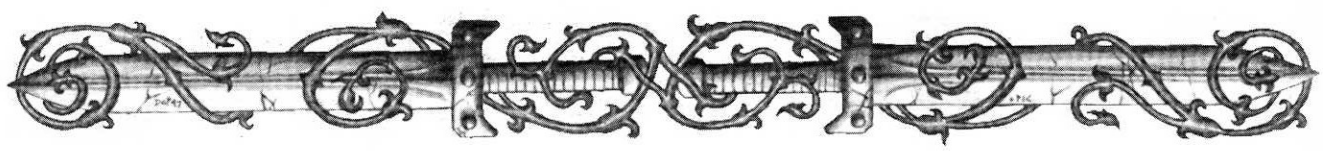
Terzo Livello

Albero
Animare morti
Attirare insetti
Blocca animali
Camminare nel fuoco
Camminare sull'acqua
Creare cibo e acqua
Crescita di spine
Crescita vegetale
Cura cecità o sordità
Cura malattie
Dissolvi magie
Fondersi con la pietra
Glifo di guardia
Invocare il fulmine
Localizzare un oggetto
Luce perenne
Luce stellare
Morte apparente
Paramenti magici
Parlare con i morti
Pirotecnica
Plasmare la pietra
Preghiera
Protezione dal fuoco
Protezione dal Piano Negativo
Respirare sott'acqua
Rimuovi paralisi
Scaccia maledizione
Trappola

Quarto Livello

Abbassare il livello delle acque
Attirare animali I
Bastoni in serpenti
Bloccapiante
Chiamare creature dei boschi
Controllare la temperatura nel raggio di 3 m
Creare fuoco
Cura ferite gravi
Divinazione
Foresta illusoria
Immunità agli incantesimi
Individuazione delle bugie
Insetti giganti
Libertà d'azione
Lingue
Manto del coraggio
Neutralizzare veleni
Parlare con le piante
Porta vegetale
Protezione dal fulmine
Protezione dal male nel raggio di 3 m
Respingere insetti
Scongiurare
Specchio d'acqua
Trasferire incantesimi

* Gli incantesimi in *corsivo* sono invertibili





QUINTO LIVELLO

Arcobaleno
Attirare animali II
Barriera anti-vegetali
Camminare nell'aria
Colonna di fuoco
Comunione
Comunione con la natura
Controllare i venti
Crescita animale
Cura ferite critiche
Dissolvi il male
Espiazione
Fonte magica
Muro di fuoco
Passapiante
Piaga degli insetti
Raggio di luna
Rianimare morti
Ricerca
Rocce aguzze
Roccia in fango
Viaggio interplanare
Visione del vero

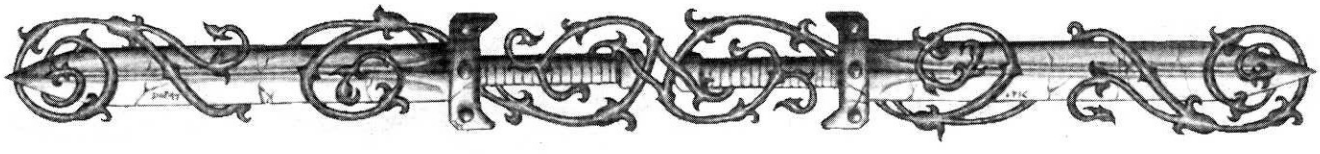
SESTO LIVELLO

Acqua in polvere
Animare oggetti
Attirare animali III
Banchetto degli eroi
Barriera anti-animali
Barriera di lame
Cambiare il tempo atmosferico
Dividere le acque
Evocare animali
Evocare elementale del fuoco
Guarigione
Muro di spine
Parlare con i mostri
Parola del ritorno
Pietre parlanti
Proibizione
Querciaviva
Respingere il legno
Semi di fuoco
Servitore fluttuante
Teletrasporto vegetale
Trovare la strada

SETTIMO LIVELLO

Animare rocce
Camminare nel vento
Cocchio di Sustarre
Confusione
Controllo atmosferico
Esazione
Evocare elementale della terra
Magia astrale
Metallo in legno
Parola sacra
Piaga strisciante
Portale
Raggio di sole
Reincarnazione
Resurrezione
Rigenerazione
Ristorare
Simbolo
Soccorso
Tempesta di fuoco
Terremoto
Trasforma bastone

* Gli incantesimi in *corsivo* sono invertibili



Gli incantesimi sono classificati a seconda del gruppo (stregoni o sacerdoti) e del livello. All'interno di ogni sottogruppo sono disposti in ordine alfabetico. Prima della descrizione trovate i seguenti dati.

Nome: Serve ad identificare l'incantesimo. Tra parentesi, sotto il nome, c'è la scuola di appartenenza (per gli stregoni); se ne viene indicata più d'una, si tratta di un incantesimo comune a tutte le scuole elencate. La riga successiva contiene il nome originale dell'incantesimo nell'edizione americana. Ci sono incantesimi invertibili (che possono ottenere l'effetto opposto a quello riportato); questo viene segnalato dopo il nome originale. I sacerdoti che hanno questi tipi di incantesimi li memorizzano nella forma che preferiscono. Se, ad esempio, un sacerdote vuole avere *Causa ferite leggere* deve richiedere l'incantesimo *Cura ferite leggere* in questa forma durante la preghiera e la meditazione. Se la forma invertita è in contrasto con l'allineamento del sacerdote, questo può comportare penalità anche gravi (la divinità potrà negare degli incantesimi specifici, interi livelli o addirittura tutti gli incantesimi per un certo periodo). L'esito dipende dalla reazione della divinità, determinata dal DM.

Per gli incantesimi degli stregoni vale lo stesso discorso. Al momento in cui impara l'incantesimo, lo stregone ne trascrive entrambe le forme; quando le memorizza decide quale usare, a meno che non ci siano indicazioni diverse. Se, ad esempio, lo stregone ha memorizzato *Carne in pietra* e vuole lanciare *Pietra in carne,* deve aspettare di aver memorizzato quest'ultima forma (dopo otto ore di riposo e studio). Se può memorizzare due incantesimi di 6° livello, può studiare due volte la stessa versione o entrambe una volta.

Scuola: Dopo il nome, tra parentesi, è indicata la scuola a cui appartiene l'incantesimo. Se si tratta di stregoni, questo rimanda alla scuola scelta; nel caso dei sacerdoti, invece, serve solo come riferimento, se il DM avesse bisogno di determinare la resistenza (ad esempio la resistenza degli elfi agli incantesimi di *Charme*).

Sfera: Vale solo per i sacerdoti; è la sfera o le sfere in cui rientra l'incantesimo.

Raggio d'azione: Esprime la distanza dallo stregone (o dal sacerdote) a cui inizia o si verifica l'effetto dell'incantesimo. Se è "0", significa che il personaggio può lanciarlo solo su di sé. "Tocco" vuol dire che lo stregone (o il sacerdote) può lanciarlo sugli altri solo se è in grado di toccarli. A meno che non venga specificato diversamente, tutti gli altri incantesimi sono centrati in un punto, visibile allo stregone (o al sacerdote), che rientra nel raggio d'azione. Il punto può essere, volendo, una creatura o un oggetto. In generale, se l'incantesimo colpisce un numero limitato di creature entro l'area indicata, prende prima quelle più vicine al centro, a meno che non ci siano parametri diversi (ad esempio il livello o i dadi-vita). Lo stregone (o il sacerdote) può lanciare incantesimi attraverso strette aperture solo se ci passano la sua visuale e l'energia dell'incantesimo: uno stregone può lanciare incantesimi stando dietro ad una feritoia, ma lanciare una *Palla di fuoco* da uno spioncino è un'altra questione!

Componenti: Indica quali componenti occorrono (V: verbali, S: somatiche, M: materiali). Se comprende le componenti materiali, queste vengono specificate nella spiegazione dell'incantesimo. Le componenti materiali vengono consumate al momento in cui l'incantesimo viene lanciato, a meno che le regole non dicano altrimenti. I simboli sacri del sacerdote non vanno perduti ad ogni incantesimo. Nei casi in cui la componente materiale debba essere utilizzata alla fine dell'incantesimo *(Libertà d'azione, Autometamorfosi, eccetera),* se questa viene distrutta prima del tempo l'incantesimo non ha luogo.

Durata: Specifica la durata della potenza dell'incantesimo. Ci sono incantesimi che hanno durata istantanea e svaniscono subito, benché i loro effetti possano essere permanenti ed immutabili con mezzi normali. Quelli con durata permanente si protraggono finché non vengono annullati, di solito con un *Dissolvi magie.* Certi hanno durata variabile, ma nella maggior parte dei casi lo stregone (o il sacerdote) non può sceglierla. Se hanno durata fissa (ad esempio 3 round per livello), il giocatore deve ricordarsene, magari annotando i round man mano che passano. Se hanno durata variabile (ad es.: 3 round + 1d4 round), la determina il DM tirando il dado di nascosto; potrà informare il giocatore che gli effetti dell'incantesimo si stanno affievolendo, ma non è tenuto a farlo. E' meglio consultarlo preventivamente al riguardo.

Certi incantesimi possono terminare quando lo decide chi li ha lanciati. Per poterli far smettere, lo stregone (o il sacerdote) deve trovarsi entro il loro raggio d'azione e poter pronunciare la formula apposita. Solo chi ha lanciato l'incantesimo può farlo finire.

Tempo di lancio: E' una voce importante se si adottano le regole opzionali ad essa relative. Se viene indicato un solo numero, il tempo di lancio si somma ai tiri per l'iniziativa dello stregone (o del sacerdote). Se, invece, si tratta di incantesimi che richiedono uno o più round per poter essere lanciati, cominciano ad agire alla fine dell'ultimo di questi round. Se Delsenora lancia un incantesimo per cui è necessario un round, questo inizia alla fine del round; se occorrono tre round, allo scadere del terzo. Gli incantesimi per cui servono uno o più turni partono alla fine dell'ultimo turno.

Area d'effetto: Indica quale area, volume, peso o numero di creature/oggetti è coinvolto dall'incantesimo. Gli incantesimi che possiedono un'area o un volume che lo stregone (o il sacerdote) è in grado di modellare avranno dimensioni minime di 3 m in qualsiasi direzione, a meno che la descrizione non stabilisca diversamente. Una nube con volume di 3 m^3 per ogni livello dello stregone, se lanciata da uno stregone di 12° livello, avrebbe un volume di 36 m^3, in qualsiasi combinazione possibile. Ci sono incantesimi (come *Benedizione*) che riguardano amici o nemici dello stregone (o del sacerdote). Ciò si riferisce, in ogni caso, alla sua posizione al momento in cui lancia l'incantesimo.

Ad esempio, un personaggio Caotico Buono alleato di un chierico Legale Neutrale riceverebbe i benefici della *Benedizione* di quest'ultimo.

Tiro-salvezza: Indica se l'incantesimo consente alla vittima un tiro-salvezza e l'effetto di un tiro-salvezza riuscito: "Neg." annulla l'incantesimo; "1/2" significa che il personaggio subisce la metà delle ferite normali; "Nessuno" vuol dire che non è ammesso tiro-salvezza.

Contro gli incantesimi di Incantamento/Charme valgono i modificatori al tiro-salvezza dovuti al punteggio di Saggezza.



Le barriere solide fisiche danno dei bonus sui tiri-salvezza e riducono le ferite. Anche i vari tipi di copertura e riparo influiscono sui tiri-salvezza e sulle ferite (il DM ne saprà di più).

Se una creatura supera il tiro-salvezza contro un incantesimo apparentemente privo di effetti fisici (incantesimi di *Charme, Bloccapersone, Giara magica*), riesce a percepire le vibrazioni della forza ostile, se il DM lo consente. Questo non basta, naturalmente, a capire esattamente di cosa si tratti.

Si suppone che l'equipaggiamento e gli averi che il personaggio porta con sé effettuino il tiro-salvezza insieme a lui, a meno che non venga specificato altrimenti. Se la creatura fallisce il tiro-salvezza e l'attacco è particolarmente potente, si può effettuare il tiro-salvezza per gli oggetti di proprietà del personaggio o usando il loro tiro-salvezza (vedi *MDM*) oppure quello del personaggio. In questi casi il DM vi avvertirà.

Chiunque può rinunciare al tiro-salvezza di propria spontanea volontà, subendo l'effetto pieno di un incantesimo che agirebbe solo parzialmente. Allo stesso modo, qualsiasi creatura può abbassare volontariamente la propria resistenza alla magia, per consentire ad un incantesimo di funzionare automaticamente. Non è necessario che l'iniziativa parta dalla vittima: se una creatura o un personaggio viene convinta/o con qualche espediente ad abbassare la guardia, l'incantesimo farà effetto, anche se non era quello che la vittima si aspettava. E' sempre necessario che la vittima abbandoni la propria difesa volontariamente: non basta prenderla in contropiede. Ad esempio, un personaggio ha diritto al tiro-salvezza se viene attaccato all'improvviso da una *Palla di fuoco* dello stregone del gruppo, anche se lo stregone fino a quel momento era stato suo amico; non ne avrebbe diritto, invece, se lo stregone lo avesse convinto, dicendogli che avrebbe ricevuto *Levitazione*, e poi gli avesse tirato la palla di fuoco. Quando i PNG abbassano la resistenza, è il DM a decidere; i giocatori devono informare il DM quando sono i PG a farlo.

Descrizione dell'incantesimo: Viene descritto il funzionamento dell'incantesimo, con i suoi effetti sul gioco. Sono spiegati gli usi più comuni dell'incantesimo, se ce ne sono vari, ma non sempre si possono esaurire tutte le possibili applicazioni. In questi casi, dovrete regolarvi in base alle informazioni della descrizione.

Gli incantesimi con più funzioni consentono allo stregone (o al sacerdote) di scegliere quale usare al momento del lancio. Di solito un singolo uso di un incantesimo con più funzioni è meno potente di un incantesimo con funzione unica dello stesso livello.

Gli effetti che comportano bonus o penalità sulle abilità, sui tiri per colpire e per i danni o sui tiri-salvezza non sono cumulativi tra loro o con gli effetti di altre magie. Se, ad esempio, un guerriero beve una *pozione della forza da giganti* e poi riceve l'incantesimo *Forza* degli stregoni del 2° livello, funziona solo la magia più forte (quella della pozione). Quando svanisce l'effetto della pozione, però, quello dell'incantesimo *Forza* rimane, fino al termine della sua durata.

Gestire le illusioni

Tutte le illusioni sono gestite dal DM: ognuna dipende da fattori che il DM ritiene rilevanti. Qui indichiamo solo le linee generali che aiuteranno il DM a mantenere una certa coerenza.

Illusioni intrinsecamente letali: Sono automaticamente fatali, a prescindere da livello, dadi-vita e tiro-salvezza del personaggio: soffitti che crollano, pozze di lava infuocata inevitabili eccetera. Il massimo effetto ottenibile in assoluto è costringere la vittima ad una prova per lo shock corporeo. Se questa sopravvive, non è più soggetta all'illusione.

Effetti degli incantesimi: Le illusioni che riproducono gli effetti di un incantesimo sono legate al livello dello stregone (ad esempio: un illusionista del 10° livello potrebbe creare una convincente *Palla di fuoco* da 10 dadi di danno). Se si oltrepassa questo limite, l'illusione è difettosa e l'effetto è rovinato.

Attacchi speciali dei mostri: Per poter riprodurre l'attacco speciale di un mostro, lo stregone deve averlo effettivamente sperimentato (non può, ad esempio, ricreare lo sguardo di una medusa se non l'ha mai visto, finendo per essere pietrificato).

Opzione: Il mostro illusorio utilizza i valori di combattimento dello stregone. Questo potrebbe far intuire che si tratta di un falso.

Opzione: Estendere il livello anche al mostro, quindi lo stregone può creare solo mostri con un numero di dadi-vita pari o inferiore al suo (uno stregone di 8° livello può creare un gigante delle colline, due orchi o quattro guerrieri di 2° livello).

Rispetto agli incantesimi, le illusioni richiedono una maggiore interazione tra DM e giocatore. Il momento e la situazione in cui vengono create sono molto importanti: se non si tiene conto di questi fattori, gli oggetti apparsi dal nulla non sembrano reali. D'altra parte, una *Palla di fuoco* illusoria, lanciata dopo una reale, potrebbe avere effetti devastanti.

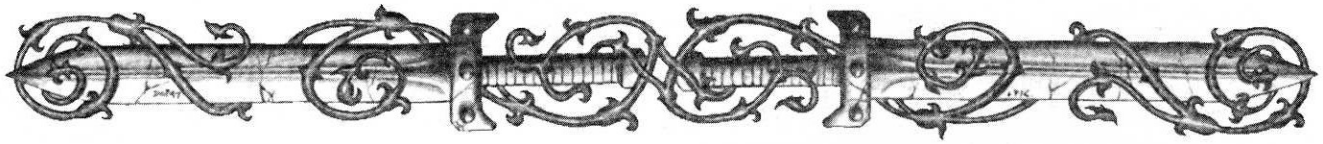
Quando crea un'illusione, lo stregone dev'essere estremamente realistico (se fa apparire una squadra di guerrieri di basso livello, deve indicare i colpi che vanno a segno, quelli mancati, le ferite subite eccetera; spetta al DM decidere se la cosa è credibile).

I PNG illusori richiedono un'attenta preparazione da parte del DM, che dovrà occuparsi anche della loro personalità.

L'Intelligenza è l'arma migliore contro le illusioni. Le creature non intelligenti o di bassa intelligenza sono le più vulnerabili, a meno che non si tratti di illusioni del tutto estranee alla loro esperienza o che, viceversa, riguardano proprio la loro sfera di competenza specifica. In genere i non morti sono immuni alle illusioni, ma sono vulnerabili agli effetti di verosimiglianza, che cominciano a fare la loro comparsa tra gli incantesimi di 4° livello.

Le illusioni cessano di influire sul personaggio quando questi mostra di non crederci. Il giocatore deve dichiarare che, in base agli indizi forniti dal DM, non ritiene vero quel che sta vedendo e dire cosa lo rende diffidente. Se non spiega il motivo dei suoi sospetti, l'incredulità non è dimostrata. Il DM può, all'occorrenza, imporre altri requisiti o ritardare il riconoscimento delle illusioni (con delle prove di Intelligenza, ad esempio) quando un personaggio ripete a pappagallo una cosa che qualcun altro ha scoperto. Se l'effetto è reale, non crederci fa perdere automaticamente il diritto al tiro-salvezza.

Per determinare l'incredulità dei PNG si utilizza un tiro-salvezza, una prova di Intelligenza o il giudizio del DM.



INCANTESIMI DEL PRIMO LIVELLO

ALLARME

(Scongiurazione, Invocazione)
Alarm

Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S, M
Durata: 4 ore + mezz'ora per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: Fino ad un cubo con spigolo di 6 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo l'area prescelta dallo stregone viene influenzata in modo da reagire alla presenza di qualsiasi creatura più grossa di un topo, che abbia un volume superiore a 15 dm^3 o che pesi più di 1,5 Kg. L'area d'effetto può essere un portale, un tratto di pavimento, una scala eccetera. Non appena la creatura entra nella zona, la tocca o entra in contatto con essa senza pronunciare il comando stabilito dallo stregone, scatta l'allarme. Esso consiste in un suono acuto udibile fino a 18 metri di distanza (ridurre di tre metri per ogni porta e di sei metri per ogni muro spesso). Il sibilo dura per 1 round, poi smette. Le creature eteree o astrali non innescano l'allarme, a differenza di quelle volanti, levitanti, invisibili o in forma gassosa. Lo stregone può farlo terminare con una sola parola.

Le componenti materiali sono un campanellino ed un filo d'argento purissimo.

ALTERARE FUOCHI NORMALI

(Alterazione)
Affect Normal Fires

Raggio d'azione: 4,5 metri per livello
Componenti: V, S
Durata: 2 round per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Raggio di 3 metri
Tiro-salvezza: Nessuno

Per mezzo di questo incantesimo lo stregone è in grado di modificare le dimensioni di fuochi non magici (che possono essere piccoli come quelli di una lanterna o di una torcia, o grandi come l'intera area d'effetto) riducendoli fino a farli diventare tizzoni oppure aumentandoli, raddoppiando così la loro normale luminosità in quanto ad intensità e raggio d'azione. Questa modifica non ha comunque conseguenze sul consumo di carburante o sui danni causati dal fuoco. Lo stregone può modificare tutti i fuochi presenti nell'area o solo parte di essi. Per tutta la durata dell'incantesimo egli può variarne l'intensità con un solo gesto. L'incantesimo dura fino a quando lo stregone non lo sospende, fino al termine della sua durata naturale o fino ad esaurimento del combustibile. Lo stregone può anche far cessare tutti i fuochi presenti nell'area: in tal caso l'incantesimo termina immediatamente. Questa magia non ha alcun effetto sugli elementali del fuoco o su creature analoghe.

AMICIZIA

(Incantamento/Charme)
Friends

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 1d4 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Raggio di 18 m
Tiro-salvezza: Speciale

Grazie a questo incantesimo lo stregone acquisisce temporaneamente 2d4 punti di Carisma. Le creature intelligenti nell'area d'effetto devono immediatamente controllare la reazione al suo nuovo Carisma. Se questa sarà favorevole, resteranno molto impressionate dallo stregone e si sforzeranno di compiacerlo, per quanto possibile. Può capitare che odiosi burocrati si decidano a rendersi utili, arcigne guardie diventino cortesi, o che gli orchetti scelgano di risparmiare la vita allo stregone e di prenderlo prigioniero. Quando l'effetto svanisce, le creature si accorgono di essere state beffate. Sarà il DM a decidere la loro reazione.

Le componenti necessarie sono gesso (o farina bianca), nerofumo (o fuliggine) e vermiglio, da applicarsi sul volto prima che l'incantesimo venga lanciato.

ARMATURA

(Evocazione)
Armor

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo lo stregone crea un campo di forza magico che concede la stessa protezione di una corazza a scaglie (CA 6). L'incantesimo non ha effetto sulle persone che già indossano un'armatura o sulle creature che hanno Classe Armatura 6 o inferiore. Non è cumulativo con l'incantesimo *Scudo,* ma lo è con i bonus per la Destrezza e con quelli per lo scudo, nel caso dei guerrieri/maghi. Non inibisce i movimenti, non aggiunge alcun ingombro o peso, né impedisce di lanciare incantesimi. Esso termina nel momento in cui viene dissolto magicamente oppure quando il proprietario subisce un totale cumulativo di ferite superiore ad 8 punti +1 punto per ogni livello dello stregone che lo ha lanciato (occorre sottolineare che l'armatura non assorbe i danni: essa offre CA 6, ma non evita le ferite causate dai colpi andati a segno). In definitiva, chi indossa l'*Armatura* può subire 8 ferite con un attacco, e poi più tardi 1 altra con un colpo diverso. In tal caso l'incantesimo si spezza, a meno che non sia stato lanciato da uno stregone di 2° livello o superiore. Finché non viene dissolta, l'armatura conferisce al proprietario i benefici derivanti dalla CA ricevuta.

La componente materiale è un pezzetto di cuoio benedetto da un sacerdote.

AURA MAGICA DI NYSTUL

(Illusione/Visione)
Nystul's Magical Aura

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Un giorno per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Speciale

Questo incantesimo conferisce ad un oggetto, di peso non superiore a 2,5 Kg per ogni livello dello stregone, un'aura visibile solamente per mezzo di incantesimi che individuino la presenza di magia. Lo stregone è anche in grado di specificare di quale tipo di aura si tratti (alterazione, evocazione eccetera). Questa luminosità è anche in grado di occultare l'eventuale vera natura magica dell'oggetto, a meno che essa non sia particolarmente potente (come nel caso di un artefatto, ad esempio). Se l'oggetto viene esaminato con un incantesimo *Identificare* o in modo analogo, esiste una probabilità del 50% di intuire che l'aura è stata creata appositamente per trarre in inganno gli incauti. In caso di fallimento nessun'altra forma di controllo rivelerà la reale natura dell'oggetto.

La componente per questo incantesimo è un quadratino di seta da far passare sopra l'oggetto destinato a ricevere l'aura.



BLOCCAPORTE

(Alterazione)
Hold Portal

Raggio d'azione: 18 m per livello
Componente: V
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: 1,8 m² per livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo sbarra magicamente porte, cancelli o battenti di legno, pietra o metallo. L'incantesimo mantiene la porta ben serrata, come se fosse stata chiusa a chiave. Le creature degli altri Piani (geni, elementali eccetera) con 4 o più dadi-vita possono spezzare l'incantesimo e spalancare la porta quando vogliono. Allo stesso modo, anche gli stregoni di 4 o più livelli superiori a colui che ha lanciato l'incantesimo possono aprire il portale senza problemi. Il *Bloccaporte* può essere annullato da un incantesimo *Scassinare* o *Dissolvi magie*. Il portale può anche essere aperto semplicemente distruggendolo o sfondandolo.

CADUTA MORBIDA

(Alterazione)
Feather Fall

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componente: V
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando viene lanciato questo incantesimo, le creature o gli oggetti coinvolti assumono immediatamente il peso di una piuma. La velocità di caduta viene ridotta a 60 cm al secondo (36 m per round), permettendo un atterraggio al suolo senza subire ferite. Tuttavia, se dovesse terminare la durata dell'incantesimo, la caduta avverrebbe normalmente. Lo stregone può lanciare l'incantesimo su se stesso o su di un'altra creatura od oggetto entro il raggio d'azione. La durata è di un round per livello dello stregone. L'incantesimo può coinvolgere una o più creature od oggetti compresi in un ideale cubo di 3 m di spigolo, purché, presi insieme, non superino il peso di 90 Kg, più 90 Kg per livello dello stregone.

Ad esempio, se l'incantesimo viene lanciato da uno stregone di 2° livello, esso avrà un raggio d'azione di 18 m, durerà per 2 round e porterà fino a 270 Kg di peso. L'incantesimo funziona solo sugli oggetti in volo, in caduta libera oppure scagliati (proiettili). Non causerà alcun effetto su colpi di spada o su creature che caricano. Può però essere combinato efficacemente con *Folata di vento* ed altri incantesimi analoghi.

CAMBIARE SEMBIANZE

(Illusione/Visione)
Change Self

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: 2d6 round + 2 round per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Lo stregone
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo lo stregone è in grado di cambiare aspetto (abiti ed equipaggiamento compresi). Può crescere o abbassarsi di 30 cm, diventare grasso, magro o normale, umano, umanoide o prendere la forma di qualsiasi altro bipede simile all'uomo. Non può però riprodurre un individuo specifico. L'incantesimo non conferisce abilità e modi propri della forma prescelta. La sua durata è di 2d6 round, più altri 2 per ogni livello dello stregone. In certi casi il DM può concedere un tiro-salvezza per l'incredulità, come nel caso in cui lo stregone si comporti in modo decisamente inadatto alla forma prescelta. L'incantesimo non modifica fisicamente lo stregone, ma solo il suo aspetto: in caso di contatto ci si accorge dell'illusione.

CANCELLARE

(Alterazione)
Erase

Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Una pergamena o due pagine
Tiro-salvezza: Speciale

L'incantesimo *Cancellare* rimuove le scritte, di natura magica o meno, da una pergamena o da uno-due fogli di carta o di altre superfici. Elimina *Rune esplosive, Glifo di guardia, Sigillo del serpente, Sigillo dello stregone,* ma non *Iscrizione illusoria* o *Simbolo* (vedi descrizioni di questi incantesimi). Le scritte non magiche vengono cancellate immediatamente se lo stregone le tocca, altrimenti la probabilità di successo è del 90%. Quelle magiche devono essere toccate e la probabilità di annullarle è del 30%, più 5% per ogni livello dello stregone, fino ad un massimo del 90% (uno stregone del 1° livello ha il 35% di possibilità, uno del 2° il 40% ecc.).

CAVALCATURA

(Evocazione/Attrazione)
Mount

Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S, M
Durata: 2 ore + 1 ora per livello
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: 1 cavalcatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo lo stregone evoca un animale da utilizzare come cavalcatura. L'animale è docile e obbediente, ma quando l'incantesimo termina esso scompare, tornando al luogo di provenienza. Il tipo di cavalcatura dipende dal livello dello stregone. E' comunque sempre possibile scegliere una cavalcatura di livello inferiore, naturalmente. Le cavalcature disponibili sono le seguenti:

Livello dello stregone	Cavalcatura
Dal 1° al 3° livello	Mulo o cavallo leggero
Dal 4° al 7° livello	Cavallo da tiro o da guerra
Dall'8° al 12° livello	Cammello
Dal 13° al 14° livello	Elefante (con portantina al 18° livello)
Oltre il 15° livello	Grifone (sellato al 18° livello)

La cavalcatura non ha finimenti di sorta, a meno che non sia di livello inferiore a quello cui lo stregone avrebbe diritto; uno stregone di 4° livello può quindi avere un cavallo da battaglia senza briglie e sella, oppure un cavallo leggero con briglie e sella. I dati sono similari a quelli di ogni altro animale dello stesso tipo. Se la cavalcatura viene uccisa, sparisce.

Per lanciare questo incantesimo è sufficiente disporre di un ciuffo di peli dell'animale che si vuole evocare.

CHARME

(Incantamento/Charme)
Charm Person

Raggio d'azione: 108 m
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: 1 persona
Tiro-salvezza: Neg.

L'incantesimo colpisce una singola persona sulla quale viene lanciato. Per *persona* si intende qualsiasi bipede umano, semiumano o umanoide grande più o meno come un uomo o più piccolo (coboldi, driadi, elfi, folletti, gnoll, gnomi, halfling, hobgoblin, mezzelfi, mezzorchetti, nani, orchetti, spiritelli, trogloditi, uomini-lucertola ecc.). Un guerriero di 10° livello può restarne vittima, un orco no.

La persona ha diritto ad un tiro-salvezza contro incantesimi per evitarne l'effetto, con eventuali modificatori per la Saggezza (vedi tabella 5). Se nel round in cui viene lanciato l'incantesimo la vittima subisce ferite da parte dei compagni dello stregone, sommerà un ulteriore modificatore +1 per ogni ferita ricevuta.

Se la vittima fallisce il tiro-salvezza, vedrà lo stregone come un amico ed un alleato da difendere e di cui fidarsi. L'incantesimo non consente di comandare la creatura come se fosse un automa, anche se ogni parola o azione dello stregone sarà vista nella luce più favorevole. Per questo motivo la persona affascinata non obbedirà all'ordine di suicidarsi, ma se lo stregone le dirà che l'unico modo che ha per salvargli la vita è quello di tenere a bada per un paio di minuti il drago rosso che si sta avvicinando, gli crederà. Da notare che l'incantesimo non conferisce allo stregone la conoscenza di altre lingue, oltre a quelle che sa parlare normalmente (deve quindi conoscere la lingua della vittima per poterla comandare).

La durata dell'incantesimo dipende dall'Intelligenza della vittima e dal tiro-salvezza. Se il tiro-salvezza ha successo, l'incantesimo si interrompe. Il tiro deve essere ripetuto ad intervalli regolari determinati in base all'Intelligenza della creatura charmata (vedi la tabella seguente). Se lo stregone ferisce la vittima, o cerca di farle del male in modo plateale, o se questa subisce gli effetti di un incantesimo *Dissolvi magie*, lo *Charme* si spezza.

Se la stessa creatura è vittima di due o più incantesimi di questo tipo contemporaneamente, spetta al DM decidere il da farsi. E' possibile che uno prevalga sugli altri, che la vittima sia combattuta tra desideri contrastanti o che un nuovo tiro-salvezza li annulli tutti.

La vittima ricorda perfettamente tutto ciò che è accaduto mentre era sotto l'influenza dell'incantesimo.

Intelligenza	Intervallo tra le prove
3 o meno	3 mesi
Da 4 a 6	2 mesi
Da 7 a 9	1 mese
Da 10 a 12	3 settimane
Da 13 a 14	2 settimane
Da 15 a 16	1 settimana
17	3 giorni
18	2 giorni
19 o più	1 giorno

Nota: la tabella indica solo l'intervallo di tempo tra un controllo e l'altro. Spetta al DM decidere (a suo giudizio o a caso) quando effettuare il tiro, di nascosto.

COMPRENSIONE DEI LINGUAGGI

(Alterazione)
Comprehend Languages

Incantesimo invertibile

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 5 round per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 1 creatura parlante o 1 testo scritto
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando lancia questo incantesimo, lo stregone è in grado di capire quel che dice una creatura o di leggere messaggi altrimenti incomprensibili (come quelli scritti in una lingua che non conosce). In entrambi i casi, deve essere in grado di toccare la creatura o lo scritto. Si noti che questa capacità non equivale alla comprensione del significato e che lo stregone non impara a parlare o a scrivere in una lingua sconosciuta. Le scritte si leggono al ritmo di una pagina per round. Quelle magiche non si leggono: l'unica cosa che si riesce a comprendere è la loro natura magica. L'incantesimo può essere utilizzato per decifrare le mappe del tesoro. Alcune magie difensive (*Pagina segreta* e *Iscrizione illusoria* del 3° livello) lo vanificano. Inoltre, non serve a rivelare messaggi nascosti in un testo apparentemente normale.

Le componenti necessarie sono un pizzico di fuliggine e qualche grano di sale.

La forma invertita dell'incantesimo, *Confusione dei linguaggi*, ne elimina la forma normale; serve anche a rendere indecifrabile uno scritto o il linguaggio di una creatura. La durata dell'incantesimo è la stessa.

CREAZIONE SPETTRALE

(Illusione/Visione)
Phantasmal Force

Raggio d'azione: 54 m + 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: 36 m^2 + 9 m^2 per livello
Tiro-salvezza: Speciale

L'incantesimo crea l'illusione della presenza di una creatura, di un oggetto o di una forza entro la sua area d'effetto. L'illusione è visiva ed ha effetto su tutte le creature intelligenti che la vedono (i non morti sono immuni). Non produce alcun suono né odore e non altera la temperatura. Di solito gli effetti basati su questi sensi falliscono. L'illusione permane finché non viene colpita da un nemico (a meno che lo stregone non la faccia reagire adeguatamente) o fino a quando lo stregone perde la concentrazione (per scelta propria, movimento o ferite). Per i tiri-salvezza contro le illusioni, si vedano il capitolo 7 e l'appendice 2. Le creature che non credono all'illusione cessano di vederla e danno un +4 ai tiri-salvezza dei compagni se riescono ad avvertirli. Chi presta fede all'illusione ne subisce gli effetti (vedi capitolo 7).

Lo stregone può spostare la visione illusoria, entro i limiti dell'area d'effetto. Il DM giudica l'efficacia dell'incantesimo secondo quanto esposto nel capitolo 7 e nell'appendice 2.

La componente materiale è un batuffolo di lana.

DARDO INCANTATO

(Apparizione)
Magic Missile

Raggio d'azione: 54 m + 9 m per livello
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Da 1 a 5 bersagli
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo vengono creati fino a cinque dardi incantati che scaturiscono dalla punta delle dita dello stregone e colpiscono infallibilmente il bersaglio, anche se si tratta di creature coinvolte in una mischia. Per poter essere colpito, l'obiettivo dev'essere visibile o individuabile in qualche modo. Un riparo quasi totale, come quello offerto da una feritoia, vanifica l'incantesimo. Lo stregone deve anche essere in grado di identificare il bersaglio: non può dirigere il dardo "contro il comandante della legione", a meno che non sia in grado di distinguere questa persona dalle altre. Non è possibile mirare ad una parte specifica della creatura. Gli oggetti inanimati (serrature ecc.) non possono essere colpiti; i dardi lanciati contro questi oggetti sono sprecati. Ogni dardo infligge alla creatura colpita 1d4 + 1 danni.

Lo stregone guadagna un dardo aggiuntivo ogni due livelli di esperienza acquisiti: quindi ne avrà 2 al 3° livello, 3 al 5°, 4 al 7° ecc., fino ad un totale di 5 al 9°. Se lo stregone ha vari dardi a disposizione, può dirigerli tutti contro un unico bersaglio o distribuirli tra più obiettivi.



DISCO LEVITANTE DI TENSER

(Apparizione)
Tenser's Floating Disc

Raggio d'azione: 18 m
Componenti: V, S, M
Durata: 3 turni + 1 turno per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo lo stregone crea una superficie circolare e leggermente concava denominata *Disco levitante di Tenser* (dallo stregone omonimo, famoso per la sua abilità nello scoprire tesori e per la sua avidità). Il disco ha un diametro di 1 m e può sostenere fino a 45 Kg di peso per ogni livello dello stregone che ha lanciato l'incantesimo. Fluttua orizzontalmente, a circa 1 m da terra, e può essere guidato fino a 18 m di distanza, seguendo il comando dello stregone. Può seguire lo stregone ad un massimo fattore-movimento di 6. Se non riceve comandi, resta sempre a due metri di distanza. Se lo stregone esce dal raggio d'azione (perché accelera il passo, lancia un incantesimo di *Teletrasporto* o simile o cerca di sollevarlo a più di 1 m da terra), oppure termina la durata dell'incantesimo, il disco sparisce, facendo cadere a terra il suo carico.

La componente materiale dell'incantesimo è una goccia di mercurio.

IDENTIFICARE

(Divinazione)
Identify

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: Speciale
Area d'effetto: 1 oggetto per livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Dopo aver lanciato questo incantesimo lo stregone è in grado di identificare gli oggetti magici che successivamente toccherà. Le otto ore precedenti al lancio dell'incantesimo devono essere trascorse a purificare gli oggetti da identificare, togliendo ogni influsso che potrebbe oscurare o deturpare l'aura magica. Se questo processo viene interrotto, sarà necessario ricominciare nuovamente. Una volta lanciato l'incantesimo, lo stregone dovrà prendere in mano un solo oggetto per volta. Ogni eventuale effetto ricadrà interamente su di lui e potrà anche causare la fine dell'incantesimo; lo stregone potrà comunque effettuare il tiro-salvezza, se previsto.

La probabilità di ottenere qualche informazione relativa all'oggetto è pari al 10% per ogni livello dello stregone, fino ad un massimo del 90%. Il tiro spetta al DM. Se si ottiene un risultato compreso tra 96 e 00, l'interpretazione è errata (da 91 a 95 non si ottiene nessuna informazione). Un solo potere alla volta viene scoperto toccando l'oggetto (ad esempio, uno stregone del 5° livello potrebbe scoprire la natura di 5 diversi oggetti magici, 5 poteri di un unico oggetto, oppure qualsiasi altra combinazione delle due cose). Se un qualsiasi tentativo fallisce, lo stregone non è più in grado di sapere nulla relativamente allo stesso oggetto, almeno finché non raggiunge un nuovo livello. Si noti che ci sono alcuni oggetti, come ad esempio alcuni tomi magici, che non si possono identificare con questo incantesimo.

L'incantesimo rivela solamente se i bonus al tiro per colpire o per i danni di un oggetto sono alti o bassi, senza specificarne esattamente il valore. Anche il numero delle cariche viene stimato approssimativamente: l'oggetto può essere potente (dall'81 al 100% delle cariche possibili), forte (dal 61 all'80%), moderato (dal 41 al 60%), debole (dal 6 al 40%) o quasi scarico (cinque cariche o meno). Il risultato di oggetto quasi scarico prevale su tutto il resto: un *anello con tre desideri* a pieno potenziale apparirebbe comunque quasi scarico.

Dopo aver lanciato l'incantesimo ed appreso le informazioni relative ad un oggetto, lo stregone perde 8 punti di Costituzione, che dovrà recuperare con altrettante ore di riposo. Se la perdita di 8 punti porta il suo punteggio di Costituzione a 0 o inferiore, lo stregone perde i sensi. Riprenderà conoscenza solo dopo aver recuperato tutto il suo punteggio di Costituzione, cioè 24 ore dopo (un punto ogni tre ore, per un personaggio privo di sensi).

Le componenti materiali sono una perla (valore minimo 100 mo) ed una penna di gufo macerata nel vino. La bevanda così ottenuta deve essere bevuta prima di lanciare l'incantesimo. Se all'infuso si aggiunge una *pietra della fortuna,* la divinazione diventa più potente: lo stregone può determinare esattamente il numero di cariche e i bonus, nonché i poteri esatti dell'oggetto con una sola lettura. Se il DM lo consente, è possibile anche comprendere alcune proprietà di artefatti o reliquie.

INDIVIDUAZIONE DEI NON MORTI

(Divinazione, Necromanzia)
Detect Undead

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 3 turni
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 18 m + 3 m per livello
Tiro-salvezza: Nessuno

L'incantesimo consente allo stregone di individuare tutti i non morti presenti all'interno dell'area d'effetto, che si estende per 3 m in larghezza e 18 in lunghezza (più tre metri per ogni livello), nella direzione in cui è rivolto. Occorre un round per esaminare una direzione, durante il quale lo stregone deve restare immobile. L'incantesimo indica solo la direzione e non la distanza precisa, penetrando attraverso muri ed ostacoli. Il suo effetto viene però impedito da pareti di pietra spesse più di 30 cm, blocchi di terra o di legno larghi almeno un metro, oppure da sottili rivestimenti metallici. L'incantesimo indica solamente la presenza del non morto, senza specificarne il tipo.

La componente materiale è una manciata di terra raccolta in una tomba.

INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO

(Divinazione)
Detect Magic

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: 2 round per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: 3 m x 18 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Lanciando questo incantesimo lo stregone è in grado di individuare le radiazioni magiche in un'area larga 3 m e lunga 18 m, nella direzione in cui è rivolto. Lo stregone può determinare l'intensità della magia (fioca, debole, modesta, forte, opprimente) ed ha il 10% di probabilità per livello di capire di quale tipo di magia si tratti (alterazione, evocazione ecc.). Voltandosi, lo stregone ha la possibilità di esaminare un arco di 60 gradi per round. L'incantesimo viene bloccato da muri di pietra spessi almeno 30 cm, da pareti metalliche spesse 2,5 cm oppure da un metro o più di legno. Luoghi magici, diversi tipi di magia oppure l'emanazione di forti vibrazioni possono indebolire o confondere la percezione. Questo incantesimo non indica la presenza del bene o del male, e non rivela l'allineamento. Inoltre, non tutte le creature di altri Piani sono necessariamente magiche.

INGRANDIRE

(Alterazione)
Enlarge

Incantesimo invertibile

Raggio d'azione: 4,5 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 5 round per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: 1 creatura o 1 oggetto
Tiro-salvezza: Neg.

Questo incantesimo causa la crescita istantanea di una creatura o di un oggetto, aumentandone le dimensioni ed il peso. Può essere diretto su una creatura (o su un'entità simbiotica o collettiva) o su un oggetto di volume non superiore a 0,3 m^3 per livello dello stregone. E' necessa-

rio vedere l'oggetto o la creatura per poterlo ingrandire. Esso aumenterà ad un massimo del 10% per livello dello stregone, crescendo proporzionalmente in altezza, larghezza e peso.

Anche tutto l'equipaggiamento indossato o portato dalla creatura viene ingrandito. Le vittime che non vogliono subirne gli effetti possono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi. Se lo superano, la magia non funziona. Se non vi è abbastanza spazio per contenere l'oggetto o la creatura ingrandito, questo raggiunge la dimensione massima consentita, rompendo gli involucri più deboli, restando però pressato, senza comunque subire danni, da quelli più robusti. Non è quindi possibile utilizzare questo incantesimo per schiacciare una creatura contro le pareti.

L'incantesimo non accresce le doti magiche: un'enorme *spada +1* resta pur sempre una *spada +1*, una bacchetta grande quanto un bastone funziona sempre con gli stessi effetti, una pozione gigantesca necessita semplicemente di una maggior quantità di liquido per fare effetto ecc. Le modifiche riguardano solo il peso, la massa e la forza. Ad esempio, un tavolo che blocca una porta diventerebbe più pesante, un masso lanciato farebbe più danni, le catene sarebbero più massicce, le porte più spesse, un filo si trasformerebbe in una lunga corda ecc.. I punti-ferita, la Classe Armatura e i tiri per colpire della creatura non cambiano, mentre aumentano i tiri per i danni. Ad esempio, un guerriero ingrandito al 160% che colpisce con la sua spada lunga, ed ottiene un 6 per i danni, deve modificare il risultato a 10 (6 x 1,6 = 9,6 arrotondato a 10). I bonus per Forza, classe e magia restano invariati.

La forma invertita dell'incantesimo, *Rimpicciolire,* annulla gli effetti di *Ingrandire* oppure fa diminuire le dimensioni di creature e oggetti. La creatura (o l'oggetto) perde il 10% delle dimensioni originarie per ogni livello dello stregone, fino ad arrivare al 10% della sua taglia normale. Successivamente, la sua taglia si ridurrà di 30 cm, fino ad arrivare ad una dimensione di 30 cm, quindi di 3 cm, fino ad arrivare a 3 cm, ed infine di 3 millimetri. Alle dimensioni di 3 millimetri l'incantesimo si blocca, impedendo alla creatura di svanire completamente. Ad esempio, un gigante alto 5 m, ridotto da uno stregone di 15° livello (quindici passaggi) arriva fino a 50 cm di altezza (in nove passaggi), quindi a 20 cm (un passaggio) ed infine a 5 cm (ultimi cinque passaggi). L'oggetto può, rimpicciolendo, danneggiare i materiali più deboli con cui è a contatto, continuando a diminuire fino a quando non subirà danni a sua volta. Le creature che non vogliono subire l'incantesimo possono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi.

La componente materiale é un pizzico di limatura di ferro.

Ipnosi

(Incantamento/Charme)
Hypnotism

Raggio d'azione: 4,5 m
Componenti: V, S
Durata: 1 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Un cubo con spigolo di 9 m
Tiro-salvezza: Neg.

I gesti e la cantilena dello stregone hanno l'effetto di suggestionare 1d6 creature all'interno dell'area di effetto, le quali si rendono disposte ad obbedire ad una semplice e ragionevole richiesta (vedi l'incantesimo del 3° livello *Suggestione*). La richiesta deve essere fatta dopo che l'incantesimo è stato lanciato. Fino ad allora non si avrà la certezza che l'incantesimo sia riuscito o meno. Il suggerimento non é un incantesimo di per sé, ma serve semplicemente come impulso (e dev'essere espresso in una lingua che la creatura conosce). Le creature che superano un tiro-salvezza non cadono sotto l'influenza dell'ipnosi. Quelle molto attente o ostili hanno un bonus sul tiro-salvezza variabile da +1 a +3. Se l'incantesimo è diretto contro una singola creatura che incontri lo sguardo dello stregone, questa avrà una penalità di -2 sul suo tiro-salvezza. Se le creature falliscono il tiro-salvezza non si ricorderanno nemmeno di essere state ipnotizzate.

Lettura del magico

(Divinazione)
Read Magic

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 2 round per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Utilizzando questo incantesimo lo stregone è in grado di leggere iscrizioni magiche contenute in libri, pergamene, armi ed altri oggetti simili, altrimenti incomprensibili (egli però riesce a comprendere i suoi libri personali e le iscrizioni già lette in precedenza). Solitamente la lettura magica di uno scritto non ne innesca la magia contenuta all'interno, a meno che non si tratti di pergamene o libri maledetti. Non sarà più necessario per lo stregone ricorrere a questo incantesimo per comprendere iscrizioni già lette magicamente una volta. La durata dell'incantesimo è di 2 round per ogni livello di esperienza; lo stregone è in grado di leggere una pagina o uno scritto di lunghezza equivalente ogni round.

La componente è un cristallo limpido o un prisma, che non viene sprecato dopo ogni lancio.

Luce

(Alterazione)
Light

Raggio d'azione: 54 m
Componenti: V, M
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Raggio di 6 m
Tiro-salvezza: Speciale

Con questo incantesimo viene creata una sfera di luce di luminosità paragonabile a quella di una torcia. Gli oggetti al di fuori del raggio della sfera appaiono vaghi e indistinti, come ombre. La sfera è centrata nel punto prescelto dallo stregone, il quale deve avere la visuale sgombra da ostacoli nel momento in cui lancia l'incantesimo. La *Luce* può scaturire dall'aria, dalle pietre, dal metallo, dal legno o da qualsiasi altra sostanza simile a queste.

L'area di effetto è immobile, a meno che non venga centrata su di una creatura o un oggetto che può muoversi. Se l'incantesimo viene lanciato contro una creatura, questa può effettuare un tiro-salvezza o utilizzare la resistenza alla magia, se ne è dotata. Se la resistenza alla magia funziona, l'incantesimo viene annullato, mentre se il tiro-salvezza ha successo, la luce non finisce sulla vittima prescelta, ma alle sue spalle. Se la *Luce* viene portata all'interno di un'area di oscurità magica, non funziona. E' invece efficace se viene lanciata appositamente per annullare tale oscurità (ma solo per la durata dell'incantesimo, nel caso si tratti di oscurità perenne).

Se la luce viene lanciata sugli organi visivi di una creatura, questa viene accecata, causando una penalità di -4 ai suoi tiri per colpire e ai tiri-salvezza e peggiorando di 4 punti la sua Classe Armatura. Lo stregone può porre termine all'incantesimo quando desidera, pronunciando la parola magica.

La componente materiale è una lucciola oppure una manciata di muschio fosforescente.



Luci danzanti

(Alterazione)
Dancing Lights

Raggio d'azione: 36 m + 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 2 round per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo lo stregone crea, a sua volontà, da una a quattro luci simili a torce o lanterne (che emanano la stessa luminosità), oppure delle sfere luminose (simili ai fuochi fatui) o una sagoma umana che emana una luce fioca, rassomigliante ad una creatura proveniente dal Piano Elementale del Fuoco. Le luci si muovono agli ordini dello stregone: avanzano, arretrano, proseguono in linea retta o svoltano; non è necessario che lo stregone mantenga la concentrazione. L'incantesimo non può essere usato per accecare (vedi l'incantesimo *Luce* del 1° livello) e svanisce allo scadere del limite di tempo.

La componente materiale è un pezzetto di fosforo o di legno di olmo riccio, oppure una lucciola.

Mani brucianti

(Alterazione)
Burning Hands

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Lo stregone
Tiro-salvezza: 1/2

Quando lo stregone lancia questo incantesimo, dalla punta delle sue dita scaturiscono delle fiamme. Le mani vanno disposte in modo da proiettare in avanti il getto di fuoco: i pollici devono toccarsi e le altre dita aprirsi a ventaglio. Le fiamme occupano un arco di circa 120 gradi davanti allo stregone e si protendono per 1,5 m. Qualsiasi creatura colpita all'interno di questo raggio subisce 1d3 ferite più 2 ferite per ogni livello dello stregone, fino ad un massimo di 1d3 + 20 ferite da ustione. Chi riesce in un tiro-salvezza contro incantesimi dimezza le ferite subite. I materiali infiammabili (stoffa, carta, pergamena, legno ecc.) che vengono toccati dal fuoco si incendiano. Queste fiamme possono essere spente nel round successivo, se non vengono intraprese altre azioni.

Messaggio

(Alterazione)
Message

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 5 round per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Lanciando questo incantesimo lo stregone è in grado di sussurrare messaggi e ricevere risposte, con poche probabilità di essere udito da altri. Dopo aver lanciato l'incantesimo lo stregone deve puntare il dito, apertamente o di nascosto, verso ogni creatura che deve ascoltare il messaggio. Possono essere coinvolte un numero di creature pari al suo livello. Il messaggio sussurrato dallo stregone viaggia in linea retta ed è udibile da tutte le creature indicate entro 9 metri, più 3 metri per ogni suo livello. Chi riceve il messaggio potrà sussurrare una risposta, che verrà udita dallo stregone. Tra lo stregone e le creature che ricevono il messaggio non devono essere presenti ostacoli. Inoltre l'incantesimo non rende comprensibile il messaggio alle creature che non parlano la stessa lingua dello stregone. Questo incantesimo viene spesso utilizzato per comunicare direttamente con una persona senza farsi sentire dagli altri.

La componente materiale è un pezzetto di rame battuto.

Movimenti del ragno

(Alterazione)
Spider Climb

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 3 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: La creatura toccata
Tiro-salvezza: Neg.

Chi riceve questo incantesimo può arrampicarsi, camminare su pareti verticali ed attaccarsi al soffitto, come se fosse un ragno gigantesco. Se la creatura che viene toccata non vuole subire gli effetti dell'incantesimo, deve superare un tiro-salvezza contro incantesimi. Per potersi arrampicare sui muri la creatura deve avere mani e piedi liberi. Il suo fattore-movimento è 6 (3 se ha un minimo d'ingombro).

Durante l'incantesimo non è possibile maneggiare oggetti che pesino meno di un pugnale (circa 0,5 Kg), poiché resterebbero attaccati alle mani o ai piedi. Quindi, se uno stregone é sotto l'effetto di questo incantesimo, non può lanciare incantesimi. La creatura bersaglio può essere liberata, con un certo sforzo. Il DM può farle effettuare un tiro-salvezza in base alla situazione, alla forza impiegata ecc. Ad esempio, una creatura con Forza 12 può liberare la vittima se questa fallisce un tiro-salvezza contro paralisi (cosa abbastanza probabile). Lo stregone può porre fine all'incantesimo con una parola.

Le componenti materiali sono una goccia di bitume e un ragno vivo, entrambi da ingerire.

Muro di nebbia

(Apparizione)
Wall of Fog

Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S, M
Durata: 2d4 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Un cubo con spigolo di 6 m + un numero di cubi con spigolo di 3 m uguale al livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Lanciando questo incantesimo lo stregone crea un muro di nebbia in una zona all'interno del suo raggio d'azione. La nebbia occulta la vista normale e l'infravisione; la visibilità è ridotta ad una distanza di soli 60 cm. A sua discrezione, lo stregone può anche creare meno foschia. Il muro di nebbia assume la forma di un cubo o di un parallelepipedo lungo almeno 3 m nel suo spigolo più corto. Esso persiste per 3 o più round. La durata dell'incantesimo viene dimezzata, in caso di vento leggero, o addirittura annullata, con vento forte.

La componente materiale è una manciata di piselli secchi spezzati.

Protezione dal male

(Scongiurazione)
Protection From Evil

Incantesimo invertibile

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 2 round per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: La creatura toccata
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo crea una barriera magica attorno al ricevente che segue i suoi movimenti ad una distanza di 30 cm. Questa protezione ha tre effetti:

In primo luogo, ogni attacco effettuato da creature Malvagie (o sotto un influsso malefico) subisce una penalità di -2 sul tiro per colpire, mentre i tiri-salvezza causati da questi attacchi hanno un bonus di +2.

Secondariamente, viene scongiurato ogni tentativo di possessione (*Giara magica*) o di controllo mentale (ad esempio, lo *charme* di un vampiro) ai danni della creatura protetta. La protezione non impedisce al vampiro di utilizzare il suo *charme,* ma non lo lascia filtrare. Allo stesso modo ogni forza vitale che cerchi di impadronirsi della creatura protetta verrebbe respinta, ma non espulsa se fosse stata già presente prima del lancio dell'incantesimo.

In terzo luogo, l'incantesimo consente di evitare il contatto fisico con creature di altri Piani o evocate (come servitori fluttuanti, elementali, cacciatori invisibili, salamandre, imp, xorn ecc.). Questi esseri falliscono ogni attacco con le loro armi naturali, costringendole a ritrarsi, se l'attacco prevede il contatto con la creatura protetta. Anche gli animali o i mostri evocati o attratti mediante incantesimi o effetti magici affini vengono respinti allo stesso modo.

La protezione fornita dalla barriera scompare se il personaggio difeso effettua un attacco ravvicinato o cerca di forzare la barriera per colpire una creatura che si trova all'esterno.

Per lanciare l'incantesimo, lo stregone deve tracciare per terra o sul pavimento un cerchio con polvere d'argento (diametro 90 cm).

L'incantesimo è invertibile. Con la forma invertita, *Protezione dal bene,* il secondo e il terzo effetto rimangono invariati. La componente materiale dell'incantesimo invertito è un cerchio di limatura di ferro.

RIFLETTERE LO SGUARDO

(Alterazione)
Gaze Reflection

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: 2 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo condensa l'aria davanti allo stregone, in modo da formare una superficie luccicante e speculare che segue i suoi movimenti. Ogni attacco effettuato mediante lo sguardo, come nel caso di un basilisco, di un vampiro, dell'incantesimo del 6° livello *Sguardo assassino,* delle *lenti dello charme* e così via, viene riflesso su chi lo usa, se questi cerca di incrociare lo sguardo dello stregone (che non viene colpito). Queste creature possono effettuare un tiro-salvezza contro il proprio sguardo. L'incantesimo non modifica la visione o la luminosità e non ha alcuna efficacia contro le creature che emanano il proprio effetto semplicemente posando lo sguardo su di loro (come la medusa). Esso agisce solo quando lo sguardo è usato attivamente come arma d'attacco.

RIPARAZIONE

(Alterazione)
Mending

Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: 1 oggetto
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo ripara gli oggetti rotti o incrinati. Anelli, catene, medaglioni o pugnali sottili vengono saldati purché siano rotti in un solo punto. Oggetti di ceramica e di legno spezzati in più parti vengono completamente riparati, tornando come nuovi. Otri e borracce bucate vengono sigillati ermeticamente. L'incantesimo non è comunque sufficiente a riparare oggetti magici di alcun genere. Un turno dopo che l'incantesimo è stato lanciato, i segni della riparazione magica svaniscono, rendendo impossibile dissolverne gli effetti con altri incantesimi. Lo stregone può riparare un volume massimo di materiale pari a 27 dm^3 per ogni suo livello.

Le componenti materiali di questo incantesimo sono due piccole calamite di qualsiasi genere (magnetite in varie forme) oppure due selci.

RUMORE

(Illusione/Visione)
Audible Glamer

Raggio d'azione: 54 m + 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 3 round per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: A portata d'udito
Tiro-salvezza: Speciale

Con questo incantesimo lo stregone è in grado di provocare un rumore ad una distanza desiderata (entro il raggio d'azione), che sembra avvicinarsi, allontanarsi o rimanere fermo, a seconda della sua volontà. La massima intensità del rumore dipende dal livello dello stregone: al 1° livello riesce a riprodurre il rumore che farebbero 4 persone, al 2° livello quello di 8 persone e così di seguito. Si possono riprodurre urla, schiamazzi, canti, effetti sonori di marcia o di corsa. L'illusione sonora può riguardare qualsiasi tipo di suono, ma il rumore complessivo deve sempre essere commisurato al livello dello stregone. Un'orda di ratti che squittiscono e scorrazzano produce un rumore equivalente a quello che possono fare 8 uomini che gridano e corrono. Il ruggito di un leone è pari al rumore che potrebbero produrre 16 persone, mentre per riprodurre quello di un drago ne occorrerebbero almeno 24.

Se un personaggio dichiara di non credere a quello che ascolta, può effettuare un tiro-salvezza. Se lo supera, udirà chiaramente un suono falso e molto debole provenire dalla direzione in cui si trova lo stregone. Si noti che *Rumore* può potenziare l'effetto dell'incantesimo *Creazione spettrale.*

La componente materiale è un batuffolo di lana o un piccolo grumo di cera.

SALTO

(Alterazione)
Jump

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1d3 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: La creatura toccata
Tiro-salvezza: Nessuno

L'individuo toccato dallo stregone che ha lanciato l'incantesimo acquisisce la capacità di fare un salto ogni round, per tutta la sua durata. I salti possono essere effettuati in avanti o verso l'alto per una distanza di 9 m e all'indietro per 3 m. I salti in lungo o all'indietro comportano un arco molto piatto: chi salta si eleva di soli 60 cm circa ogni 3 m saltati. L'incantesimo non garantisce un atterraggio morbido alla fine del balzo.

La componente materiale è la zampa posteriore di una cavalletta, che lo stregone deve spezzare nel momento in cui lancia l'incantesimo.

SBEFFEGGIARE

(Incantamento)
Taunt

Raggio d'azione: 54 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Raggio di 9 m
Tiro-salvezza: Neg.

Questo incantesimo consente allo stregone di prendere in giro e schernire una creatura dotata di Intelligenza pari a 2 o superiore. Non è necessario che lo stregone sappia parlare la lingua della creatura. Questa verrà bersagliata da una serie di parole e gesti con l'unico scopo di irritarla mediante una serie di insulti, burle e prese in giro. Tutte le creature coinvolte devono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi. Coloro che falliscono si avventano adirate contro lo stregone, cercando possibilmente di attaccarlo con armi da combattimento ravvicinato piuttosto

che con incantesimi o armi da lancio. Se lo stregone viene separato dalle vittime per mezzo di una barriera impenetrabile (un muro di fuoco, un baratro, una formazione di picchieri), l'incantesimo si spezza. Se lo stregone schernisce un gruppo misto, deve scegliere quale tipo di creatura colpire. Le creature agli ordini di un capo carismatico (con bonus per Carisma, con molti dadi-vita ecc.) possono avere un bonus variabile da +1 a +4, a discrezione del DM. Se questo incantesimo viene utilizzato assieme a quello di *Ventriloquio,* le creature potrebbero dirigersi contro la fonte apparente dei dileggi. Tutto ciò dipende dalla loro Intelligenza, dalla presenza di un capo carismatico ecc.

La componente materiale è una lumaca, da gettare contro le creature da schernire.

SCARICA ELETTRICA

(Alterazione)
Shocking Grasp

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: La creatura toccata
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo lo stregone emette una potente scarica di elettricità ai danni di una creatura toccata. La durata dell'incantesimo è di un round per ogni livello dello stregone, oppure fino a quando non viene emessa la scarica addosso ad una vittima. La scossa infligge 1d8 danni + 1 danno per ogni livello dello stregone (ad esempio, uno stregone del 2° livello ne causerebbe 1d8 + 2). Per poter trasmettere la scarica lo stregone deve poter toccare la vittima o un conduttore di elettricità con cui questa è a contatto, ma se la vittima tocca a sua volta un conduttore la scarica non viene emessa.

SCUDO

(Apparizione)
Shield

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: 5 round per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo lo stregone crea una barriera invisibile davanti a sé. Questo scudo è in grado di respingere i dardi incantati e conferisce una protezione pari a CA 2 contro le armi lanciate a mano (accetta, dardi, giavellotto, lancia ecc.), CA 3 contro i piccoli proiettili scagliati con armi a distanza (frecce, quadrelli da balestra, sassi tirati con la fionda, aghi di manticora ecc.) e CA 4 contro ogni altro tipo di attacco. Lo scudo aggiunge un bonus di +1 ai tiri-salvezza dello stregone contro attacchi frontali. Si noti che la protezione offerta riguarda sempre i colpi provenienti dal davanti, luogo in cui si interpone lo scudo tra lo stregone e il suo avversario.

SERVITORE INVISIBILE

(Evocazione/Attrazione)
Unseen Servant

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 1 ora + 1 turno per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Raggio di 9 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Il servitore invisibile è una forza priva di forma e di pensiero, utilizzato per recuperare oggetti, aprire porte non sbarrate, reggere sedie, pulire e mettere in ordine. Non è forte, ma obbedisce ciecamente allo stregone. Può fare una sola cosa per volta e spostare soltanto oggetti leggeri (porta un peso massimo di 9 Kg e può tirare o spingere fino a 18 Kg su di una superficie liscia). E' in grado di aprire porte, coperchi o cassetti. Non può combattere né essere ucciso, non trattandosi di una creatura vera e propria. Può essere dissolto magicamente o eliminato dopo aver subito 6 danni ad opera di incantesimi ad area, armi a soffio o attacchi similari. Se lo stregone cerca di mandarlo oltre la distanza consentita, l'incantesimo termina immediatamente.

Le componenti materiali sono uno spago ed un pezzetto di legno.

SIGILLO DELLO STREGONE

(Alterazione)
Wizard Mark

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Fino a 9 dm^2
Tiro-salvezza: Nessuno

Utilizzando questo incantesimo lo stregone può incidere il proprio sigillo personale (visibile o invisibile) ed altri sei caratteri di dimensioni minori. Il sigillo può essere inciso sul metallo, sulla pietra o su qualsiasi materiale più morbido senza danneggiarlo. Se si tratta di un sigillo invisibile, occorre l'incantesimo *Individuazione del magico* per renderlo visibile (ma non necessariamente comprensibile). Anche gli incantesimi *Individuazione dell'invisibilità, Visione del vero* oppure una *gemma della visione* o una *tunica della visione* lo rendono visibile. Le parole dello stregone possono essere lette mediante l'incantesimo *Lettura del*



magico. Il sigillo non può essere dissolto, ma può essere eliminato con un incantesimo *Cancellare* o per decisione dello stregone. Se viene lanciato su di una creatura vivente, svanirà poco tempo dopo.

Le componenti materiali di questo incantesimo sono una presa di polvere di diamanti (del valore di circa 100 mo) ed uno o più pigmenti per la colorazione. I pigmenti vengono utilizzati anche per i sigilli invisibili, che dovranno essere disegnati dallo stregone con uno stilo, anziché con le dita.

SONNO

(Incantamento/Charme)
Sleep

Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S, M
Durata: 5 round per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando lo stregone lancia l'incantesimo *Sonno* su una o più creature, queste sprofondano in uno stato comatoso (sono esclusi i non morti ed altre creature specificatamente immuni). Le vittime devono trovarsi a meno di 9 m di distanza l'una dall'altra. Il numero di creature colpite dipende dai loro dadi-vita o dal loro livello, poiché l'incantesimo agisce su un totale di 2d4 dadi-vita. I mostri dotati di 4 + 3 dadi-vita (4 dadi-vita più 3 punti-ferita) o superiori sono immuni. Il centro dell'area d'effetto è determinato dallo stregone. Vengono colpite per prime le creature con meno dadi-vita; gli effetti parziali devono essere ignorati.

Ad esempio, uno stregone lancia l'incantesimo *Sonno* su tre coboldi, due gnoll e un orco. Tirando 2d4 ottiene 4: vengono coinvolti tutti i coboldi e uno gnoll (1/2 + 1/2 + 1/2 + 2 = 3 1/2 dadi-vita). Il resto non è sufficiente a colpire l'altro gnoll o l'orco.

I rumori normali non destano le vittime, che si sveglieranno solo se vengono schiaffeggiate o ferite. Occorre un intero round per scuotersi dal torpore. Gli avversari addormentati dall'incantesimo possono essere attaccati con un bonus (vedi Capitolo 9, "Modificatori al tiro per colpire").

La componente materiale dell'incantesimo è costituita da alcuni petali di rosa o da una presa di sabbia fine, oppure da un grillo vivente.

SPAURACCHIO

(Illusione/Visione)
Spook

Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Neg.

Con questo incantesimo lo stregone è in grado di manipolare le paure delle vittime per apparire loro come una presenza ostile. Allo stregone sarà sufficiente avanzare minacciosamente verso la creatura; se questa non riesce in un tiro-salvezza contro incantesimi, fuggirà il più lontano possibile alla sua velocità massima, senza però lasciar cadere gli oggetti che porta con sé. La creatura ha una penalità di -1 ogni due livelli dello stregone, fino ad una penalità massima di -6 (contro uno stregone del 12° livello). Un tiro-salvezza che ottenga come risultato un 20 naturale (senza modificatori) riesce sempre, a prescindere dalle penalità. Sebbene non sia fisicamente lo stregone ad inseguire la vittima, lo fa un fantasma creato dall'immaginazione di questa. La vittima può ripetere il tiro-salvezza ad ogni round dopo quello iniziale, senza penalità, fino a quando non riesce a liberarsi dal panico.

L'incantesimo ha effetto solo con creature che hanno Intelligenza 2 o più e non ha alcuna efficacia contro i non morti.

SPRUZZO COLORATO

(Alterazione)
Color Spray

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: Istantanea
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Cuneo di 1,5 m x 6 m x 6 m
Tiro-salvezza: Speciale

Con questo incantesimo lo stregone crea una nube multicolore a forma di ventaglio che scaturisce dalla sua mano. Vengono colpite da una a sei creature (1d6) presenti nell'area, in ordine di distanza crescente dallo stregone. Hanno diritto al tiro-salvezza contro incantesimi tutte le creature di livello superiore a quello dello stregone, quelle oltre il 6° o con 6 o più dadi-vita. Le creature cieche o prive di vista non subiscono gli effetti dell'incantesimo.

Le creature che non possono effettuare il tiro-salvezza o che lo sbagliano e che hanno livello o numero di dadi-vita pari o inferiore a quello dello stregone restano prive di sensi per 2d4 round. Quelle con uno o due livelli o dadi-vita in più dello stregone vengono accecate per 1d4 round. Quelle con tre o più livelli o dadi-vita in più rimangono stordite (cioè barcollano e non riescono a connettere) per un round.

La componente materiale è una presa di polvere o di sabbia, di colore rossa, gialla e azzurra.

TOCCO GELIDO

(Necromanzia)
Chill Touch

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: 3 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Lo stregone
Tiro-salvezza: Neg.

Nel momento in cui lo stregone completa questo incantesimo, la sua mano assume un bagliore azzurrino. Questa energia colpisce la forza vitale di ogni creatura su cui lo stregone effettui con successo un attacco ravvicinato. La vittima deve superare un tiro-salvezza contro incantesimi, altrimenti subisce 1d4 ferite e perde un punto di Forza. Se il tiro-salvezza riesce, la creatura rimane illesa. Le creature che non hanno punteggio di Forza incorrono in una penalità di -1 su tutti i loro tiri per colpire per ogni tocco che subiscono. La Forza perduta torna al ritmo di un punto ogni ora. Le ferite si possono curare con la magia o con il riposo.

L'incantesimo è particolarmente efficace contro i non morti, i quali non subiscono ferite o perdita di Forza, ma devono superare un tiro-salvezza contro incantesimi, altrimenti fuggono per 1d4 round + 1 round per ogni livello dello stregone.

TROVARE FAMIGLIO

(Evocazione/Attrazione)
Find Familiar

Raggio d'azione: 1,6 km per livello
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 2d12 ore
Area d'effetto: 1 famiglio
Tiro-salvezza: Speciale

Con questo incantesimo lo stregone può tentare di attirare un famiglio che agisca come aiutante e compagno. I famigli sono tipicamente piccole creature come gatti, furetti, corvi, ranocchi, falchi, serpentelli, gufi, cornacchie, rospi, donnole e persino topi. Il famiglio può rendersi utile allo stregone, conferendogli i propri poteri sensoriali, conversando con lui e agendo anche da spia/guardia/esploratore. E' possibile avere un solo famiglio per volta; lo stregone non ha alcun genere di controllo sul



tipo di creatura che arriverà (ammesso che giunga).

Questa creatura è sempre più intelligente delle altre della stessa razza (in genere ha Int 2 o 3) ed è anche più longeva, per via del suo legame con lo stregone. Le percezioni sensoriali dello stregone vengono estese grazie al famiglio, garantendogli un bonus di +1 su tutti i tiri per la sorpresa. In genere i famigli hanno 2-4 punti-ferita, più 1 per ogni livello dello stregone, e Classe Armatura 7 (a causa delle dimensioni, della rapidità ecc.).

Lo stregone ha un legame empatico con il famiglio e può impartirgli ordini entro una distanza massima di 1,6 Km. Solitamente le risposte empatiche del famiglio sono abbastanza semplici: il famiglio sa comunicare semplici pensieri, spesso però dominati dal suo istinto. Perciò, un furetto che spia una banda di orchetti nei boschi può perdere di vista il proprio compito se viene distratto da un topolino. Certamente, però, comunicherà al padrone la paura nei confronti dei grossi tipi che stava spiando. Lo stregone non può vedere attraverso gli occhi del famiglio.

Se viene separato dal padrone, il famiglio perde un punto-ferita al giorno, fino a morire quando arriva a zero. Se è in contatto fisico con lo stregone, ottiene i suoi tiri-salvezza contro gli attacchi di tipo speciale. Nel caso subisca un attacco di questo tipo, che normalmente gli causerebbe dei danni, il famiglio può effettuare un tiro-salvezza: se lo supera, rimane illeso; se lo sbaglia, invece, subisce solo la metà delle ferite. Se il famiglio muore, lo stregone deve subito effettuare con successo una prova per lo shock corporeo o morire; anche sopravvivendo, perde comunque 1 punto di Costituzione.

L'evocazione di un famiglio è talmente impegnativa da poter essere tentata una sola volta all'anno. Nel momento in cui lo stregone decide di cercarsi un famiglio, deve mettere della carbonella in un braciere d'ottone e farla ardere per bene, quindi aggiungere una quantità di incensi ed aromi per un valore di 1.000 mo. Una volta cominciato, l'incantesimo deve essere proseguito finché non arriva il famiglio o fino allo scadere del tempo. E' il DM a decidere di nascosto il risultato. La maggior parte dei famigli non sono intrinsecamente magici, quindi non possono essere scacciati con l'incantesimo *Dissolvi magie*.

Il legame tra il famiglio e lo stregone può essere turbato da maltrattamenti, carenza di cure e di nutrimento o continue richieste immotivate. Premeditare la morte del proprio famiglio comporta la forte disapprovazione di entità molto potenti e può portare a terribili conseguenze.

Tiro d20	Famiglio*	Poteri sensoriali
1-5	Gatto nero	Vista notturna eccellente, udito superiore
6-7	Cornacchia	Vista eccellente
8-9	Falco	Vista a distanza molto superiore
10-11	Gufo	Vista notturna pari alla vista umana diurna, udito superiore
12-13	Rospo	Vista ad ampio angolo
14-15	Donnola	Udito ed olfatto superiori
16-20	Nessun famiglio entro il raggio dell'incantesimo	

* Il DM può sostituire queste specie con altri piccoli animali adatti alla zona.

TRUCCHETTO

(Tutte le scuole)
Cantrip

Raggio d'azione: 3 m
Componenti: V, S
Durata: 1 ora per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Gli stregoni studiano i trucchetti durante il loro apprendistato, in ogni tipo di scuola. L'incantesimo *Trucchetto* è un metodo di iniziazione per l'apprendista, che gli permette di creare e di gestire minuscole quantità di magia. Si tratta di effetti molto limitati, che non possono causare la perdita di punti-ferita, non disturbano la concentrazione di chi lancia incantesimi, il cui unico scopo è quello di creare piccole quantità di materiali, palesemente magici. Questi materiali sono inoltre molto fragili e pressoché inservibili. Infine, i trucchetti non possono nemmeno imitare gli effetti di altri incantesimi.

Quali che siano le manifestazioni dei trucchetti, essi rimangono attivi solo fino al termine della concentrazione dello stregone. Solitamente gli stregoni se ne servono per impressionare la gente comune, divertire i bambini e ravvivare l'atmosfera. Tipici trucchetti sono: tintinnii di musica celestiale, fiori appassiti che riacquistano bellezza e vigore, sfere splendenti sospese sopra la mano dello stregone, soffi di vento che fanno tremolare le candele, cibi insipidi resi profumati ed appetitosi, piccoli vortici d'aria che spazzano la polvere sotto i tappeti. Se utilizzati insieme all'incantesimo *Servitore invisibile*, questi trucchetti possono aiutare lo stregone a sbrigare le faccende domestiche e ad attirarsi le simpatie di un pubblico.

UNTO

(Evocazione)
Grease

Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S, M
Durata: 3 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: 3 m x 3 m
Tiro-salvezza: Speciale

Questo incantesimo ricopre una superficie con uno strato di grasso, untuoso e scivoloso. Ogni creatura che entri in tale area, o che vi si trovi nel momento in cui viene lanciato l'incantesimo, deve superare un tiro-salvezza contro incantesimi, altrimenti scivola e cade. Coloro che effettueranno il tiro-salvezza con successo riusciranno a raggiungere la più vicina zona non scivolosa entro la fine del round. Chi rimane nell'area può ripetere il tiro-salvezza ad ogni round, finché non riesce ad andarsene. Il DM può modificare il tiro in base alle circostanze. Per esempio, una creatura in carica lungo un pendio che improvvisamente diventa scivoloso ha ben poche possibilità di evitare l'effetto, ma in compenso la sua uscita dall'area è assicurata! Con questo incantesimo si può anche rivestire di grasso un oggetto qualsiasi: una corda, un piolo di una scala, l'elsa di un'arma ecc. Gli oggetti materiali che non sono utilizzati al momento dell'incantesimo vengono colpiti automaticamente, mentre quelli che sono maneggiati hanno diritto ad un tiro-salvezza per evitare l'effetto. Se fallisce, la creatura lascerà cadere immediatamente l'oggetto unto e dovrà ripetere il tiro ad ogni round per poterlo riprendere. Lo stregone può far cessare l'incantesimo con una parola, altrimenti questo avrà una durata di 3 round più 1 round per ogni suo livello.

La componente materiale è un pezzo di cotenna di maiale o di burro.

VENTRILOQUIO

(Illusione/Visione)
Ventriloquism

Raggio d'azione: 9 m per livello (max 81 m)
Componenti: V, M
Durata: 4 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: 1 creatura o 1 oggetto
Tiro-salvezza: Neg.

Questo incantesimo permette allo stregone di fare scaturire la propria voce (o quella di qualcun altro) oppure un suono similare da un altro luogo: da un'altra creatura, da una statua, da dietro una porta, dal fondo di un corridoio ecc. Lo stregone può parlare in qualsiasi linguaggio che conosca o pronunciare qualsiasi altro suono normalmente emesso. Chiunque superi un tiro-salvezza contro incantesimi con penalità di -2 si accorge del trucco. Se l'incantesimo viene utilizzato assieme ad altre magie o in situazioni particolari, il DM può assegnare penalità maggiori o non concedere il tiro-salvezza, in considerazione del suo contributo all'effetto generale dell'illusione.

La componente materiale è una pergamena arrotolata a forma di piccolo cono.

INCANTESIMI DEL SECONDO LIVELLO

ACCECARE

(Illusione/Visione)
Blindness

Raggio d'azione: 27 m + 9 m per livello
Componenti: V
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Neg.

Questo incantesimo provoca l'accecamento della vittima; l'unica cosa che riuscirà a vedere sarà una foschia grigiastra. L'effetto non può essere eliminato con nessun incantesimo di cura. Solo un incantesimo *Dissolvi Magie* o il comando dello stregone possono togliere la cecità ad una creatura che abbia fallito il tiro-salvezza contro incantesimi. Una creatura accecata subisce una penalità di -4 su tutti i tiri per colpire, mentre gli avversari ottengono un bonus di +4 sui loro.

ALTERARE SE STESSO

(Alterazione)
Alter Self

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: 3d4 round + 2 round per livello
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: Lo stregone
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo lo stregone può alterare il proprio aspetto (abiti ed equipaggiamento compresi). Egli può diventare più alto o più basso, più magro o più grasso, oppure assumere la forma di qualsiasi altro bipede umanoide. Il corpo dello stregone può subire un'alterazione fisica limitata e le sue dimensioni possono variare fino al 50%. Se lo stregone sceglie di assumere una forma alata, può volare, ma solo ad 1/3 della normale velocità di una creatura di quel tipo e con la perdita di due classi di manovrabilità (fino ad un minimo di E). Se la forma prescelta ha le branchie, per tutta la durata dell'incantesimo lo stregone potrà respirare sott'acqua. In ogni caso l'incantesimo non concede gli attacchi multipli o i punti-ferita addizionali della forma assunta.

Tiri per colpire, tiri-salvezza e Classe Armatura dello stregone rimangono immutati; l'incantesimo non conferisce abilità speciali o forme di attacco o di difesa. Una volta decisa la nuova forma da assumere, questa sarà mantenuta per tutta la durata dell'incantesimo. Se viene ucciso, lo stregone riacquista il suo aspetto originario.

ASSORDARE

(Illusione/Visione)
Deafness

Raggio d'azione: 54 m
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Neg.

Questo incantesimo rende la vittima completamente sorda. La creatura ha diritto ad un tiro-salvezza contro incantesimi. Se lo fallisce, subisce una penalità di -1 su tutti i tiri per la sorpresa, a meno che non sia dotata di altri sensi eccezionalmente acuti (a parte l'udito). Gli stregoni assordati hanno il 20% di probabilità di errore nel lanciare gli incantesimi, se questi comprendono una componente verbale. La sordità può essere eliminata solo con l'incantesimo *Dissolvi magie* o con un comando dello stregone che ha lanciato l'incantesimo.

La componente è cera d'api.

ATTIRARE UNO SCIAME

(Evocazione/Attrazione)
Summon Swarm

Raggio d'azione: 54 m
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: Un cubo con spigolo di 3 m
Tiro-salvezza: Neg.

Lo sciame attirato da questo incantesimo attaccherà tutte le creature presenti nell'area scelta dallo stregone (il tipo di creature può essere determinato con la tabella sottostante, o a discrezione del DM). Coloro che si difenderanno attivamente, non facendo nessun'altra azione, subiranno 1 ferita ad ogni round di permanenza dello sciame. Quelle che faranno altre azioni, compresa la fuga, subiranno ad ogni round 1d4 ferite +1 ferita per ogni tre livelli dello stregone. Non è possibile lanciare incantesimi mentre si è aggrediti da uno sciame.

Tiro d100	Tipo di sciame
01-40	Ratti
41-70	Pipistrelli
71-80	Ragni
81-90	Millepiedi/scarafaggi
91-100	Insetti volanti

Lo sciame non può essere combattuto efficacemente con le armi, ma il fuoco e gli effetti ad area possono dissiparlo. Lo sciame si disperde dopo aver subito un totale di ferite pari a 2 punti per ogni livello dello stregone. Un incantesimo di *Protezione dal male* impedisce l'arrivo dello sciame; certi incantesimi che hanno un effetto ad area (come ad esempio *Folata di vento* e *Nube maleodorante*) lo disperdono immediatamente, se appropriati al tipo (ad esempio, solo gli insetti volanti subiscono gli effetti della *Folata di vento*). Per controllare lo sciame, lo stregone deve rimanere immobile e concentrato. Se si deconcentra, le creature si disperdono nel giro di due round. Lo sciame rimane fermo nel luogo in cui è stato evocato.

La componente materiale è un quadratino di stoffa rossa.

BOCCA MAGICA

(Alterazione)
Magic Mouth

Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: 1 oggetto
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo permette allo stregone di creare una bocca magica sopra un oggetto. Essa compare all'improvviso, pronunciando un messaggio, nel momento in cui si verifica un evento specifico. Il messaggio deve contenere 25 parole al massimo, in qualsiasi lingua conosciuta dallo stregone e può essere profferito nel corso di un turno. La bocca non può pronunciare parole magiche o formule di incantesimi. I movimenti corrispondono ai suoni emessi: se la bocca viene posizionata su una statua, sembrerà che questa parli. Essa può essere posta su un albero, una porta, una roccia o qualsiasi altro oggetto, ma non su esseri intelligenti del regno animale o vegetale.

L'incantesimo entra in funzione quando vengono soddisfatte certe condizioni specifiche, indicate dallo stregone. Ad esempio: "Parla con la prima creatura che ti tocca", oppure "Parla alla prima creatura che passa entro 9 m". I comandi possono essere generici o specifici, ma le condi-



zioni di attivazione possono essere solo visive o auditive, come le seguenti: "Parla solo quando una donna anziana che trasporta un sacco di granaglie si siede a gambe incrociate a meno di 30 cm". Queste condizioni possono essere soddisfatte anche da qualcuno che usi l'abilità Camuffarsi. Il raggio del comando è di 4,5 m per livello dello stregone, quindi uno stregone del 6° livello potrebbe ordinare alla bocca magica di parlare ad una distanza massima di 27 m ("Parla quando una creatura alata arriverà a meno di 27 m"). L'incantesimo rimane attivo fino a quando la bocca magica non svolge il compito assegnato, quindi è di durata variabile. La bocca non riesce a individuare le creature invisibili ed altri elementi come l'allineamento, il livello, i dadi-vita, se non in base all'aspetto esteriore. La bocca magica può anche essere attivata, volendo, per mezzo di un determinato rumore o comando.

La componente materiale è un piccolo pezzo di favo.

Chiavistello magico

(Alterazione)
Wizard Lock

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: 2,7 m^2 per livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo chiude magicamente porte, forzieri o portali. Lo stregone può aprire liberamente queste serrature senza interrompere l'effetto dell'incantesimo; altrimenti, le porte e i forzieri possono essere aperti solo scassinandoli, o con gli incantesimi *Dissolvi magie* o *Scassinare,* o ad opera di uno stregone di 4 o più livelli superiore a colui che ha lanciato l'incantesimo. Con gli ultimi due metodi l'incantesimo non viene annullato, ma solo sospeso per un breve periodo, di un turno circa. Le creature di altri Piani non sono in grado di far saltare un *Chiavistello magico,* cosa che invece possono fare contro un *Bloccaporte* (vedi descrizione dell'incantesimo).

Corda magica

(Alterazione)
Rope Trick

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 2 turni per livello
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando questo incantesimo viene lanciato su un tratto di corda lungo da 1,5 a 9 m, un capo di essa si alza finché l'intera corda non assume una posizione perpendicolare rispetto al terreno, come se fosse fissata al capo superiore. Essa è in effetti collegata ad una sorta di spazio extradimensionale. Lo stregone ed un massimo di altri 7 personaggi possono arrampicarsi sulla corda e sparire in questa nicchia dove nessuna creatura può trovarli. La corda può essere ritratta entro lo spazio extradimensionale, se vi sono presenti meno di 8 persone; in caso contrario, resta sospesa nell'aria (il DM può consentire a creature estremamente forti di spostarla). Attraverso questo nesso interdimensionale non possono essere lanciati incantesimi e gli effetti ad area non lo attraversano. I personaggi rifugiatisi nella nicchia possono vedere all'esterno come se fosse presente una finestra di 150 x 90 cm centrata sulla corda. Esse dovranno scendere prima che l'incantesimo finisca, altrimenti cadranno dall'altezza a cui è posto l'ingresso dello spazio extradimensionale. Può salire solo una persona per volta. L'incantesimo può essere utilizzato anche per arrampicarsi fino ad una certa altezza e raggiungere luoghi elevati altrimenti inaccessibili, purché questi si trovino al di sotto della cima della corda. Si noti che creare o introdurre spazi extradimensionali all'interno di altri già esistenti è estremamente rischioso.

Le componenti materiali sono un estratto di grano in polvere e una striscia di pergamena attorcigliata.

Creazione spettrale potenziata

(Illusione/Visione)
Improved Phantasmal Force

Raggio d'azione: 54 m + 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: 18 m^2 + 4,5 m^2 per livello
Tiro-salvezza: Speciale

Come l'incantesimo del 1° livello *Creazione spettrale,* viene creata nell'area d'effetto l'illusione di un oggetto, di una creatura o di una forza. Lo stregone può prolungare l'illusione con il minimo della concentrazione, quindi può muoversi alla metà del suo normale movimento (ma non può lanciare altri incantesimi). Tra gli effetti di questo incantesimo sono inclusi anche alcuni effetti sonori indistinti, ma non parole comprensibili. Inoltre, l'illusione continua per altri due round dopo che lo stregone ha smesso di concentrarsi.

La componente materiale è un batuffolo di lana.

ESP

(Divinazione)
ESP

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: 4,5 m per livello (max 81 m)
Tiro-salvezza: Nessuno

Lo stregone può utilizzare questo incantesimo per carpire i pensieri superficiali di una creatura che si trovi entro il raggio d'azione (fatta eccezione per i non morti e per le creature prive di mente). L'*ESP* viene bloccato da mezzo metro o più di roccia compatta o da 5 cm o più di metallo che non sia piombo (di questo è sufficiente un sottilissimo strato). Lo stregone è in grado di sondare i pensieri superficiali di una creatura per round; dalle creature meno intelligenti otterrà solo semplici pensieri istintivi. Può continuare ad esaminare la stessa creatura per vari round oppure passare ad altre. Può servirsene, ad esempio, per rendersi conto se c'è qualcuno dietro una porta, senza però capire di quale creatura si tratti. Se l'*ESP* viene usato in un interrogatorio nei confronti di una vittima intelligente ed acuta, questa ha diritto ad un tiro-salvezza. Se viene superato, riesce a resistere al tentativo e non rivelerà alcuna informazione di sorta. Se lo fallisce, lo stregone potrà apprendere anche informazioni aggiuntive, a discrezione del DM. Vengono applicati gli eventuali modificatori per la Saggezza della creatura, la quale può avere fino ad un bonus di +4, a seconda delle informazioni richieste.

La componente materiale è un pezzetto di rame.

FORZA

(Alterazione)
Strength

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 ora per livello
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: La persona toccata
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo ha l'effetto di incrementare di un certo numero di punti la Forza del personaggio (o di decimi di punto, se si tratta di un combattente di Forza 18). I benefici dell'incantesimo permangono per tutta la sua durata. La quantità di Forza ricevuta dipende dal gruppo di cui il ricevente fa parte ed è soggetta a tutte le restrizioni dovute alla razza e alla classe. I personaggi multiclasse utilizzano il dado più vantaggioso.

Classe	Forza guadagnata
Sacerdote	1d6 punti
Vagabondo	1d6 punti
Combattente	1d8 punti
Stregone	1d4 punti

Se un combattente ha già Forza 18, ad essa viene aggiunta una percentuale variabile dal 10% all'80%. L'incantesimo non conferisce una Forza di 19 o superiore, e non è cumulativo con altre magie che aumentino la Forza. Gli esseri che non hanno un punteggio di Forza (coboldi, uomini-lucertola ecc.) ricevono un bonus di +1 sui tiri per colpire e per i danni.

Le componenti materiali sono un ciuffo di peli o una piccola dose di sterco di un animale particolarmente forte (scimmione, orso, bue ecc.).

FRANTUMARE

(Alterazione)
Shatter

Raggio d'azione: 27 m + 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: Istantanea
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: Raggio di 90 cm
Tiro-salvezza: Neg.

Questo incantesimo è un attacco sonoro che manda in frantumi gli oggetti non magici di cristallo, porcellana, ceramica o vetro, come boccette, bottiglie, fiaschette, bricchi, finestre, specchi ecc. Ogni oggetto di questo tipo distante non più di 90 cm dal centro dell'incantesimo va in mille pezzi. Gli oggetti che pesano più di 0,5 Kg per livello dello stregone non vengono colpiti, ma tutti gli altri oggetti composti di materiali fragili devono superare un tiro-salvezza contro distruzione o vanno in frantumi. L'incantesimo può anche essere diretto contro un singolo oggetto che pesi al massimo 4,5 Kg per livello dello stregone. Solitamente le creature cristalline subiscono 1d6 ferite per ogni livello dello stregone, fino ad un massimo di 6d6, ma possono dimezzarle con un tiro-salvezza contro incantesimi riuscito.

La componente materiale è un pezzetto di mica.

FRECCIA ACIDA DI MELF

(Evocazione)
Melf's Acid Arrow

Raggio d'azione: 162 m
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: 1 bersaglio
Tiro-salvezza: Speciale

Questo incantesimo crea una freccia che si dirige sul bersaglio come se fosse scoccata da un guerriero di livello pari a quello dello stregone. Non vengono applicati i modificatori per la gittata, la specializzazione o la mancanza della capacità specifica. La freccia non ha bonus al tiro per colpire o per i danni, ma infligge 2d4 danni da acido (con tiro-salvezza per gli oggetti che il personaggio porta addosso). Gli spruzzi non provocano danni. Se non viene neutralizzato, l'acido rimane sul bersaglio colpito per 1 round ogni 3 livelli dello stregone, provocando altri 2d4 danni ogni round. Quindi, se lanciata da uno stregone del 3°-5° livello, rimane per 2 round, per 3 round se lo stregone è di 6°-8° ecc.

Le componenti materiali sono un dardo, una foglia di rabarbaro in polvere e lo stomaco di una vipera.

FUORVIARE

(Illusione/Visione)
Misdirection

Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S
Durata: 8 ore
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: 1 creatura o 1 oggetto
Tiro-salvezza: Neg.

Questo incantesimo fornisce informazioni sbagliate a chi lanci un incantesimo di individuazione *(Individuazione dello charme, Individuazione del male, Individuazione dell'invisibilità, Individuazione delle bugie, Individuazione del magico, Individuazione delle trappole)*. Sebbene l'incantesimo funzioni comunque, esso indicherà l'area o la creatura sbagliata o, nel caso degli incantesimi di *Individuazione del male* o *di Individuazione delle bugie,* rivelerà l'opposto della verità. Lo stregone indirizza l'effetto dell'incantesimo sull'oggetto dell'individuazione. Se chi sta tentando l'individuazione fallisce un tiro-salvezza contro incantesimi, gli verranno fornite indicazioni errate. Si noti che questo incantesimo non influenza altri tipi di divinazione (*Individuazione dell'allineamento, Augurio, ESP, Chiaroveggenza* ecc.).

IMMAGINI ILLUSORIE

(Illusione/Visione)
Mirror Image

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: 3 round per livello
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: Raggio di 1,8 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo lo stregone crea attorno a sé da 2 a 8 copie speculari della propria immagine, che ripetono ogni suo movimento. Giacché l'incantesimo, nel momento in cui viene completato, provoca una leggera sfocatura e distorsione, è impossibile per gli avversari distinguere quali sono le immagini illusorie e quale sia il vero stregone. Quando un'immagine viene colpita da un attacco ravvicinato o da un proiettile (magico o meno), scompare, mentre le altre rimangono intatte finché non vengono colpite. Ad ogni round le immagini cambiano di posizione, quindi se lo stregone viene colpito in un round non vuol dire che possa essere individuabile nel round seguente. Per determinare quante immagini appaiono occorre tirare 1d4 e sommare 1 per ogni 3

livelli dello stregone, fino ad un massimo di 8 immagini. Alla fine della durata dell'incantesimo tutte le eventuali immagini rimaste spariscono.

INDIVIDUAZIONE DEL MALE

(Divinazione)
Detect Evil

Incantesimo invertibile

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: 5 round per livello
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: 3 m x 54 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo permette di scoprire le emanazioni malvagie (o buone, nel caso in cui si usi la forma invertita) provenienti da qualsiasi creatura, oggetto o luogo. Nella maggior parte dei casi, l'allineamento *non* viene rivelato: i personaggi che non deflettono mai dalle proprie convinzioni e che sono almeno del 9° livello possono irradiare malvagità o bontà se intenti a compiere azioni appropriate. I mostri più potenti, come ad esempio i ki-rin, emanano malvagità o bontà anche se sono trasformati. I non morti di allineamento Malvagio irradiano il male, perché è questa forza negativa che permette loro di continuare ad esistere. L'acqua sconsacrata e gli oggetti maledetti hanno un'aura malvagia, mentre una trappola nascosta o una vipera no. E' possibile anche notare la diversa intensità del male (debole, modesta, forte, opprimente). I sacerdoti possiedono una versione potenziata di questo incantesimo.

Lo stregone individua il male in una traiettoria lunga 54 m e larga 3 m nella direzione in cui è rivolto. Egli deve rimanere fermo, tranquillo e concentrato per almeno un round prima di ottenere una risposta.

INDIVIDUAZIONE DELL'ALLINEAMENTO

(Divinazione)
Know Alignment

Incantesimo invertibile

Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 1 creatura o 1 oggetto ogni 2 round
Tiro-salvezza: Neg.

Questo incantesimo permette allo stregone di esaminare l'aura di una creatura o di un oggetto dotato di un allineamento (gli oggetti privi di allineamento non rivelano nulla). Lo stregone deve rimanere fermo e concentrarsi sulla creatura (o l'oggetto) per due round interi. La creatura può effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi. Se riesce, lo stregone non intuisce niente al suo riguardo. Se la concentrazione viene mantenuta per un solo round, si può scoprire solamente l'orientamento generico rispetto alla legge ed al caos. Certi oggetti magici annullano gli effetti di questo incantesimo.

La forma invertita, *Nascondere l'allineamento,* nasconde per 24 ore l'allineamento di un oggetto o una creatura, anche dagli effetti dell'incantesimo *Individuazione dell'allineamento.*

INDIVIDUAZIONE DELL'INVISIBILITÀ

(Divinazione)
Detect Invisibility

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 5 round per livello
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: 9 m per livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo consente allo stregone di vedere chiaramente cose e creature invisibili, astrali, eteree o fuori fase. In aggiunta, può scoprire creature nascoste (ladri nascosti nell'ombra, halfling nel sottobosco e così via). Non rivela il metodo di occultamento o di invisibilità, tranne nel caso di viaggiatori astrali (sarà visibile la corda d'argento). L'incantesimo non rivela nemmeno le illusioni e non permette di vedere attraverso gli oggetti fisici. L'individuazione avviene nella direzione dello sguardo dello stregone in una traiettoria larga 3 m all'interno del raggio d'azione dell'incantesimo.

Le componenti materiali sono un pizzico di talco e di polvere d'argento.



INTIMORIRE

(Incantamento/Charme)
Scare

Raggio d'azione: 27 m + 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 1d4 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: Raggio di 4,5 m
Tiro-salvezza: Speciale

L'incantesimo fa in modo che le creature con meno di 6 dadi-vita o livelli di esperienza siano scosse da fremiti di paura. Le creature spaventate hanno una penalità di -2 sulle reazioni e possono lasciar cadere gli oggetti che hanno in mano. Se strette in un angolo, combatteranno, ma con penalità di -1 sui tiri per colpire e per i danni, oltre che sui tiri-salvezza.

Solo elfi, mezzelfi e sacerdoti hanno diritto al tiro-salvezza. L'incantesimo non funziona con i non morti (scheletri, zombi, ghoul ecc.) e le creature dei Piani inferiori o superiori.

La componente materiale è un frammento d'osso di un non morto: scheletro, zombi, ghast, ghoul o mummia.

INVISIBILITÀ

(Illusione/Visione)
Invisibility

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: La creatura toccata
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo permette alla creatura toccata di scomparire alla vista normale ed anche all'infravisione. Chiaramente, la creatura continuerà a fare rumore ed anche altre condizioni potranno renderla individuabile. La creatura ed il suo equipaggiamento non sono visibili nemmeno ai compagni, a meno che questi non siano in grado di individuare l'invisibile. Se la creatura appoggia o lascia cadere degli oggetti, questi diventeranno immediatamente visibili, al contrario degli oggetti raccolti, che svaniranno se messi in tasca o sotto il mantello. In ogni caso, la luce non può mai essere invisibile, sebbene una sorgente luminosa possa diventarlo (si vedrà la luce scaturire dal nulla).

L'incantesimo ha termine nel momento in cui viene dissolto o spezzato mediante la magia, oppure quando lo stregone decide di terminarlo, o nel momento in cui la creatura invisibile attacca un avversario. In alternativa esso avrà termine dopo che sono trascorse 24 ore. La creatura invisibile può aprire porte, mangiare, parlare, salire le scale ecc., ma se attacca torna subito visibile, sebbene l'invisibilità le permetta di attaccare per prima. Gli incantesimi dei sacerdoti *Benedizione, Litania e Preghiera* non sono considerati attacchi, da questo punto di vista. Tutte le creature con 10 o più dadi-vita o livelli e che abbiano almeno Intelligenza 13 hanno la possibilità di individuare l'invisibilità, effettuando con successo un tiro-salvezza contro incantesimi.

La componente materiale è un ciglio avvolto in un pezzetto di gomma arabica.

IRRITAZIONE

(Alterazione)
Irritation

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: 1-4 creature nel raggio di 4,5 m
Tiro-salvezza: Neg.

L'incantesimo *Irritazione* colpisce l'epidermide delle vittime. Le creature che hanno la pelle molto spessa o insensibile (come bufali, elefanti, creature con scaglie ecc.) ne sono sostanzialmente immuni. Ne esistono due versioni, entrambe ottenibili con gli stessi preparativi:

Prurito: La vittima dell'incantesimo avverte un'istantanea sensazione di prurito su alcune parti del corpo. Se non trascorre un round intero a grattare la parte irritata, perderà i successivi tre round a contorcersi e ad agitarsi, peggiorando nel frattempo la propria Classe Armatura di 4 punti ed il tiro per colpire di 2 punti. E' impossibile lanciare incantesimi durante il primo round di effetto, ma non negli altri tre. Se per un intero round la creatura non fa altro che grattarsi, l'effetto viene bloccato. Se l'incantesimo viene lanciato contro una singola creatura, questa ha una penalità di -3 sul tiro-salvezza; se è lanciato contro 2 obiettivi, ciascuno ha una penalità di -1; se i bersagli sono 3 o 4, non ci sono modificatori.

Eruzione cutanea: In questo caso la vittima non nota nulla per 1d4 round, dopodiché la sua pelle si riempie di lividi pruriginosi. Questi permangono finché non vengono guariti con un incantesimo di *Cura malattie* o *di Dissolvi magie.* Il Carisma viene abbassato di 1 punto al giorno per 4 giorni (cioè, il massimo Carisma perso è di 4 punti). Dopo una settimana anche la Destrezza viene diminuita di 1 punto. Quando la malattia viene curata, i sintomi spariscono immediatamente e tutte le caratteristiche tornano alla normalità. Questa versione può essere lanciata solo contro una singola creatura, con penalità di -2 sul tiro-salvezza.

La componente materiale è una foglia di edera velenosa, di quercia o di sommacco.

LEGARE

(Incantamento)
Bind

Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: 15 m + 1,5 m per livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo lo stregone è in grado di comandare qualsiasi oggetto inanimato simile ad una corda (funi, spaghi, fili, stringhe, gomene ecc.). L'incantesimo agisce su 15 m di corda normale (2,5 cm di diametro) più 1,5 m per ogni livello dello stregone. Questa lunghezza si riduce del 50% ogni 2,5 cm di spessore in più della corda ed aumenta del 50% per ogni centimetro di cui la corda si assottiglia. I comandi possibili sono: Avvolgiti (forma un rotolo ordinato e composto), Avvolgiti e Annodati, Cappio, Cappio con Nodo, Laccio con Nodo, e tutti gli ordini contrari (Svolgiti ecc.). Si può dare un solo comando per round.

La corda può legare una creatura solo se questa si trova a meno di 30 cm di distanza. Essa non può muoversi autonomamente (come se fosse un serpente), quindi va lanciata vicino alla vittima. La corda e gli eventuali nodi non sono magici: una corda normale ha CA 6 e può sopportare 4 danni da taglio prima di spezzarsi. Non infligge alcun danno di per sé, ma può essere usata per sgambettare o aggrovigliare un singolo avversario, se questi fallisce un tiro-salvezza contro incantesimi.



Levitazione

(Alterazione)
Levitate

Raggio d'azione: 18 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: 1 creatura o 1 oggetto
Tiro-salvezza: Neg.

Lo stregone può lanciare questo incantesimo su se stesso, su un oggetto o su una creatura che non pesi più di 45 Kg per ogni suo livello di esperienza (quindi uno stregone del 3° livello può sollevare al massimo 135 Kg). Se l'incantesimo viene lanciato sullo stregone, questi può salire o scendere in verticale con fattore-movimento 2. Se lanciato su un oggetto o su un'altra creatura, lo stregone può farlo o farla levitare alla stessa velocità, secondo i suoi ordini. L'incantesimo non permette il movimento orizzontale, ma chi lo riceve può spingersi lungo una parete, ad esempio, muovendosi lateralmente. Lo stregone può sospendere l'incantesimo quando vuole. Qualora la vittima dell'incantesimo sia riluttante, o l'oggetto sia in possesso di una creatura, è permesso un tiro-salvezza contro incantesimi.

Una volta lanciato, l'incantesimo non richiede concentrazione, eccetto quando si cambia altezza. Se la creatura che sta levitando cerca di usare un'arma da lancio, si renderà conto di essere in una posizione instabile: subirà una penalità di -1 sul primo attacco, -2 sul secondo, -3 sul terzo ecc., fino ad un massimo di -5. Se trascorre un intero round a raggiungere un certo equilibrio, potrà ricominciare nuovamente da -1. La mancanza di punti d'appoggio rende impossibile caricare le balestre leggere e pesanti.

La componente materiale è un piccolo laccio di pelle o un filo dorato attorcigliato a forma concava con un lungo stelo ad un capo.

Localizzare un oggetto

(Divinazione)
Locate Object

Incantesimo invertibile

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: 18 m per livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo consente allo stregone una più agevole ricerca di un oggetto a lui noto o familiare. Una volta lanciato l'incantesimo, lo stregone si gira e percepisce la direzione in cui si trova l'oggetto, sempre che questo si trovi entro il raggio d'azione (54 m per gli stregoni di 3° livello, 72 m per quelli di 4° livello, 90 m per quelli di 5° livello ecc.). E' possibile individuare capi d'abbigliamento, gioielli, mobili, attrezzi, armi e addirittura scale a pioli o scaloni. Se si cerca un oggetto particolare, come un gioiello o una corona, bisogna averne un'idea ben precisa: se l'immagine mentale non è corrispondente alla realtà, l'incantesimo non funziona. Gli oggetti unici non possono essere localizzati, a meno che lo stregone non li conosca bene. L'incantesimo viene bloccato dal piombo. Le creature non possono essere localizzate.

La componente materiale è un rametto biforcuto.

La forma invertita, *Nascondere un oggetto,* permette di occultare un oggetto per otto ore, rendendolo invisibile anche alle *sfere di cristallo,* agli incantesimi ecc.. Le creature non possono essere occultate. La componente materiale è una pelle di camaleonte.

Luce perenne

(Alterazione)
Continual Light

Raggio d'azione: 54 m
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: Raggio di 18 m
Tiro-salvezza: Speciale

Questo incantesimo è simile all'incantesimo *Luce,* ma crea una luce d'intensità pari a quella diurna e dura finché non viene annullato da oscurità magica o da un *Dissolvi magie.* Le creature che subiscono penalità quando sono esposte alla luce saranno danneggiate allo stesso modo se si trovano all'interno dell'area d'effetto. Come l'incantesimo *Luce,* può essere lanciato nell'aria, su oggetti o su creature; in quest'ultimo caso, se la creatura effettua con successo un tiro-salvezza contro incantesimi, l'incantesimo farà il suo effetto a circa 30 cm oltre le sue spalle. Questa magia può anche essere utilizzata per accecare una creatura, peggiorandone di 4 punti la Classe Armatura, i tiri per colpire e i tiri-salvezza. Se viene lanciata su un oggetto di piccole dimensioni che viene poi posto in un contenitore ermetico ai raggi luminosi, il suo effetto viene sospeso finché il rivestimento non viene rimosso.

Se la *Luce perenne* viene portata all'interno di un'area di oscurità magica (o viceversa), questa viene annullata temporaneamente: nella zona in cui le due aree d'effetto si sovrappongono le condizioni di luce saranno quelle preesistenti. Se la *Luce perenne* viene lanciata direttamente contro un incantesimo di *Oscurità* o di potenza inferiore, entrambi gli effetti vengono annullati.

L'incantesimo consuma il materiale su cui viene lanciato, ma questi effetti non sono visibili nel breve periodo. I materiali più resistenti e costosi possono durare secoli o millenni.

Mano spettrale

(Necromanzia)
Spectral Hand

Raggio d'azione: 27 m + 4,5 m per livello
Componenti: V, S
Durata: 2 round per livello
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: 1 avversario
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo crea una mano incorporea e luminescente, formata dalla forza vitale dello stregone, che si materializza entro il raggio d'azione e si muove ai suoi comandi. Ogni successivo incantesimo d'attacco dello stregone mediante tocco, di 4° livello o inferiore, potrà essere effettuato dalla mano spettrale. L'incantesimo concede un bonus di +2 sul tiro per colpire dello stregone. Egli non può eseguire nessun'altra azione mentre sta attaccando con la mano; se compie altre azioni, la mano gli ritorna accanto. La mano rimane per tutta la durata dell'incantesimo, a meno che lo stregone non decida di farla svanire prima del tempo; è possibile effettuare più di un attacco a tocco con essa. La mano può ottenere bonus per attacchi laterali o da dietro, se lo stregone è in posizione adatta per averli. E' vulnerabile agli attacchi magici (ma ha CA -2). Qualsiasi danno subito dalla mano ha l'effetto di farla svanire e di infliggere 1d4 danni allo stregone.

NUBE DI NEBBIA

(Alterazione)
Fog Cloud

Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S
Durata: 4 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

L'incantesimo può essere lanciato in due forme, a scelta dello stregone: come un grande banco di nebbia stazionario o come un'innocua nube di vapore rassomigliante all'incantesimo *Nube assassina* del 5° livello.

Nel primo caso, viene creato un banco di nebbia di qualsiasi forma e dimensione, con volume massimo di un numero di cubi con spigolo di 6 m uguale al livello dello stregone, che avvolge e nasconde ogni cosa alla vista normale o all'infravisione, riducendo la visibilità a 60 cm.

Nel secondo, si ottiene un'enorme quantità di vapore spettrale di colore verde-giallastro, delle dimensioni di 12 m x 6 m x 6 m, che si allontana dallo stregone alla velocità di 3 metri per round. Il vapore è più pesante dell'aria ed affonda verso il basso, infiltrandosi nelle spaccature e nelle caverne sotterranee. La vegetazione molto spessa disperde il vapore, dopo che questo si è infiltrato per 6 m all'interno della vegetazione stessa.

L'unico effetto di entrambe le versioni è quello di impedire la visibilità. Un forte vento la fa svanire in un round, mentre una brezza moderata ne dimezza la durata. L'incantesimo non può essere lanciato sott'acqua.

NUBE MALEODORANTE

(Apparizione)
Stinking Cloud

Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: Un cubo con spigolo di 6 m
Tiro-salvezza: Speciale

Con questo incantesimo lo stregone crea una fluttuante massa di vapori nauseabondi ad una distanza massima di 27 metri dal punto in cui si trova. Ogni creatura che capiti all'interno della nube deve superare un tiro-salvezza contro veleni. In caso di fallimento la vittima barcolla ed è impossibilitata ad effettuare attacchi, per via della nausea, per 1d4 + 1 round dopo essere uscita dalla nube. Chi effettua con successo il tiro-salvezza rimane illeso, sebbene coloro che rimangono all'interno della nube debbano ripetere il tiro ad ogni round. Gli effetti velenosi possono essere rallentati o neutralizzati mediante appropriati incantesimi. La durata della nube viene dimezzata da una brezza moderata (13-29 Km/h), mentre un forte vento la disperde in un round.

La componente materiale è un uovo marcio o foglie di cavolo marce.

OBLIO

(Incantamento/Charme)
Forget

Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: 1-4 creature in un cubo con spigolo di 6 m
Tiro salvezza: Neg.

Con questo incantesimo lo stregone è in grado di rimuovere i ricordi di ciò che è avvenuto nell'ultimo round (il minuto precedente al lancio dell'incantesimo) dalle creature colte all'interno all'area d'effetto. Viene dimenticato un minuto ulteriore per ogni tre livelli dello stregone. Non annulla gli effetti di *Charme, Suggestione, Ricerca, Costrizione* e altri incantesimi simili, ma può far dimenticare chi è stato a lanciarli. Lo stregone può colpire da una a quattro creature, a scelta. Se il bersaglio è un'unica creatura, questa ha una penalità di -2 sul tiro-salvezza contro incantesimi; se i bersagli sono 2 la penalità è di -1 per entrambi; se i bersagli sono 3 o 4, il tiro-salvezza avviene normalmente. Vengono applicati i modificatori per la Saggezza. Solo gli incantesimi dei sacerdoti *Guarigione o Ristorare,* oppure *Desiderio minore* o *Desiderio,* se lanciati appositamente con questo scopo, possono riportare alla memoria gli eventi rimossi.

ORO DEGLI STOLTI

(Alterazione, Illusione)
Fools' Gold

Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1 ora per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 160 cm^3 per livello
Tiro-salvezza: Speciale

Per tutta la durata dell'incantesimo è possibile tramutare temporaneamente le monete di rame e gli oggetti di ottone in oro.

L'area d'effetto è di 160 cm^3 per livello, pari ad un volume di 2 cm x 2 cm x 40 cm o equivalente, che corrisponde a circa 150 monete d'oro. Ogni creatura che veda questo "oro" può effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi, modificato in base alla sua Saggezza; a questo tiro deve sottrarre un punto per ogni livello dello stregone. E' quindi improbabile che il finto oro venga scoperto, se creato da uno stregone di alto livello. Se l'oro viene colpito duramente da un oggetto di ferro lavorato a freddo, c'è una piccola possibilità che ritorni allo stato originario, a seconda della componente materiale utilizzata per lanciare l'incantesimo. Se il metallo viene cosparso da polvere di quarzo giallo del valore di 25 mo, la probabilità che il ferro ne riveli la reale natura è del 30%; se viene utilizzata un'ambra in polvere del valore di 50 mo, la probabilità diventa del 25%; scende al 10% se viene utilizzata la polvere di un topazio del valore di 250 mo e all'1% se si utilizza la polvere di un topazio orientale (corindone) del valore di 500 mo.

OSCURITÀ NEL RAGGIO DI 4,5 M

(Alterazione)
Darkness, 15' Radius

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 1 turno + 1 round per livello
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: Raggio di 4,5 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo crea una fitta e impenetrabile oscurità nell'area di effetto. L'infravisione è inutile e nessun tipo di illuminazione, normale o magica, riesce a rischiararla, ad eccezione degli incantesimi di *Luce* o *Luce perenne.* La *Luce* e l'*Oscurità* si annullano a vicenda.

Le componenti materiali sono un pizzico di peli di pipistrello e una goccia di pece o un frammento di carbone.



PIROTECNICA

(Alterazione)
Pyrotechnics

Raggio d'azione: 108 m
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: 1 sorgente di fuoco (speciale)
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo attinge ad un fuoco già esistente per produrre due effetti, a discrezione dello stregone. Il primo consiste in un'esplosione aerea di fiamme colorate, della durata di un round. Questo effetto acceca temporaneamente le creature nel raggio di 36 metri che vedono l'esplosione, le quali devono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi per non rimanere accecate per 1d4 + 1 round. Le fiamme occupano un volume 10 volte superiore rispetto al fuoco dal quale sono state originate.

Il secondo effetto consiste nella creazione di una spessa colonna di fumo originata dalla sorgente di fuoco, la quale forma una nube soffocante della durata di un round per ogni livello di esperienza dello stregone. La nube assume una forma sferica (o quella dell'ambiente entro la quale è confinata), ed è di un volume pari a 100 volte quello del fuoco originario. Al suo interno la visibilità è ridotta a mezzo metro. Tutti coloro che si trovano all'interno devono effettuare con successo un tiro-salvezza contro incantesimi o subire una penalità di -2 su tutti i tiri in combattimento e sulla Classe Armatura.

L'incantesimo si origina da una sorgente di fuoco compresa in un cubo di spigolo 6 m. Il fuoco si estingue immediatamente, a meno che non si tratti di un fuoco estremamente grosso; in tal caso si estinguerebbe solo parzialmente. I fuochi magici non vengono spenti, sebbene una creatura del fuoco utilizzata come sorgente (come un elementale del fuoco, ad esempio) subisca 1 ferita per ogni livello dello stregone.

POLVERE LUCCICANTE

(Evocazione/Attrazione)
Glitterdust

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: Cubo con spigolo di 6 m
Tiro-salvezza: Speciale

Questo incantesimo crea all'interno dell'area d'effetto una nube composta di particelle luminose. Chi si trova all'interno deve superare un tiro-salvezza contro incantesimi o rimanere accecato per 1d4 + 1 round (subendo una penalità di -4 sui tiri per colpire, sui tiri-salvezza e sulla Classe Armatura). Inoltre, tutte le creature presenti all'interno dell'area vengono ricoperte dalla polvere, che non può essere rimossa e che continua a scintillare finché non sbiadisce. Si noti che con questo metodo è possibile rivelare le creature invisibili. La polvere sbiadisce in 1d4 round + 1 round per ogni livello dello stregone. Quindi, questo incantesimo lanciato da uno stregone del 3° livello ha una durata di 4-7 round.

La componente materiale è un pezzetto di mica.

PROTEZIONE DAI TRUCCHETTI

(Scongiurazione)
Protection From Cantrips

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: 5 ore + 1 ora per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: La creatura o l'oggetto toccata/o
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo lo stregone riceve l'immunità agli effetti dei trucchetti lanciati da altri stregoni, apprendisti o creature in grado di lanciare l'incantesimo *Trucchetto*. L'incantesimo protegge lo stregone, un oggetto o una creatura da lui toccati (ad esempio, un libro degli incantesimi o un cassetto contenente le componenti per gli incantesimi). Qualsiasi trucchetto lanciato contro la persona o l'oggetto protetto si dissipa con un botto rumoroso. L'incantesimo viene spesso utilizzato dagli stregoni che vogliono premunirsi dagli apprendisti piuttosto vivaci, o che preferiscono che i loro allievi puliscano con olio di gomito anziché con la magia. Un bersaglio riluttante a subire gli effetti dell'incantesimo deve essere toccato (con un tiro per colpire), ed ha la possibilità di effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi.

RAGGIO DI INDEBOLIMENTO

(Incantamento/Charme)
Ray of Enfeeblement

Raggio d'azione: 9 m + 4,5 m per livello
Componenti: V, S
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Neg.

Utilizzando questo incantesimo lo stregone indebolisce un nemico, riducendone la Forza e peggiorandone gli attacchi basati su di essa. Umani, semiumani e umanoidi di taglia pari o inferiore a quella di un uomo vengono ridotti ad una Forza effettiva di 5, con la conseguente perdita di tutti i bonus dovuti alla Forza e con penalità di -2 sui tiri per colpire e di -1 sui tiri per i danni. Le altre creature subiscono una penalità di -2 sui tiri per colpire e di -1 per ogni dado di danni inflitti (non è comunque mai possibile che ogni tiro di dado causi meno di 1 punto di danno). Sarà il DM a decidere altri eventuali effetti, a seconda della creatura colpita. Se la creatura riesce nel suo tiro-salvezza, l'incantesimo non ha effetto. L'incantesimo non influenza i bonus per il combattimento concessi dagli oggetti magici; quelli che aumentano la Forza continuano a funzionare normalmente.

RAGNATELA

(Apparizione)
Web

Raggio d'azione: 4,5 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 2 turni per livello
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: 216 m^3
Tiro-salvezza: Neg. o 1/2

Questo incantesimo crea una massa stratiforme di fili robusti ed appiccicosi simili a quelli di una ragnatela, ma molto più grande e resistente. Questa massa deve essere ancorata a due o più punti solidi e diametralmente opposti (pavimento e soffitto, pareti opposte ecc.), altrimenti la trama cade su se stessa e svanisce.

La *Ragnatela* occupa un volume massimo di otto cubi con spigolo di 3 m, e la trama dev'essere spessa almeno 3 m. E' quindi possibile crearne una alta 12 m, larga 6 m e spessa 3 m. Le creature catturate entro la trama, o che ne toccano i fili, rimangono invischiate.

Chiunque entri nell'area interessata deve effettuare un tiro-salvezza

contro incantesimi con una penalità di -2. Se il tiro riesce, possono avvenire due cose: se la creatura ha spazio per evitare l'area d'effetto, si presume che sia riuscita a liberarsi; in alternativa, se non c'è spazio per evitare l'area d'effetto, gli stessi fili della ragnatela sono robusti la metà del normale. Le creature con Forza inferiore a 13 (7 se la ragnatela è meno robusta) rimangono impigliate finché non vengono liberate o fino a quando non termina la durata dell'incantesimo. Le armi da lancio sono generalmente inefficaci contro le vittime intrappolate nella ragnatela.

Le creature con Forza compresa tra 13 e 17 possono attraversare 30 cm di ragnatela per round; quelle con Forza 18 o più possono attraversarne 60 cm per round. Queste distanze vengono raddoppiate se si tratta di una ragnatela con fili la cui robustezza è dimezzata (in questo caso le creature di grande massa e dimensione non si accorgono nemmeno della presenza della ragnatela). Le creature enormi e molto forti possono distruggere 3 metri di ragnatela per round.

I fili, inoltre, sono infiammabili: una *Lama fiammeggiante* può tagliarli con la stessa facilità con cui una mano strappa le ragnatele. Qualsiasi tipo di fuoco (torcia, olio incendiato, *Lama fiammeggiante* ecc.) può bruciarli in un unico round. Le creature colte all'interno di una ragnatela infuocata subiscono 2d4 ferite per round, mentre quelle libere restano illese.

La componente materiale è un pezzo di ragnatela.

RISATA INCONTENIBILE DI TASHA

(Incantamento/Charme)
Tasha's Uncontrollable Hideous Laughter

Raggio d'azione: 54 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: 1 o più creature in un cubo con spigolo di 9 m
Tiro-salvezza: Neg.

Alla vittima di questo incantesimo ogni cosa appare terribilmente buffa e spiritosa. L'effetto non è immediato: nel round in cui l'incantesimo viene lanciato, si sente solo un leggero tintinnare. Nel round successivo, la vittima comincia a sorridere, poi a ridere scioccamente, quindi cerca di reprimere il riso, con sbuffi e risa soffocate, ed infine scoppia in una fragorosa ed incontenibile risata. Sebbene quest'ilarità duri solamente 1 round, la creatura deve passare il round successivo a rimettersi in sesto, perdendo 2 punti di Forza (o subendo un -2 sui tiri per colpire e per i danni) per tutta la durata dell'incantesimo.

Il tiro-salvezza contro incantesimi è modificato in base all'Intelligenza della vittima. Se questa ha Int 4 o meno, ne è immune; se ha Int 5-7 (semi-intelligente), ha una penalità di -6 sul tiro-salvezza, che diventa di -4 con Int 8-12 (da media a buona), e di -2 con Int 13-14 (alta). Chi è dotato di Intelligenza eccezionale o superiore (Int 15 o più) effettua il tiro-salvezza normalmente.

Lo stregone può colpire un bersaglio ogni 3 livelli: 1 al 3°, 2 al 6°, 3 al 9°, ecc. Le vittime devono essere a meno di 9 m di distanza l'una dall'altra.

Le componenti materiali sono una piccola piuma, da tenere in mano, e delle tortine, da lanciare in faccia alle vittime.

SCASSINARE

(Alterazione)
Knock

Incantesimo invertibile

Raggio d'azione: 54 m
Componenti: V
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: 0,9 m^2 per livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo vengono spalancate porte chiuse, sbarrate, chiuse a chiave, con il catenaccio o dotate di serrature magiche. Si aprono anche porte segrete, casse, scrigni chiusi o dotati di trappole, saldature, manette e catene. Se viene utilizzato per aprire una porta chiusa magicamente, l'incantesimo precedente non viene eliminato, ma semplicemente sospeso per un turno. In qualsiasi altro caso, le serrature e le saldature vengono aperte in modo permanente (sebbene le prime possano ancora essere chiuse successivamente). Non solleva cancelli sbarrati o altri ostacoli simili (grate), non elimina corde, funi ecc.. L'effetto è limitato in base all'area: uno stregone del 3° livello potrebbe scassinare l'equivalente di 2,7 m^2 o meno (ad esempio una normale porta di 120 cm x 210 cm). Ogni incantesimo scassina al massimo due tipi di serratura per ogni portale. Quindi, se una porta è chiusa a chiave, sbarrata e con il catenaccio, o se ha una tripla serratura, per aprirla occorrono due incantesimi *Scassinare*. In ogni caso, è necessario conoscere esattamente la collocazione della porta o dell'oggetto da aprire; l'incantesimo non può essere utilizzato su una parete nella speranza di scoprire una porta segreta.

L'incantesimo invertito, *Chiudere*, chiude a chiave una porta o simili chiusure, se provviste di un meccanismo fisico. L'incantesimo non crea saldature, ma chiude le serrature meccaniche, tira le sbarre ecc., effettuando sempre un massimo di due chiusure. Non serve per le grate.

SFERA INFUOCATA

(Apparizione)
Flaming Sphere

Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: raggio di 90 cm
Tiro-salvezza: Neg.

Questo incantesimo crea una sfera di fuoco a meno di 9 m di distanza dallo stregone. Questa sfera rotola in qualsiasi direzione da lui scelta ad una velocità di 9 m per round, superando ostacoli inferiori a 1,2 metri di altezza (mobili, muretti ecc.). Le sostanze infiammabili si incendiano se vengono a contatto con la sfera; le creature devono superare un tiro-salvezza contro incantesimi o subire 2d4 ferite da ustione. Anche chi si trova a meno di 1,5 m subisce 1d4 ferite provocate dal calore. Se il tiro-salvezza ha successo, non subiscono ferite. Il DM può modificare il tiro-salvezza a seconda che ci sia più o meno spazio per evitare la sfera.

La sfera si muove fino a quando lo stregone la dirige, altrimenti rimane ferma. Può essere spenta come se si trattasse di un normale fuoco delle stesse dimensioni. La superficie ha una consistenza elastica e spugnosa, per cui non può infliggere altri danni se non con le sue fiamme. Non può nemmeno spingere da parte le creature riluttanti o abbattere gli ostacoli.

Le componenti materiali sono una manciata di segatura, di zolfo e di limatura di ferro.

SFOCATURA

(Illusione/Visione)
Blur

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: 3 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: Lo stregone
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando lo stregone lancia questo incantesimo, i contorni del suo corpo divengono sfumati, vaghi e ondeggianti. La distorsione provoca una penalità di -4 sul primo attacco e di -2 sui successivi attacchi, ravvicinati e a distanza, effettuati contro lo stregone. Allo stregone è anche concesso un bonus di +1 sui tiri-salvezza contro qualsiasi attacco magico. L'incantesimo non viene annullato da *Individuazione dell'invisibilità*, ma solo dall'incantesimo dei sacerdoti di 5° livello *Visione del vero*, o da effetti magici dello stesso tipo.



TASCHE PROFONDE

(Alterazione, Incantamento)
Deeppockets

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 12 ore + 1 ora per livello
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: 1 indumento
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo consente allo stregone di preparare un indumento che contenga ben più del normale. Un abito ben confezionato o una tunica di stoffa pregiata (valore minimo 50 mo) viene dotato di numerose piccole tasche. Una dozzina è il numero minimo. Per mezzo di questo incantesimo, queste riescono a contenere un totale di 45 Kg (equivalenti ad un volume di 135 dm^3), come se pesassero solo 4,5 Kg. Inoltre, non si notano rigonfiamenti nei punti in cui sono poste le tasche. Al momento in cui lancia l'incantesimo, lo stregone può scegliere di fare dieci tasche che contengano 4,5 Kg ciascuna (13,5 dm^3). Se l'indumento viene dotato di 100 o più tasche (l'abito dovrebbe costare almeno 200 mo), ognuna di queste tiene 0,45 Kg di peso e 4,5 dm^3 di volume. Ogni tasca speciale è in realtà uno spazio extradimensionale.

Se l'incantesimo termina quando le tasche sono piene, o se viene contrastato con efficacia da un incantesimo di *Dissolvi magie,* tutto il contenuto delle tasche cade a terra, attorno al proprietario. Lo stregone può anche svuotare le tasche con un solo comando.

Oltre all'indumento, che è riutilizzabile, le componenti materiali sono un sottile ago dorato ed una striscia di stoffa pregiata semiattorcigliata e annodata alle estremità.

TRAMA IPNOTICA

(Illusione/Visione)
Hypnotic Pattern

Raggio d'azione: 27 m
Componenti: S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: Cubo con spigolo di 9 m
Tiro-salvezza: Neg.

Con questo incantesimo lo stregone crea una trama ondeggiante di colori indefinibili fluttuante nell'aria che ha l'effetto di affascinare ogni creatura che la vede, la quale rimane a guardarla finché lo stregone rimane concentrato, più altri due round successivi. L'incantesimo colpisce un totale di 24 livelli o dadi-vita di creature (cioè 24 vittime con 1 dado-vita, 12 con 2 ecc.). Tutte le vittime devono trovarsi entro l'area d'effetto e possono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi per evitarne gli effetti. Un attacco che infligga danni alle creature le libererà immediatamente dall'incantesimo.

Non è necessario che lo stregone pronunci alcuna formula; deve, però, essere in grado di fare i gesti appropriati agitando un bastoncino d'incenso ardente o una bacchetta di cristallo riempita di materiale fosforescente.

TRAPPOLA DI LEOMUND

(Illusione/Visione)
Leomund's Trap

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 3 round
Area d'effetto: L'oggetto toccato
Tiro-salvezza: Nessuno

Questa falsa trappola serve a trarre in inganno un ladro o un qualsiasi altro personaggio che tenti di rubare i beni dello stregone. L'incantesimo può essere lanciato su un piccolo meccanismo o dispositivo (serratura, cardine, cerniera, tappo a vite, ingranaggio ecc.). Qualsiasi personaggio che sia in grado di individuare trappole, o che lanci un incantesimo che gli permette di scoprirle, è sicuro al 100% dell'esistenza della trappola. In realtà essa non è altro che una semplice illusione che non causa nessun effetto se viene fatta scattare. Il suo unico scopo è quello di tenere alla larga i ladri o di far loro perdere del tempo prezioso.

Le componenti materiali sono un pezzo di pirite ferrea da mettere a contatto con l'oggetto su cui viene posta la trappola ed una speciale polvere (costo 200 mo) con cui cospargerlo. Se è presente un'altra *Trappola di Leomund* a meno di 15 m di distanza, l'incantesimo fallisce.

VENTO SUSSURRANTE

(Alterazione, Visione)
Whispering Wind

Raggio d'azione: 1,6 Km per livello
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Raggio di 60 cm
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo è possibile inviare un messaggio o riprodurre un effetto sonoro. Il vento percorre una distanza determinata dal livello di esperienza dello stregone, fino a giungere ad una destinazione a lui familiare. Il vento è dolce e lieve come una brezza leggera, fino a quando non giunge a destinazione. A quel punto il messaggio viene trasmesso, anche nel caso non ci sia nessuno ad ascoltarlo. Una volta riportato il messaggio, il vento si dissipa. L'incantesimo può trasmettere un messaggio di 25 parole al massimo, o un altro suono che abbia la durata di un round oppure può semplicemente creare un alito di brezza sussurrante. Lo stregone può far rallentare il vento ad una velocità di 1,6 Km all'ora o farlo accelerare fino a 1,6 Km per turno.

Quando giunge a destinazione, il vento si avvolge a spirale e mormora le parole del messaggio, dissipandosi una volta terminato. Come per l'incantesimo *Bocca magica,* non può essere utilizzato per lanciare incantesimi.

INCANTESIMI DEL TERZO LIVELLO

ANTI-INDIVIDUAZIONE

(Scongiurazione)
Nondetection

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 ora per livello
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: 1 creatura o 1 oggetto
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo lo stregone rende la creatura o l'oggetto toccato non rilevabile per mezzo di incantesimi di divinazione, come *Chiaroveggenza, Chiaraudienza, Localizzare un oggetto, ESP* e altri incantesimi di individuazione. Impedisce anche l'individuazione mediante oggetti magici, come le *sfere di cristallo* o *i medaglioni dell'ESP.* Non ha effetto sull'incantesimo *Individuazione dell'allineamento* o sulla capacità di individuare l'invisibile propria delle creature intelligenti o di alto livello. Per ogni tentativo di individuazione, lo stregone che ha lanciato l'incantesimo di *Anti-individuazione* deve effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi. Se questo tiro ha successo, il tentativo di individuazione fallisce.

La componente materiale è un pizzico di polvere di diamanti del valore di 300 mo.

BLOCCA NON MORTI

(Necromanzia)
Hold Undead

Raggio d'azione: 18 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1d4 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: 1d3 non morti
Tiro-salvezza: Neg.

Una volta lanciato, questo incantesimo immobilizza 1d3 non morti, il cui totale di dadi-vita deve essere uguale o inferiore al livello dello stregone. Non si possono colpire più di 3 non morti con un unico incantesimo. Per lanciarlo, lo stregone deve mirare ad un punto compreso entro il raggio d'azione; i tre non morti più vicini vengono considerati all'interno dell'area d'effetto, purché lo stregone possa vederli e siano nel raggio dell'incantesimo. I non morti privi di intelligenza (scheletri, zombi, ghoul) vengono colpiti automaticamente. Gli altri tipi possono effettuare un tiro-salvezza. Se lo superano, non subiscono alcuna conseguenza; se lo sbagliano, restano immobili fino al termine dell'incantesimo.

Le componenti materiali sono un pizzico di zolfo e di aglio in polvere.

BLOCCAPERSONE

(Incantamento/Charme)
Hold Person

Raggio d'azione: 108 m
Componenti: V, S, M
Durata: 2 round per livello
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: 1-4 persone in un cubo con spigolo di 6 m
Tiro-salvezza: Neg.

Questo incantesimo ha l'effetto di immobilizzare 1d4 creature umane, semiumane o umanoidi per una durata di 10 o più round.

L'incantesimo colpisce tutte le creature bipedi di taglia umana o inferiore, compresi brownie, coboldi, driadi, elfi, folletti, gnoll, gnomi, goblin, halfling, hobgoblin, mezzelfi, mezzorchetti, nani, nixie, orchetti, spiritelli, trogloditi, uomini-lucertola ecc.

Il centro dell'incantesimo è scelto dallo stregone, così come i bersagli, che devono trovarsi all'interno dell'area d'effetto. Se l'incantesimo è diretto contro 3 o 4 persone, ciascuna ha diritto ad un tiro-salvezza senza modifiche; se le vittime sono 2, subiscono una penalità di -1 sul tiro, mentre un unico bersaglio effettua il tiro-salvezza con una penalità di -3. Vengono applicati i modificatori per la Saggezza. Chi effettua il tiro con successo rimane illeso. I non morti non possono essere bloccati.

Le vittime non possono muoversi o parlare, ma rimangono consapevoli di quanto accade attorno a loro e possono usare le abilità che non richiedono movimenti o parole. Rimanere bloccati non previene il peggioramento delle condizioni della vittima a causa di veleni, ferite o malattie. Lo stregone può porre termine all'incantesimo con un solo comando, altrimenti la sua durata è di 10 round per gli stregoni del 5° livello, 12 round per quelli del 6°, 14 per quelli del 7° ecc.

La componente materiale è una piccola barretta di ferro.

CAPANNA DI LEOMUND

(Alterazione)
Leomund's Tiny Hut

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 4 ore + 1 ora per livello
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: Sfera con diametro di 4,5 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo lo stregone crea attorno a sé una sfera di energia statica non trasparente, del colore desiderato. Metà della sfera sporge da terra; l'altra metà resta sotto. Questo campo di forza contiene al massimo altre 7 creature di dimensioni umane, oltre allo stregone, che possono entrare ed uscire dal rifugio senza problemi; qualora se ne andasse lo stregone, invece, l'incantesimo avrebbe termine.

Se la temperatura all'esterno della sfera è compresa tra i -18° C e i 38° C, quella all'interno è pari a 21° C. Se all'esterno la temperatura è superiore a 38° C o inferiore a 18° C, anche la temperatura all'interno della sfera varia di altrettanti gradi. La sfera ripara dagli agenti atmosferici (pioggia, polvere, tempeste di sabbia ecc.) e può sopportare senza problemi venti di qualsiasi intensità, purché non si tratti di un uragano vero e proprio, che la distruggerebbe.

L'interno è semisferico; lo stregone può illuminarlo lievemente, oppure può estinguere la luce, a sua discrezione. Anche se la sfera è opaca dall'esterno, dall'interno è completamente trasparente. Armi, proiettili ed incantesimi possono attraversarla senza danneggiarla. La sfera può essere dissolta magicamente.

La componente materiale è un piccolo cristallo, che va in frantumi quando l'incantesimo si dissolve o termina.

CHIARAUDIENZA

(Divinazione)
Clairaudience

Raggio d'azione: Illimitato
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: Raggio di 18 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo permette allo stregone di concentrarsi su di un luogo e di sentire qualsiasi rumore nel raggio di 18 m. La distanza non è rilevante; è sufficiente che lo stregone conosca l'ambiente o che si tratti comunque di un luogo evidente (ad esempio, dietro una porta o un angolo, in un boschetto ecc.). Lo stregone può udire solo i suoni che è in grado di sentire normalmente. I rivestimenti di piombo e le protezioni magiche impediscono il funzionamento dell'incantesimo, ma vengono percepiti dallo stregone. L'incantesimo funziona solo sul Piano di esistenza in cui si trova lo stregone. Esso crea un sensore invisibile, simile a quello creato da una *sfera di cristallo,* che può essere dissolto.

La componente materiale è un piccolo corno (del valore di almeno 100 mo).



CHIAROVEGGENZA

(Divinazione)
Clairvoyance

Raggio d'azione: Illimitato
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: Linea di vista
Tiro-salvezza: Nessuno

Simile all'incantesimo *Chiaraudienza, Chiaroveggenza* permette allo stregone di vedere nella sua mente qualsiasi cosa si trovi entro una distanza visibile dal luogo scelto. La distanza non è rilevante; è sufficiente che lo stregone conosca l'ambiente o che si tratti comunque di un luogo evidente. La luce è un fattore determinante, perché l'incantesimo non permette di usare l'infravisione o altri espedienti magici. Se la zona è oscurata magicamente, si vedranno solamente tenebre; se l'oscurità è naturale, si vedrà solamente a 3 m di distanza dal centro dell'area d'effetto. Negli altri casi, la visibilità è normale, a seconda della luminosità prevalente. I rivestimenti di piombo e le protezioni magiche impediscono il funzionamento dell'incantesimo, ma vengono percepiti dallo stregone. L'incantesimo crea un sensore invisibile, simile a quello creato da una *sfera di cristallo,* che può essere dissolto. L'incantesimo funziona solo sul Piano di esistenza in cui si trova lo stregone.

La componente materiale è un pizzico di ghiandola pineale in polvere.

DESTRIERO SPETTRALE

(Evocazione, Visione)
Phantom Steed

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: 1 ora per livello
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo lo stregone crea un essere simile ad un cavallo, che può essere cavalcato solo da lui stesso o dalla persona per la quale è stato creato. Questo destriero ha corpo e testa neri, occhi color latte, criniera e coda grigie e zoccoli color fumo, che non producono rumore. Non combatte, ma tutti gli animali normali lo evitano e solo i mostri lo attaccano. Ha Classe Armatura 2 e 7 punti-ferita, più 1 per ogni livello dello stregone. Se perde tutti i suoi punti-ferita, sparisce. Il suo fattore-movimento è pari a 4 per ogni livello dello stregone, fino ad un massimo di 48. E' dotato di una specie di sella e di briglie. Può portare il peso di chi lo cavalca più un massimo di 4,5 Kg per livello dello stregone.

Questa cavalcatura è dotata di alcuni poteri, in base al livello dello stregone.
8° livello: Attraversa senza difficoltà terreni sabbiosi, fangosi o paludosi.
10° livello: Corre sull'acqua come se si trattasse di terreno solido e asciutto.
12° livello: Galoppa nell'aria come se si trovasse sulla terraferma, quindi supera senza difficoltà burroni e voragini anche in assenza di un ponte. Non può comunque decollare e prendere il volo: il movimento deve avvenire tra due punti che si trovano alla stessa altezza.
14° livello: Vola a comando come se fosse un pegaso, con fattore-movimento di 48 per round.

Ogni livello di potere comprende anche quelli dei livelli inferiori; un destriero creato da uno stregone del 12° livello possiede anche i poteri di 8° e 10° livello oltre a quelli del 12° livello.

DISSOLVI MAGIE

(Scongiurazione)
Dispel Magic

Raggio d'azione: 108 m
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: Cubo con spigolo di 9 m
Tiro salvezza: Nessuno

Lanciando questo incantesimo, lo stregone ha la possibilità di neutralizzare o di annullare la magia con cui viene a contatto, in uno dei seguenti modi.

In primo luogo, può eliminare gli incantesimi ed i loro effetti dalle creature e dagli oggetti (sono inclusi gli effetti derivanti dalle abilità innate e dagli oggetti magici). Secondariamente, può interrompere il lancio di incantesimi o l'uso di abilità innate, entro l'area d'effetto, nell'istante in cui la dissoluzione viene lanciata. In terzo luogo, può distruggere le pozioni magiche (che vengono considerate di 12° livello, ai fini dell'incantesimo).

Ogni magia o pozione presente nell'area d'effetto deve effettuare un tiro di controllo per determinare se ha perso i suoi poteri o meno. Lo stregone può sempre dissolvere i propri incantesimi; per quelli effettuati da un altro personaggio, la riuscita del tentativo dipende dalla differenza tra il suo livello e quello del personaggio che ha lanciato l'incantesimo da dissolvere. La probabilità di base è pari al 50% (il tentativo riesce con un risultato di 11 o più su 1d20). Se l'effetto magico che deve essere dissolto è stato lanciato da un personaggio di livello inferiore a quello dello stregone, la differenza tra i livelli deve essere sottratta dal numero che bisogna ottenere con 1d20 (le probabilità di riuscita aumentano). Al contrario, se il personaggio che ha lanciato l'incantesimo è più potente dello stregone, la differenza tra i livelli si somma al numero che deve essere ottenuto (avrà quindi minori possibilità di successo). Un 20 naturale equivale sempre ad un successo, un 1 naturale ad un fallimento. Quindi, se lo stregone è di 10 livelli superiore, solamente un risultato di 1 previene la dissoluzione dell'incantesimo.

L'incantesimo non ha effetto sugli oggetti magici particolari come pergamene, anelli, bacchette, verghe, bastoni, oggetti vari, armi, scudi e armature, a meno che non venga diretto appositamente contro di essi. In tal caso, li renderà inutilizzabili per 1d4 round. Una creatura che stia indossando o utilizzando uno di questi oggetti potrà effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi; in caso contrario l'oggetto verrà automaticamente reso inoperativo. Un collegamento interdimensionale (ad esempio una *borsa conservante*) reso inoperativo viene temporaneamente chiuso. Le proprietà fisiche dell'oggetto restano comunque invariate: una spada magica, anche se privata della magia, rimane pur sempre una spada.

Artefatti e reliquie non sono influenzati dall'incantesimo *Dissolvi magie;* possono però esserlo alcune loro proprietà (a discrezione del DM).

L'incantesimo può essere molto efficace contro le creature charmate o sotto effetti similari. Alcuni incantesimi non possono essere dissolti (vedi descrizione dei singoli incantesimi).

Effetti del Dissolvi magie

Fonte dell' effetto	Resistenza	Esito della dissoluzione
Stregone	Nessuna	Riesce automaticamente
Altro personaggio/ abilità innata	Livello/DV	Effetto annullato
Bacchetta	6° livello	*
Bastone	8° livello	*
Pozione	12° livello	Pozione distrutta
Altre magie	12° livello o speciale	*
Artefatto	A discrezione del DM	A discrezione del DM

* Effetto annullato; se l'incantesimo *Dissolvi magie* viene lanciato direttamente sull'oggetto, questo viene reso inoperativo per 1d4 round.

ELUDERE

(Alterazione)
Delude

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: Raggio di 9 m
Tiro-salvezza: Neg.

Mediante questo incantesimo lo stregone confonde il proprio allineamento con quello di una qualsiasi creatura che si trovi entro il raggio di 9 m nel momento in cui viene lanciato l'incantesimo. La creatura deve avere un'intelligenza almeno superiore a quella animale ed il suo allineamento rimane invariato. Questa creatura ha diritto ad un tiro-salvezza contro incantesimi. Se lo effettua con successo, l'incantesimo non funziona. Al contrario, se l'incantesimo ha effetto, qualsiasi tentativo di individuazione dell'allineamento effettuato nei confronti dello stregone rivelerà solo il nuovo allineamento acquisito. Anche un incantesimo di *Individuazione del bene* o *Individuazione del male* rivelerà soltanto l'aura dell'altra creatura, se è sufficientemente forte. La creatura la cui aura è stata assunta irradia magia, mentre lo stregone la irradia solamente nei confronti della creatura colpita. Se questo incantesimo viene utilizzato assieme agli incantesimi *Cambiare sembianze* o *Alterare se stesso,* la classe dello stregone può essere interamente occultata, ammesso che lui sia in grado di dissimularla.

EVOCARE MOSTRI I

(Evocazione/Attrazione)
Monster Summoning I

Raggio d'azione: Speciale
Componenti: V, S, M
Durata: 2 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: Raggio di 27 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Entro un round dal momento in cui lancia questo incantesimo, lo stregone evoca 2d4 mostri di 1° livello (scelti dal DM tra le tabelle degli incontri di 1° livello). I mostri appaiono entro l'area d'effetto, in un luogo scelto dallo stregone, ed attaccano gli avversari al meglio delle loro possibilità. Continuano a combattere fino a quando lo stregone comanda loro di smettere, termina la durata dell'incantesimo, oppure vengono uccisi. Le creature non effettuano alcun controllo del morale e se vengono uccise svaniscono. Se non ci sono nemici da combattere e lo stregone è in grado di comunicare con loro, i mostri potranno svolgere altri compiti.

In rari casi si è venuti a conoscenza della scomparsa di avventurieri, evocati da potenti stregoni per mezzo di questo incantesimo. Coloro che sono stati rapiti in questo modo ricordano ogni particolare del loro viaggio.

Le componenti materiali sono un sacchetto ed una piccola candela (non necessariamente accesa).

FOLATA DI VENTO

(Alterazione)
Gust of Wind

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: 3 m x 9 m/liv.
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo crea un forte vento nel luogo in cui si trova lo stregone, che si muove nella direzione in cui egli è rivolto. L'intensità, pari a circa 48 Km/h, è tale da poter spegnere le candele, le torce e simili fiamme non riparate, e da far tremare le fiammelle protette (come quelle di una lanterna, ad esempio). Queste ultime hanno una probabilità pari al 5% per ogni livello dello stregone di essere spente. L'incantesimo, inoltre, espande gli incendi per una distanza di 1d6 x 30 cm nella direzione del vento, allontana le piccole creature volanti di 1d6 x 9 m e rende impossibile il movimento nella direzione in cui soffia il vento per le creature di taglia umana. Infine, dimezza per la durata di un round la velocità delle creature volanti di dimensioni superiori a quelle di un uomo. Gli oggetti leggeri vengono spazzati via, i vapori vengono dispersi e le creature in forma gassosa o levitanti vengono scacciate. L'area interessata dall'incantesimo è larga 3 m e lunga 9 m per ogni livello dello stregone (uno stregone dell'8° livello potrebbe creare una folata che viaggia per 72 m).

La componente materiale è un seme di un qualsiasi legume.

FORMA INCORPOREA

(Alterazione, Illusione)
Wraithform

Raggio d'azione: 0
Componenti: S, M
Durata: 2 round per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Lo stregone
Tiro-salvezza: Nessuno

Lanciando questo incantesimo, lo stregone e tutto il suo equipaggiamento divengono incorporei. In questa forma lo stregone può essere colpito solo dagli attacchi magici o speciali, inclusi quelli derivanti da armi magiche +1 o superiori, o da creature in grado di ferire chi è colpibile solo con armi magiche. La maggior parte dei non morti ignorerà un individuo in forma incorporea, convinta che si tratti di uno spettro o di un wraith, sebbene un lich o un altro non morto speciale possa riconoscerlo effettuando con successo un tiro-salvezza contro incantesimi con penalità di -4.

Per tutta la durata dell'incantesimo lo stregone può passare attraverso fessure e stretti buchi, con tutto il suo equipaggiamento. Non può però volare, se non mediante altri incantesimi. Quando si trova in questa forma, lo stregone non può effettuare nessuna forma di attacco, tranne contro le creature esistenti sul Piano Etereo, dove entrambe le forme di attacco sono permesse. Un incantesimo di *Dissolvi magie,* se effettuato con successo, costringe lo stregone a riprendere il suo aspetto normale. Lo stregone può porre termine all'incantesimo con un solo comando.

Le componenti materiali sono un pezzetto di garza e un filo di fumo.

FORZA SPETTRALE

(Illusione/Visione)
Spectral Force

Raggio d'azione: 54 m + 90 cm per livello
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: Un cubo con spigolo di 12 m + un numero di cubi con spigolo di 3 m uguale al livello
Tiro-salvezza: Speciale

Questo incantesimo crea un'illusione completa di suoni, odori e temperatura. Per il resto, è uguale all'incantesimo *Creazione spettrale potenziata.* L'illusione svanisce tre round dopo che lo stregone ha smesso di concentrarsi.



FRECCIA INFUOCATA

(Evocazione/Attrazione)
Flame Arrow

Raggio d'azione: 27 m + 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo ha un duplice effetto. Con la prima versione, lo stregone può trasformare delle normali frecce o dei dardi da balestra in proiettili infuocati per la durata di un round. I proiettili devono essere caricati e scoccati nel round in cui viene completato l'incantesimo, altrimenti vengono consumati a causa del suo effetto. Si possono rendere infuocati fino a 10 proiettili per ogni 5 livelli dello stregone. Le frecce causano il danno normale, più 1 punto di danno da ustione. Inoltre, c'è anche la possibilità che provochino degli incendi. Questa versione dell'incantesimo viene spesso utilizzata nelle grandi battaglie.

La seconda versione permette allo stregone di lanciare dei dardi infuocati contro gli avversari, purché questi siano entro il raggio d'azione. Ogni dardo infligge 1d6 danni da punta più 4d6 danni da ustione; questi ultimi vengono dimezzati se la vittima effettua con successo un tiro-salvezza contro incantesimi. Lo stregone riceve un dardo ogni 5 livelli di esperienza (2 al 10° livello, 3 al 15° livello ecc.). I dardi possono essere scagliati contro bersagli che si trovino a meno di 18 m di distanza l'uno dall'altro e di fronte allo stregone.

Le componenti materiali sono una goccia d'olio ed un pezzetto di pietra focaia.

FULMINE

(Apparizione)
Lightning Bolt

Raggio d'azione: 36 m + 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: Istantanea
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: 1/2

Con questo incantesimo lo stregone scatena una potente scarica di elettricità che infligge 1d6 danni per ogni suo livello (fino ad un massimo di 10d6) ad ogni creatura che si trovi all'interno dell'area d'effetto. Un tiro-salvezza contro incantesimi consente di dimezzare le ferite (arrotondare per difetto). Il fulmine scaturisce all'altezza e alla distanza decise dallo stregone e colpisce in linea retta (ad esempio, se un fulmine di 12 m parte a 54 m dallo stregone, la distanza raggiunta è di 66 m (12 + 54). Il fulmine può incendiare i materiali combustibili, dar fuoco a porte di legno, scheggiare fino a 15 cm di roccia, far fondere metalli con basso punto di fusione (piombo, oro, rame, argento, bronzo). Gli oggetti che subiscono l'impatto diretto devono effettuare un tiro-salvezza (si veda l'incantesimo *Palla di fuoco*). Se una barriera interposta viene perforata o squarciata dal fulmine (cioè fallisce il tiro-salvezza), questo prosegue la sua traiettoria. Un fulmine può sfondare 2,5 cm di legno o 1,2 cm di pietra per livello dello stregone, fino ad un massimo di 30 cm di legno o 15 cm di pietra.

L'area d'effetto del fulmine può essere, a discrezione dello stregone, un fulmine biforcuto largo 3 m e lungo 12 m o un singolo fulmine largo 1,5 m e lungo 24 m. Se il fulmine non può stendersi in tutta la sua lunghezza a causa di una barriera impenetrabile (come un muro di pietra), rimbalza verso lo stregone che lo ha lanciato, esaurendosi solo quando raggiunge la sua completa estensione.

Esempio: un fulmine della lunghezza di 24 m parte ad una distanza di 12 m, ma a 15 m urta contro un muro. Dopo aver colpito il muro, il fulmine rimbalza di 21 m verso lo stregone (che si trova a soli 15 m di distanza dal muro e viene quindi colpito dal suo stesso fulmine!).

Il DM potrebbe permettere la riflessione dei fulmini. Quando i fulmini di questo tipo colpiscono una superficie solida, si riflettono secondo un angolo pari a quello di incidenza (come la luce su di uno specchio). Una creatura che venga colpita più volte dallo stesso fulmine deve effettuare un tiro-salvezza ogni volta, ma per poter dimezzare i danni deve effettuare con successo tutti i tiri-salvezza (anche fallendone uno solo il danno è subito interamente).

Le componenti materiali sono un pezzetto di pelliccia e una verga di cristallo, ambra o vetro.

INFRAVISIONE

(Alterazione)
Infravision

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 2 ore + 1 ora per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: La creatura toccata
Tiro-salvezza: Nessuno

Chi riceve questo incantesimo è in grado di vedere al buio fino a 18 m di distanza anche senza alcun tipo di luce artificiale. Le forti sorgenti di luce come fuochi, lanterne e torce tendono ad accecare, compromettendo quindi anche l'infravisione. Le creature invisibili non vengono individuate con l'infravisione.

La componente materiale è un pizzico di carota secca o un'agata.

INTERMITTENZA

(Alterazione)
Blink

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Lo stregone
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo provoca la dislocazione del corpo dello stregone da un punto all'altro in tempo e direzione completamente casuali. Gli attacchi diretti contro lo stregone falliscono automaticamente il bersaglio se il tiro per l'iniziativa stabilisce che avvengono dopo la sua dislocazione.

Ad ogni round in cui l'incantesimo è in funzione lo stregone deve tirare 2d8 per determinare l'istante della dislocazione: il risultato è il tiro per l'iniziativa dello stregone in quel round. Lo stregone scompare e ricompare a tre metri di distanza dal luogo in cui si trovava prima (la direzione si determina tirando 1d8: 1 = Avanti a destra, 2 = A destra, 3 = Indietro a destra, 4 = Indietro, 5 = Indietro a sinistra, 6 = A sinistra, 7 = Avanti a sinistra, 8 = Avanti). Non è possibile riapparire all'interno di oggetti solidi: se si ottiene questo risultato, si deve ripetere il tiro. Se lo stregone riappare in un luogo in cui sono presenti oggetti mobili di peso e dimensioni analoghi ai suoi o inferiori, questi vengono spinti da parte automaticamente. Se la dislocazione è possibile solo in un oggetto impenetrabile, lo stregone resta intrappolato nel Piano Etereo.

Ad ogni round di intermittenza, lo stregone può essere attaccato solo dagli avversari che vincono il tiro per l'iniziativa o che possono colpire entrambe le locazioni contemporaneamente (con un'arma a soffio, una *Palla di fuoco* o forme analoghe di attacco ad area). Gli avversari dotati di attacchi multipli o che agiscono sotto l'influsso di *Velocità* o di incantesimi similari sono spesso in grado di colpire talmente velocemente da riuscire a portare a termine almeno un attacco.

Se lo stregone decide di ritardare il suo eventuale attacco fino ad un momento successivo alla sua dislocazione, il tiro di 2d8 deve essere sommato al normale tiro di 1d10 per l'iniziativa (quindi, in quel round probabilmente attaccherà per ultimo). Lo stregone può anche tentare di attaccare prima che inizi la dislocazione (deve dichiararlo prima di tirare 2d8 per l'istante della dislocazione e 1d10 per l'iniziativa). In tal caso, confronterà i due risultati, nella speranza che sia più basso quello per l'iniziativa (i due tiri non devono essere sommati se lo stregone cerca di attaccare prima dell'intermittenza). Se il tiro per l'iniziativa è più basso di quello per l'intermittenza, lo stregone effettuerà il suo attacco e poi verrà dislocato. Se, al contrario, il tiro per l'iniziativa è più alto, lo stregone sparirà per poi attaccare nella direzione in cui è rivolto (dovrà comunque portare a termine il suo attacco, anche se capitasse in un posizione nella quale non recherebbe danno a nessuno).

INVISIBILITÀ NEL RAGGIO DI 3 M

(Illusione/Visione)
Invisibility, 10' Radius

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: Raggio di 3 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo rende invisibili tutte le creature che si trovano a meno di 3 metri di distanza dal ricevente. Anche l'equipaggiamento e gli oggetti portati divengono invisibili, ma le eventuali luci emesse restano visibili. Il centro dell'incantesimo si muove insieme alla creatura che lo ha ricevuto. Le creature che sono sotto l'influsso dell'incantesimo non si vedono a vicenda. Le creature che escono dall'area d'effetto diventano visibili, ma quelle che vi entrano dopo che l'incantesimo è stato lanciato non acquisiscono l'invisibilità. Le creature invisibili (ma non il ricevente) che effettuano un attacco perdono solo la propria invisibilità; se l'attacco viene effettuato dal ricevente, l'incantesimo termina il suo effetto.

Le componenti materiali sono le stesse occorrenti per l'incantesimo di *Invisibilità.*

ISCRIZIONE ILLUSORIA

(Illusione/Visione)
Illusionary Script

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 giorno per livello
Tempo di lancio: Speciale
Area d'effetto: La creatura che legge l'iscrizione
Tiro-salvezza: Speciale

Questo incantesimo permette allo stregone di scrivere istruzioni o informazioni di qualsiasi genere su pergamene, fogli ecc.. Queste appariranno come un tipo di scrittura magica o sconosciuta. Le iscrizioni sono accessibili solo alle persone scelte dallo stregone. Un illusionista è in grado di riconoscere le iscrizioni illusorie.

Le creature non autorizzate che leggono lo scritto devono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi. Se il tiro ottiene un esito positivo, la creatura può volgere altrove lo sguardo provando solamente un leggero senso di disorientamento. Se il tiro fallisce, la creatura diviene vittima di una suggestione impressa dallo stregone nel momento in cui ha creato lo scritto. La suggestione deve espletarsi in meno di tre turni. Una possibile suggestione può essere, ad esempio, di richiudere il libro e di andarsene, oppure di dimenticarsi della sua esistenza. Un incantesimo di *Dissolvi magie,* effettuato con successo, rimuove l'iscrizione illusoria, ma, in caso di fallimento, cancella tutto il documento. Le parole nascoste possono essere lette utilizzando in combinazione gli incantesimi *Visione del vero* e *Lettura del magico* o *Comprensione dei linguaggi,* a seconda della necessità.

La componente materiale è inchiostro a base di piombo, che dev'essere preparato appositamente da un alchimista ad un prezzo non inferiore a 300 mo per dose.

LENTEZZA

(Alterazione)
Slow

Raggio d'azione: 81 m + 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 3 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: 1 creatura per livello in un cubo con spigolo di 12 m
Tiro-salvezza: Neg.

Questo incantesimo ha l'effetto di fare attaccare e muovere le creature colpite ad una velocità dimezzata. Annulla inoltre gli incantesimi di *Velocità* o analoghi, ma per il resto non ha effetto sulle creature magicamente accelerate o rallentate.

Le creature rallentate subiscono una penalità di +4 sulla Classe Armatura e di -4 sui tiri per colpire. Inoltre, tutti i bonus di combattimento per la Destrezza vengono annullati.

L'incantesimo agisce su un numero di creature pari al livello dello stregone, se queste si trovano all'interno dell'area d'effetto da lui scelta (cioè un cubo di 12 m di spigolo, con centro nel luogo scelto dallo stregone). Le creature vengono coinvolte a partire dal centro dell'incantesimo, proseguendo verso l'esterno. Il tiro-salvezza contro questo incantesimo si effettua con una penalità di -4.

La componente materiale è una goccia di melassa.

LINGUE

(Alterazione)
Tongues

Incantesimo invertibile

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: Raggio di 9 metri
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo consente allo stregone di comprendere e parlare altre lingue razziali o dialetti locali. Non gli consente, però, di parlare con gli animali. L'incantesimo permette allo stregone di essere compreso da tutte le creature dello stesso tipo che sono entro la distanza d'ascolto (solitamente 18 m). L'incantesimo non conferisce alcun genere di predisposizione nei suoi confronti.

Lo stregone può parlare una lingua aggiuntiva per ogni 3 livelli di esperienza. La forma invertita cancella gli effetti dell'incantesimo o confonde le comunicazioni verbali di qualsiasi tipo all'interno dell'area d'effetto.

La componente materiale è un modellino di ziggurat in argilla, che va in frantumi non appena l'incantesimo viene lanciato.



MORTE APPARENTE

(Necromanzia)
Feign Death

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: 1 ora + 1 turno per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: La creatura toccata
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo lo stregone (o qualsiasi altra creatura che non abbia numero di dadi-vita o di livelli superiore al suo) può sprofondare in uno stato di catalessi che è impossibile distinguere dalla morte. La creatura che è sotto l'influsso di questo incantesimo mantiene l'olfatto e l'udito e si rende conto di ciò che le succede intorno, ma non può vedere né avere altre percezioni. Nessun maltrattamento del corpo viene sentito, né provoca alcuna reazione; le ferite subite vengono dimezzate. La paralisi, il veleno o il risucchio di energia non hanno alcun effetto. Se il veleno viene iniettato o introdotto in altri modi nell'organismo, agirà solo dopo che l'incantesimo è terminato e sarà comunque permesso effettuare un tiro-salvezza.

Questo incantesimo può essere lanciato solo sulle creature disposte a riceverlo. Termina nel momento in cui lo decide lo stregone, oppure se viene dissolto con successo. In ogni caso, deve trascorrere un intero round prima che le funzioni corporee possano riprendere il loro corso.

MURO DI VENTO

(Alterazione)
Wind Wall

Raggio d'azione: 9 metri per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: Un muro di 3 m x 1,5 m/liv., largo 60 cm
Tiro-salvezza: Speciale

Questo incantesimo crea un'invisibile cortina verticale di vento spessa 60 cm, talmente potente da spazzare via qualsiasi uccello più piccolo di un'aquila e da sfilare di mano fogli e materiali analoghi a persone colte di sorpresa (nel dubbio, occorre effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi per vedere se queste sono riuscite a mantenere la presa). Gli insetti normali non possono attraversare la barriera; i materiali leggeri (come gli abiti) vengono sollevati dal vento; frecce e dardi vengono deviati e mancano il bersaglio, mentre i proiettili di peso inferiore a 1 Kg subiscono una penalità di -4 sul primo tiro e di -2 sui tiri successivi. Vapori, creature in forma gassosa e la maggior parte delle armi a soffio non oltrepassano la barriera, sebbene questa non costituisca un ostacolo per le creature incorporee.

Le componenti materiali sono un piccolo ventaglio ed una piuma di origine esotica.

PAGINA SEGRETA

(Alterazione)
Secret Page

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Finché non viene dissolto
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: 1 pagina (fino a 0,2 m^2)
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo modifica il contenuto di una pagina, in modo da farla apparire completamente differente. In questo modo una mappa può diventare un trattato sull'arte dell'intaglio dei bastoni da passeggio in ebano e il testo di un incantesimo può diventare la pagina di un libro mastro o magari di un incantesimo differente. Gli incantesimi *Confusione dei linguaggi* o *Rune esplosive* possono essere lanciati sulla pagina segreta, mentre un incantesimo di *Comprensione dei linguaggi* non ne rivelerà il reale contenuto. Lo stregone potrà rivelare il contenuto originale con un comando, potrà ristudiare il testo reale, quindi ripristinare la pagina segreta. L'incantesimo può anche essere rimosso, ripetendo per due volte la parola magica. Se qualcuno si accorge della debole magia emanata dalla pagina, può tentare di rivelarne il reale contenuto con un incantesimo di *Dissolvi magie* ma, se fallisce, la pagina viene distrutta. Per conoscere il contenuto non è sufficiente nemmeno un incantesimo di *Visione del vero,* a meno che non venga lanciato assieme a *Comprensione dei linguaggi.* L'incantesimo *Cancellare* distrugge il documento.

Le componenti materiali sono squame di aringa in polvere e l'essenza di un fuoco fatuo o di un fantasma.

PALLA DI FUOCO

(Apparizione)
Fireball

Raggio d'azione: 9 m + 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: Istantanea
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: Raggio di 6 m
Tiro-salvezza: 1/2

Questo incantesimo crea una sfera di fuoco, che esplode con un boato ed infligge una quantità di danni proporzionale al livello dello stregone (1d6 danni per ogni livello, fino ad un massimo di 10d6). L'esplosione crea una piccola pressione ed in genere assume la forma dell'area in cui si verifica. La palla riempie un'area equivalente al suo volume sferico (circa 891 m^3, ossia il volume occupato da 33 cubi con spigolo di 3 m). Oltre a ferire le creature, incendia tutti i materiali infiammabili e fonde i metalli più morbidi (come oro, argento e rame) che si trovano entro il suo raggio. Gli oggetti esposti devono effettuare con successo un tiro-salvezza contro fuoco magico per scampare agli effetti della palla di fuoco, mentre gli oggetti indossati da creature che hanno effettuato con successo il tiro-salvezza non subiscono danni da fuoco.

Per lanciare l'incantesimo, lo stregone deve puntare il dito e dire a quale distanza ed altezza vuole far scoppiare la palla. Successivamente dal dito scaturisce un lampo, che andrà a creare la *Palla di fuoco* se non incontra ostacoli sul suo percorso (in tal caso esploderà prima). Le creature che falliscono il tiro-salvezza subiscono tutti i danni causati dall'esplosione. Quelle che lo effettuano con successo riescono a schivarla, gettandosi a terra o rotolando da una parte, e ne subiscono solo la metà, arrotondata per difetto (sarà il DM a calcolare il totale delle ferite che subisce ogni creatura, a seconda che abbia fallito o meno il tiro-salvezza).

La componente materiale è una pallina di guano di pipistrello e zolfo.

PICCOLE METEORE DI MELF

(Apparizione, Alterazione)
Melf's Minute Meteors

Raggio d'azione: 63 m + 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: 1 bersaglio per meteora
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo consente allo stregone di lanciare dei piccoli globi infuocati (uno per ogni suo livello di esperienza), ciascuno dei quali esplode al momento dell'impatto formando una sfera di diametro di 30 cm, che infligge 1d4 danni alla creatura colpita e incendia i materiali infiammabili (anche solide assi di legno). Queste meteore sono considerate come oggetti da lancio scagliati dallo stregone, con un bonus di +2 sul tiro per colpire e senza penalità per la distanza. I colpi a vuoto infliggono comunque 1 danno ad ogni creatura che si trovi a meno di 90 cm di distanza. Questo incantesimo può essere lanciato in due versioni.

A) Lo stregone può lanciare cinque meteore ad ogni round (si faccia riferimento alla sezione "Iniziativa con attacchi multipli" del capitolo 9 sul combattimento).

B) Lo stregone lancia una sola meteora per round e, in aggiunta,

può compiere altre azioni come lanciare incantesimi, usare oggetti o effettuare attacchi ravvicinati. Gli incantesimi che richiedono concentrazione costringono lo stregone a rinunciare alle meteore restanti. Queste verranno perse anche nel caso in cui lo stregone dimentichi quante gliene rimangono da scagliare.

L'incantesimo termina quando lo stregone ha lanciato tutte le meteore di cui dispone, oppure se rinuncia a scagliarle o se viene colpito da un *Dissolvi magie*.

Le componenti necessarie sono nitrato e solfuro, amalgamati con della resina fino a formare una pallina. Lo stregone deve anche disporre di una cannuccia d'oro finemente incisa, riutilizzabile, la cui costruzione costi non meno di 1.000 mo.

PROTEZIONE DAI PROIETTILI NORMALI

(Scongiurazione)
Protection From Normal Missiles

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: La creatura toccata
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo lo stregone conferisce la totale invulnerabilità nei confronti di qualsiasi tipo di proiettile scagliato o lanciato, come frecce, dardi, accette, giavellotti, sassi, lance. Inoltre, riduce di 1 punto per ogni dado i danni causati da proiettili grandi o magici, come macigni, proiettili da balista e da catapulta, oltre a frecce, dardi e giavellotti magici. L'incantesimo non fornisce tuttavia alcuna protezione contro gli attacchi magici derivanti da incantesimi come *Fulmine, Palla di fuoco* o *Dardo incantato.*

La componente materiale è un pezzo di testuggine o un guscio di tartaruga.

PROTEZIONE DAL MALE NEL RAGGIO DI 3 M

(Scongiurazione)
Protection From Evil, 10' Radius

Incantesimo invertibile

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 2 round per livello
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: Sfera con raggio di 3 m attorno alla creatura toccata
Tiro-salvezza: Nessuno

La barriera protettiva creata con questo incantesimo è identica a quella dell'incantesimo *Protezione dal male,* ma è di dimensioni maggiori ed è di più lunga durata. L'effetto è centrato sulla creatura toccata e si muove insieme ad essa. Qualsiasi creatura protetta che si trovi all'interno del cerchio può spezzare la protezione entrando in combattimento ravvicinato contro le creature incantate o evocate per magia. Se l'incantesimo viene lanciato su una creatura troppo grande per rientrare nell'area d'effetto, esso agirà come un semplice incantesimo di *Protezione dal male,* efficace solo per quella creatura.

Per lanciare l'incantesimo, lo stregone deve tracciare un cerchio con diametro di 6 m usando della polvere d'argento. Per la forma invertita occorre della limatura di ferro.

RESPIRARE SOTT'ACQUA

(Alterazione)
Water Breathing

Incantesimo invertibile

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 ora per livello + 1d4 ore
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: La creatura toccata
Tiro-salvezza: Nessuno

La creatura che riceve questo incantesimo è in grado di respirare liberamente sott'acqua per tutta la sua durata. Lo stregone può toccare anche più di una creatura con un solo incantesimo; in tal caso, la durata si divide per il numero delle creature coinvolte.

La forma invertita, *Respirare aria,* consente alle creature che normalmente respirano sott'acqua, di sopravvivere inspirando aria per la medesima durata.

La componente materiale è un piccolo giunco o una pagliuzza.

RESTRINGERE

(Alterazione)
Item

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 4 ore per livello
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: 54 dm^3 per livello
Tiro-salvezza: Speciale

Con questo incantesimo lo stregone è in grado di ridurre un oggetto non magico (se rientra nei limiti dell'area d'effetto) a 1/12 delle sue dimensioni normali. Può anche, volendo, tramutarlo in un oggetto di stoffa. Per gli oggetti posseduti da altre creature è permesso effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi. Gli oggetti ridotti tornano alla forma e alla composizione normale se vengono lanciati contro una superficie solida o se lo stregone che ha lanciato l'incantesimo pronuncia l'apposito comando. Con questo incantesimo è addirittura possibile trasformare un fuoco, compreso il suo combustibile.

RUNE ESPLOSIVE

(Alterazione)
Explosive Runes

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: Raggio di 3 m
Tiro-salvezza: Nessuno o 1/2

Tracciando queste rune mistiche su una pergamena, una mappa o un documento qualsiasi, lo stregone ne impedisce la lettura alle persone non autorizzate. Queste rune sono difficilmente individuabili (5% di probabilità per ogni livello di esperienza del lettore, se è in grado utilizzare la magia; i ladri hanno solo il 5% di possibilità). L'individuazione delle trappole, mediante un incantesimo o un oggetto magico, scopre automaticamente le rune.

Non appena vengono lette, le rune esplodono, infliggendo 6d4 + 6 danni al lettore, senza possibilità di tiro-salvezza. Coloro che si trovano entro il raggio dell'esplosione subiscono lo stesso numero di danni oppure la metà, se effettuano con successo un tiro-salvezza. Lo stregone che ha lanciato l'incantesimo può leggere il documento o farlo leggere ad altri (dietro sue istruzioni) senza pericolo. Inoltre, è in grado di rimuovere le rune quando desidera. Altri personaggi potranno eliminarle solo con gli incantesimi *Dissolvi magie* o *Cancellare* (se vengono effettuati con successo). Le rune rimangono fino a quando qualcuno



non le fa scoppiare, causando anche la distruzione dell'oggetto sul quale sono state tracciate, a meno che questo non sia resistente al fuoco di tipo magico (per i tiri-salvezza degli oggetti, vedi il capitolo 6 del *MDM*).

SIGILLO DEL SERPENTE

(Evocazione/Attrazione)
Sepia Snake Sigil

Raggio d'azione: 4,5 m
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: 1 sigillo
Tiro-salvezza: Nessuno

Non appena questo incantesimo viene lanciato, un piccolo simbolo scritto appare su un documento. Nel caso venga letto, il cosiddetto sigillo-serpente si anima e colpisce la creatura vivente più vicina (ma non lo stregone che ha lanciato l'incantesimo). L'attacco viene effettuato come se si trattasse di un mostro con un numero di dadi-vita pari al livello dello stregone che ha lanciato l'incantesimo. Se l'attacco va a segno, la vittima viene avvolta in un luccicante campo di forza color ambra, rimanendo congelata ed immobilizzata. Potrà essere liberata per mezzo di un comando dello stregone, mediante l'incantesimo *Dissolvi magie* effettuato con successo oppure dopo che saranno trascorsi 1d4 giorni +1 giorno per ogni livello dello stregone. Fino ad allora sarà impossibile avvicinare la vittima, spingere il campo di forza luccicante, o interagire in altri modi. Finché si trova in questo stato, la vittima non invecchia, non ha fame, sonno, non recupera incantesimi e non è consapevole di quello che le accade attorno.

Se il sigillo-serpente manca il bersaglio, si dissipa con un lampo di luce ambrata, provocando un forte rumore ed una nuvoletta di fumo brunastro con diametro di tre metri, della durata di un round.

L'incantesimo non può essere individuato con la semplice osservazione. Un incantesimo di *Individuazione del magico* rivela solamente che l'intero documento è magico; un *Dissolvi magie* rimuove il sigillo; un incantesimo di *Cancellare* distrugge la pagina intera. Questo incantesimo può essere lanciato in combinazione con altri che occultino messaggi o che alterino il significato del testo.

Le componenti materiali sono 100 mo di polvere d'ambra, una scaglia di un qualsiasi serpente ed un pizzico di spore di fungo.

SUGGESTIONE

(Incantamento/Charme)
Suggestion

Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, M
Durata: 1 ora + 1 ora per livello
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Neg.

Lanciando questo incantesimo lo stregone influenza le azioni della vittima prescelta pronunciando alcune parole (una frase o due) con le quali le suggerisce una sequenza di azioni da effettuare. La creatura deve, ovviamente, essere in grado di comprendere il suggerimento dello stregone, che dovrà quindi essere espresso in una lingua di sua conoscenza.

La suggestione deve essere formulata in modo da risultare ragionevole: chiedere ad una vittima di pugnalarsi, impalarsi su di una lancia, immolarsi o farsi del male annulla immediatamente l'effetto dell'incantesimo. Al contrario, suggerire che una pozza d'acido sia in realtà acqua pura in cui potersi rinfrescare avrà ben altro effetto. Si potrebbe anche consigliare ad un drago rosso di smettere di attaccare la compagnia dello stregone e di andare con loro alla ricerca di un ricco tesoro da spartire.

La sequenza di azioni della suggestione può durare anche per molto tempo, come nel caso del drago rosso di cui sopra. Possono quindi essere specificate le condizioni che devono essere soddisfatte; se queste non si verificano prima della fine dell'incantesimo, queste azioni non avranno luogo. Una suggestione particolarmente ragionevole implica una penalità al tiro-salvezza della vittima (-1, -2 ecc.) a discrezione del Dungeon Master. I non morti sono immuni dagli effetti di questo incantesimo.

Le componenti materiali sono una lingua di serpente ed un pezzetto di favo o una goccia di olio di mandorle.

TOCCO DEL VAMPIRO

(Necromanzia)
Vampiric Touch

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: Un tocco
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: Lo stregone
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando lo stregone tocca un avversario con un tiro per colpire effettuato con successo, questi perde 1d6 punti-ferita per ogni 2 livelli dello stregone, fino ad un massimo di 6d6 (stregone del 12° livello). L'incantesimo svanisce nel momento in cui viene effettuato il tocco, oppure dopo che è trascorso 1 turno. I punti-ferita persi devono essere aggiunti a quelli dello stregone. I punti-ferita che superano il suo totale ordinario sono da considerarsi temporanei e le ferite che egli subirà dovranno essere sottratte prima dai punti-ferita temporanei. Dopo un'ora, i punti-ferita rimasti in eccedenza rispetto al totale originario dello stregone devono essere eliminati. La creatura che ha perso i punti-ferita a causa di questo incantesimo può riguadagnarli mediante cure magiche o normali. I non morti non possono essere colpiti da questo incantesimo.

VELOCITÀ

(Alterazione)
Haste

Raggio d'azione: 54 m
Componenti: V, S, M
Durata: 3 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: 1 creatura per livello in un cubo con spigolo di 12 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo consente di raddoppiare la frequenza degli attacchi e la velocità di movimento. La creatura accelerata ha un bonus di -2 sull'iniziativa. Così una creatura che ha fattore-movimento 6 e che effettua un attacco per round, acquisisce fattore-movimento 12 e due attacchi per round. Gli incantesimi e gli effetti magici non vengono accelerati. Lo stregone può velocizzare un numero di creature pari al suo livello; quelle più vicine al centro dell'effetto vengono influenzate per prime. Tutte le creature velocizzate devono trovarsi all'interno dell'area d'effetto. Questo incantesimo annulla gli effetti di *Lentezza*. L'accelerazione dei processi metabolici provoca l'invecchiamento di un anno alle creature colpite. Questo incantesimo non è cumulabile con altre magie identiche o con altri effetti magici analoghi.

La componente materiale è una radice di liquirizia sbucciata.

VOLARE

(Alterazione)
Fly

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 turno per livello + 1d6 turni
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: La creatura toccata
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo permette allo stregone di far volare magicamente una creatura. Questa potrà muoversi in senso orizzontale o verticale con fattore-movimento 18 (la metà se sta salendo, il doppio se scende in picchiata). La sua classe di manovrabilità è B. Volare richiede tanta concentrazione quanto camminare, quindi una creatura che vola

può lanciare la maggior parte degli incantesimi, purché si muova lentamente (fattore-movimento 3). Il DM conosce le eventuali penalità per il combattimento aereo (si veda "Combattimento aereo" nel capitolo 9 del *MDM*). Lo stregone non conosce mai l'esatta durata dell'incantesimo, determinata segretamente dal DM.

La componente materiale è la piuma di un'ala di un qualsiasi uccello.

INCANTESIMI DEL QUARTO LIVELLO

ABBANDONO

(Alterazione, Illusione/Visione)
Vacancy

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 1 ora per livello
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: Raggio di 3 metri per livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo fa sembrare un'area abbandonata, disabitata e desolata. Chi la osserva vede polvere e sporcizia ovunque, ragnatele e tutti gli aspetti tipici di un posto abbandonato da molto tempo. Se ci passa, lascia impronte nella polvere e sposta ragnatele; il luogo, però, appare deserto, a meno che non si verifichi un contatto fisico con qualche oggetto nascosto dalla magia. Non basta sfiorare l'oggetto per spezzare l'incantesimo: è necessario un contatto vigoroso ed evidente.

Quando la vittima dell'incantesimo ha un contatto di questo tipo con alcune cose coperte dalla magia, può effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi. Se fallisce, crede che gli oggetti siano invisibili. Un *Dissolvi magie* elimina l'incantesimo e permette di rendersi conto della realtà. Con *Visione del vero,* una *gemma della visione* o effetti analoghi è possibile capire la verità; l'incantesimo di *Individuazione dell'invisibilità,* invece, non serve allo scopo.

Questo incantesimo è una potente combinazione di invisibilità ed illusione, ma può celare solo oggetti, non esseri viventi; questi ultimi non diventano invisibili, ma per il resto non alterano l'effetto della magia.

La componente materiale è un quadrato di pregiatissima seta nera, del valore di almeno 100 mo, che si consuma quando viene lanciato l'incantesimo.

ARMA INCANTATA

(Incantamento)
Enchanted Weapon

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 5 round per livello
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: Arma/i toccata/e
Tiro-salvezza: Nessuno

L'incantesimo rende magica un'arma normale, che acquisisce un bonus di +1 sui tiri per colpire e per i danni.

Archi, asce, dardi, frecce, lance, martelli, mazze, pugnali, spade e così via possono diventare armi magiche, finchè dura l'effetto dell'incantesimo; può essere lanciato su due armi piccole (frecce, dardi, pugnali ecc.) oppure su una grande (ascia, arco, martello, mazza ecc.). L'incantesimo agisce anche sulle armi che sono già magiche, purchè il bonus complessivo non superi +3.

Le armi da lancio che hanno subito questo trattamento perdono le loro proprietà magiche quando colpiscono il bersaglio, o altrimenti quando termina l'incantesimo. Spesso questa magia si usa insieme a *Incantare un oggetto* e *Permanenza* per creare armi magiche; l'incantesimo si ripete tante volte quanti sono i punti di bonus che si vogliono ottenere.

Le componenti materiali sono calce e carbone.

ASSASSINO SPETTRALE

(Illusione/Visione)
Phantasmal Killer

Raggio d'azione: 4,5 m per livello
Componenti: V, S
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Speciale

Lo stregone crea l'illusione della cosa che mette più paura alla vittima, dando forma visibile alle fobie del suo inconscio e creando una bestia orribile. Solo la vittima sarà in grado di vedere l'assassino (lo stregone scorge solo una vaga ombra); se questo riesce a mettere a segno un colpo, la vittima muore di spavento. La bestia attacca come un mostro con 4 dadi-vita, è invulnerabile ad ogni colpo, attraversa qualsiasi barriera e perseguita inesorabilmente la vittima, perché è prodotta dalla sua mente.

Ci sono tre modi per difendersi da un assassino spettrale: tentare di non credere a quel che si vede (si può provare una volta sola), uccidere o stordire lo stregone che ha creato il mostro o far perdere i sensi alla vittima finché dura l'incantesimo. Per non prestar fede a quanto vede, la vittima deve dichiarare il tentativo e fare una prova di Intelligenza con penalità di -1 ogni quattro livelli dello stregone che ha lanciato l'incantesimo.

Alla prova d'intelligenza si applicano i modificatori seguenti:

Condizione	Modificatore
Vittima colta di sorpresa	-2
Vittima già attaccata da questo incantesimo	+1
La vittima è un illusionista	+2
La vittima indossa un *elmo della telepatia*	+3

Valgono anche i modificatori per la Saggezza, i bonus contro la paura e la resistenza alla magia. Prima si controlla la resistenza alla magia: se l'incantesimo la supera, i bonus per la Saggezza e quelli contro la paura si applicano come modificatori negativi alla prova di Intelligenza.

Se la vittima dell'assassino riesce in questa prova e porta un *elmo della telepatia,* la bestia può essere rivolta contro lo stregone, che dovrà a sua volta tentare di non crederci o subirne gli attacchi e le possibili conseguenze.

Qualora la vittima ignori la bestia e faccia qualcos'altro, come attaccare lo stregone, l'assassino spettrale può, a scelta del DM, avere dei bonus sul tiro per colpire (per attacchi laterali o alle spalle, ecc.). Se dopo l'attacco della bestia si lanciano incantesimi come *Scaccia paura* o *Manto del coraggio,* la vittima ha diritto a ripetere la prova per non credere all'effetto.

AUTOMETAMORFOSI

(Alterazione)
Polymorph Self

Raggio d'azione: 0
Componenti: V
Durata: 2 turni per livello
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: Lo stregone
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo lo stregone assume la forma di qualsiasi creatura, eccetto quelle incorporee. Le dimensioni possono variare da quelle di uno scricciolo a quelle di un ippopotamo. Ne acquisisce anche le capacità respiratorie e motorie. Non occorre prova per lo shock corporeo. L'incantesimo non conferisce le altre abilità della nuova forma (attacco, magia, movimenti speciali, ecc.) e non si corre il rischio di cambiare personalità.

Con l'autometamorfosi l'eventuale equipaggiamento dello stregone si fonde nella nuova forma (il DM può decidere, se la campagna è particolarmente impegnativa, di far funzionare comunque oggetti magici prettamente difensivi, come un *anello di protezione*). Lo stregone conserva tutte le abilità mentali, compresa quella di lanciare incantesimi, purché abbia le componenti materiali e la nuova forma gli consenta di muoversi e parlare. Se egli non è abituato al suo mutato aspetto, il DM



può penalizzarlo (per esempio con un -2 ai tiri per colpire) fino a quando non avrà acquisito maggiore dimestichezza.

Se lo stregone diventa un gufo può volare, ma vede come un uomo; se si trasforma in un protoplasma nero può infilarsi sotto le porte o muoversi sui soffitti e sulle pareti, ma non ha le capacità offensive (acido) o difensive del mostro. Naturalmente, la forza della nuova forma è sufficiente a consentire il normale movimento. Lo stregone può trasformarsi quante volte vuole, finché dura l'incantesimo (ogni tentativo richiede un round di tempo): mantiene i propri punti-ferita, tiri per colpire e tiri-salvezza. Può mettere fine alla magia quando crede; se torna volontariamente alla sua forma originaria, riguadagna 1d12 punti-ferita e spezza l'incantesimo. Ridiventa com'era anche se viene ucciso o se l'effetto viene annullato con un *Dissolvi magie,* ma in questi casi non riacquista punti-ferita.

CHARMARE CON IL FUOCO

(Incantamento/Charme)
Fire Charm

Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S, M
Durata: 2 round per livello
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: Raggio di 4,5 m
Tiro-salvezza: Neg.

Lo stregone fa in modo che un normale braciere, oppure una fiaccola o un falò, gli faccia da tramite magico per ottenere un sottilissimo velo di fiamme multicolori che circonda il fuoco stando a 1,5 m di distanza.

Le creature che osservano il fuoco o le fiamme danzanti attorno ad esso devono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi. Se falliscono, restano immobili a guardare, trasognate. Finché sono in questo stato, le vittime sono soggette a suggestioni espresse con 12 parole o meno, e per resistere possono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi con penalità di -3, modificato in base alla Saggezza. Si può operare una suggestione su ognuna delle creature (le suggestioni non devono necessariamente essere uguali) ed esse sono efficaci al massimo per un'ora, a prescindere dal livello dello stregone.

L'incantesimo si spezza se la creatura charmata subisce attacchi fisici, se un oggetto non trasparente si pone tra la vittima ed il velo di fiamme impedendone la vista o quando finisce l'effetto. Queste creature possono subire ancora lo charme, a scelta del DM, ma possono avere dei bonus sul tiro-salvezza. Il velo di fiamme non è un fuoco magico: attraversarlo comporta gli stessi danni che si subirebbero passando nel fuoco da cui l'incantesimo trae origine.

La componente materiale è un piccolo pezzo di seta multicolore di eccezionale finezza, che lo stregone deve gettare nel fuoco.

CHARMARE MOSTRI

(Incantamento/Charme)
Charm Monster

Raggio d'azione: 54 m
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: 1 o più creature nel raggio di 6 m
Tiro-salvezza: Neg.

E' simile allo *Charme,* ma può colpire una qualsiasi creatura (o più creature, se sono di basso livello). Colpisce 2d4 dadi-vita o livelli di esseri viventi, ma una sola creatura con 4 o più dadi-vita o livelli, a prescindere dal numero ottenuto tirando il dado.

Tutti i possibili bersagli effettuano un tiro-salvezza contro incantesimi, modificato per la Saggezza. Per gli eventuali danni inferti dallo stregone o dai suoi compagni nel round in cui l'incantesimo viene lanciato, le vittime hanno diritto ad un altro tiro-salvezza con bonus di +1 per ogni ferita ricevuta. Ogni vittima vede nello stregone un amico, un alleato o un compagno che dev'essere trattato bene e difeso. Se è possibile comunicare, la creatura affascinata seguirà alcune ragionevoli richieste o istruzioni con la massima obbedienza (vedi l'incantesimo *Suggestione*). Se, invece, questo non è possibile, la creatura non fa del male allo stregone, ma altri soggetti nelle sue vicinanze possono subire le sue intenzioni, ostili o meno. Un atto decisamente ostile da parte dello stregone spezza l'incantesimo, o quanto meno concede alla vittima un nuovo tiro-salvezza. Alla fine le vittime si liberano dall'influenza della magia. Questo dipende dal loro livello (o dai dadi-vita).

Livello/dadi vita del mostro	Probabilità di liberarsi dall'incantesimo per settimana
1°/fino a 2	5%
2°/fino a 3 + 2	10%
3°/fino a 4 + 4	15%
4°/fino a 6	25%
5°/fino a 7 + 2	35%
6°/fino a 8 + 4	45%
7°/fino a 10	60%
8°/fino a 12	75%
9°/oltre 12	90%

Il giorno della settimana e l'ora sono decisi segretamente dal DM.

CONFUSIONE

(Incantamento/Charme)
Confusion

Raggio d'azione: 108 m
Componenti: V, S, M
Durata: 2 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: Fino ad un cubo con spigolo di 18 m
Tiro-salvezza: Speciale

L'incantesimo confonde le idee ad una o più creature nell'area, creando indecisione e incapacità di agire. La magia colpisce 1d4 creature, più una per ogni livello dello stregone. Le vittime possono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi con penalità di -2, modificato in base alla Saggezza. In caso di successo, sono immuni agli effetti. Le creature in preda alla confusione reagiscono nel modo seguente (tirate 1d10):

1 Se non glielo si impedisce, si allontanano per tutta la durata dell'incantesimo.
2-6 Restano confuse per un round (poi si ripete il tiro).
7-9 Attaccano la creatura più vicina per un round (poi si ripete il tiro).
10 Si comportano normalmente per un round (poi si ripete il tiro).

L'incantesimo dura due round, più un round per ogni livello dello stregone. Per tutto questo periodo, o finché non capita il risultato "Si allontanano per tutta la durata dell'incantesimo", il DM decide, in base alla tabella, le azioni nel round successivo per conto delle creature che hanno fallito il tiro-salvezza.

Nel caso esca 1 sul d10, le creature si allontanano il più possibile dallo stregone, con il loro movimento abituale (i personaggi camminano, i pesci nuotano, i pipistrelli volano ecc.). I tiri-salvezza e le azioni da compiere si decidono all'inizio di ogni round. Se una creatura confusa viene attaccata, considera l'attaccante un nemico ed agisce in base al proprio istinto.

Se le vittime sono tante, il DM può fare una media. Ad esempio, sono stati colpiti 16 orchetti ed è presumibile che il 25% di loro superi il tiro-salvezza, quindi si salvano in quattro. Degli altri 12, uno si allontana, quattro attaccano la creatura più vicina, sei restano confusi; l'ultimo si comporta normalmente, ma deve ripetere il tiro nel round successivo. Poiché gli orchetti non sono vicini al gruppo di PG, il DM decide che due di quelli che attaccano la creatura vicina si azzuffino tra loro, uno attacchi un orchetto che si è salvato e l'ultimo colpisca uno degli orchetti confusi, che risponde. Nel round seguente ci sono 11 orchetti, perché quattro si sono salvati ed uno se n'è andato. Un altro se ne va, cinque restano confusi, quattro attaccano ed uno agisce normalmente.

Le componenti materiali sono tre gusci di noce.

CONTAGIO

(Necromanzia)
Contagion

Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Neg.

L'incantesimo causa l'insorgere di una grave malattia e di molta stanchezza. La vittima presenta subito sintomi dolorosi ed insopportabili: vesciche, macchie, piaghe, ascessi purulenti e così via. Forza, Destrezza e Carisma diminuiscono di 2 punti, i tiri per colpire hanno una penalità di -2. L'effetto dura finché il personaggio non riceve un incantesimo *Cura malattie* o passa 1d3 settimane a riposo completo. Se la vittima trascura la malattia per un giorno o più, il DM può infliggerle dei mali peggiori, a sua discrezione.

CREAZIONE MINORE

(Illusione/Visione)
Minor Creation

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 ora per livello
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: 27 dm^3 per livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Lo stregone crea un oggetto inanimato fatto di sostanze non viventi di origine vegetale (corda, legno, ecc.), prendendo pezzetti di materia dal Piano delle Ombre e tessendoli fino a formare la cosa prescelta. L'oggetto rimane finché dura l'incantesimo e non può avere volume superiore a 27 dm^3 per ogni livello dello stregone.

Come componente materiale occorre avere almeno un pezzettino del materiale di cui deve essere costituito l'oggetto: un po' di canapa attorcigliata per produrre una corda, una scheggia di legno per fare una porta, e così via.

CRESCITA VEGETALE

(Alterazione)
Plant Growth

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: (Livello dello stregone)^2 x 9 m^2
Tiro-salvezza: Nessuno

Lo stregone, con questo incantesimo, fa crescere la normale vegetazione, che diventa sempre più fitta e intricata fino a formare una giungla o un boschetto che le creature saranno costrette a sfoltire, attraversandolo con fattore-movimento 1 (o 2, se si tratta di esseri più grandi di un uomo). Perché la magia funzioni, l'area deve contenere cespugli e alberi di qualche genere: rovi, cespugli, liane, rampicanti, cardi, biancospini, alberi, viti ed erbacce crescono e si infittiscono tanto da creare una vera e propria barriera. L'area d'effetto equivale al livello dello stregone al quadrato, moltiplicato per 9 m^2, nella forma voluta, quadrata o rettangolare. Uno stregone dell'8° livello potrebbe quindi interessare un'area di (8 x 8 x 9 =) 576 m^2, ad esempio un quadrato di 24 x 24 m, un rettangolo di 48 x 12 m, un rettangolo di 192 x 3 m e così via. L'effetto non provoca tanto la crescita delle singole piante, quanto l'intrico della vegetazione in generale e dura finché l'area non viene disboscata, incendiata o eliminata magicamente (ad esempio con un *Dissolvi magie*).

EMOZIONE

(Incantamento/Charme)
Emotion

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: Cubo con spigolo di 6 m
Tiro-salvezza: Neg.

Lo stregone può produrre nelle vittime una delle seguenti reazioni emotive:

1. Amicizia: Le creature hanno una reazione migliore (ad esempio, la tolleranza diventa benevolenza). L'effetto contrasta (ed è contrastato da) *Odio.*

2. Coraggio: Le creature affette diventano preda di una sorta di berserk: combattono con un bonus di +1 sul tiro per colpire e di +3 sui danni; inoltre, guadagnano temporaneamente 5 punti-ferita. Combattono senza scudo, non si risparmiano in alcun modo e non controllano il morale. L'effetto contrasta (ed è contrastato da) *Paura.*

3. Disperazione: Le creature si sottomettono ai voleri di qualsiasi avversario: arrendersi, andarsene e così via, altrimenti hanno il 25% di probabilità di non far nulla e il 25% di voltare le spalle o ritirarsi. L'effetto contrasta (ed è contrastato da) *Speranza.*

4. Felicità: Produce gioia e benessere; somma un +4 a tutti i tiri per le reazioni e rende improbabile un attacco, a meno che le creature non siano pesantemente provocate. L'effetto contrasta (ed è contrastato da) *Tristezza.*

5. Odio: Le vittime peggiorano le proprie reazioni (ad esempio la tolleranza diventa neutralità negativa). L'effetto contrasta (ed è contrastato da) *Amicizia.*

6. Paura: Le creature colpite scappano, prese dal panico, per 2d4 round. L'effetto contrasta (ed è contrastato da) *Coraggio.*

7. Speranza: Le creature guadagnano un bonus di +2 su tiri per colpire, per i danni, tiri-salvezza e morale. L'effetto contrasta (ed è contrastato da) *Disperazione.*

8. Tristezza: Crea infelicità e tendenza a lamentarsi. Causa un -1 ai tiri per la sorpresa e un +1 ai tiri per l'iniziativa. L'effetto contrasta (ed è contrastato da) *Felicità.*

Sono colpite tutte le creature presenti nell'area al momento in cui viene lanciato l'incantesimo, a meno che non superino un tiro-salvezza contro incantesimi, modificato in base alla Saggezza. La magia dura finché lo stregone continua a concentrarsi e proietta l'emozione. Chi fallisce il tiro-salvezza contro la *Paura* deve ripeterlo qualora ritorni nell'area interessata.

ESTENSIONE DELLA MEMORIA DI RARY

(Alterazione)
Rary's Mnemonic Enhancer

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 1 giorno
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: Lo stregone
Tiro-salvezza: Nessuno

Lo stregone è in grado di memorizzare o mantenere in memoria tre livelli di incantesimi in più (3 incantesimi del 1° livello, oppure 1 del 1° livello e 1 del 2°, o 1 del 3° livello).

Lo stregone può scegliere una delle due alternative seguenti:

A) Memorizzare altri incantesimi. Questa scelta va compiuta al momento in cui è lanciato l'incantesimo. Le magie in più si devono memorizzare normalmente e bisogna procurarsi le componenti materiali necessarie.

B) Mantenere nella propria memoria un incantesimo (purché entro i limiti per il livello) lanciato nel round precedente a quello in cui è iniziata l'estensione della memoria. Nel round successivo all'incantesimo bisogna attuare l'estensione: questo permetterà di mantenerlo. Se ci sono delle componenti materiali, però, occorre averne ancora a disposi-

zione o procurarsele.

Le componenti materiali dell'estensione sono un pezzo di spago, una placca d'avorio (che deve valere almeno 100 mo) e un inchiostro fatto di nero di seppia con l'aggiunta di sangue di drago nero o di succhi gastrici di lumaca gigante. Queste scompaiono al momento in cui viene lanciato l'incantesimo.

ESTENSIONE I

(Alterazione)
Extension I

Raggio d'azione: 0
Componenti: V
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Lo stregone prolunga del 50% la durata di un incantesimo di 1°, 2° o 3° livello lanciato in precedenza: può far durare una *Levitazione* 15 minuti per livello, un *Bloccapersone* 3 round per livello, e così via.

La magia funziona, ovviamente, solo con gli incantesimi che hanno una certa durata, e va lanciata subito dopo l'incantesimo che dovrebbe protrarre, ad opera dello stesso stregone o di un altro. Se si lascia passare un round intero o più, l'estensione non funziona e l'incantesimo viene perso.

EVOCARE MOSTRI II

(Evocazione/Attrazione)
Monster Summoning II

Raggio d'azione: Speciale
Componenti: V, S, M
Durata: 3 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: Raggio di 36 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Questa magia è simile all'incantesimo di 3° livello *Evocare mostri I*, ma evoca 1d6 mostri di 2° livello. Questi appaiono entro l'area d'effetto ed attaccano gli avversari dello stregone al meglio delle loro possibilità. Continuano a combattere fino a quando lo stregone comanda loro di smettere, termina la durata dell'incantesimo, oppure vengono uccisi. Le creature non effettuano alcun controllo del morale e se vengono uccise svaniscono. Se non ci sono nemici da combattere e lo stregone è in grado di comunicare con loro, i mostri potranno svolgere altri compiti.

Le componenti materiali sono un sacchetto ed una piccola candela (non necessariamente accesa).

GLOBO MINORE D'INVULNERABILITÀ

(Scongiurazione)
Minor Globe of Invulnerability

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: Raggio di 1,5 m
Tiro-salvezza: Nessuno

L'incantesimo crea attorno allo stregone una sfera magica immobile, debolmente illuminata, che impedisce la penetrazione degli incantesimi di 1°, 2° e 3° livello (la loro area d'effetto non può comprendere l'area del globo), compresi gli effetti di oggetti magici e le abilità innate. E' invece possibile lanciare qualsiasi incantesimo dalla sfera verso l'esterno, senza rovinare il globo. La sfera non funziona con gli incantesimi di 4° livello o più; può essere annullata con un *Dissolvi magie*.

Lo stregone può entrare ed uscire dalla sfera senza subire penalità. Gli effetti degli incantesimi non vengono eliminati dalla sfera, a meno che non siano lanciati verso il suo interno o attraverso di essa. Ad esempio, lo stregone continuerebbe a vedere un immagine illusoria creata da un altro stregone all'esterno del globo; se quest'ultimo entrasse nel globo, le immagini svanirebbero, per ricomparire qualora decida di uscire di nuovo. Se uno stregone è nell'area d'effetto di un incantesimo di *Luce*, riceve ancora una luce sufficiente per vederci, anche se la parte dell'incantesimo che resta inclusa nel globo non produce alcuna luminosità.

La componente materiale è un cristallo sfaccettato, che va in frantumi alla fine dell'incantesimo.

GOFFAGGINE

(Incantamento/Charme)
Fumble

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: Cubo con spigolo di 9 m
Tiro-salvezza: Speciale

Le creature presenti nell'area interessata diventano di colpo goffe e impacciate: se corrono, inciampano e cadono; se hanno in mano un oggetto, lo fanno cadere (anche se si tratta di un'arma), ecc. Per rimettersi in piedi o raccogliere l'oggetto dovranno superare un tiro-salvezza contro incantesimi e per far questo impiegheranno un round. Se cadono degli oggetti fragili, può succedere che si spezzino. Quando il soggetto supera il tiro-salvezza, per quel round può fare ciò che vuole, ma se all'inizio del round seguente sarà ancora nell'area dovrà rifare la prova. L'incantesimo può essere lanciato anche su una creatura. Se questa fallisce il tiro-salvezza, ne subisce gli effetti per tutto il tempo previsto; se invece le riesce, viene rallentata (vedi incantesimo *Lentezza* del 3° livello).

La componente materiale è una noce di burro.



INDIVIDUAZIONE DELLE SPIE

(Divinazione)
Detect Scrying

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 1d6 turni + 1 turno per livello
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: Raggio di 36 m
Tiro-salvezza: Speciale

Con questo incantesimo lo stregone è in grado di accorgersi immediatamente se qualcuno tenta di osservarlo mediante *Chiaroveggenza, Chiaraudienza* o *Specchio magico.* La magia rivela anche l'uso di *sfere di cristallo* o altri dispositivi magici analoghi, purché rientrino nell'area d'effetto. L'incantesimo è centrato sullo stregone e ne segue i movimenti, permettendogli di "ripulire" intere zone, se ne ha il tempo.

Quando viene scoperto, l'essere che sta osservando lo stregone deve effettuare immediatamente un tiro-salvezza. Se fallisce, lo stregone viene subito a conoscenza della sua identità e posizione (cioè capisce in quale direzione si trova, con l'aggiunta di un particolare che permette di rintracciarlo).

Può succedere che lo stregone, ad esempio, senta un messaggio del tipo: "Il mago Sniggel ci sta spiando da est, sotto le scale", oppure "Sei osservato da Asquil nella città di Samarquol".

Le componenti materiali sono un frammento di specchio ed un cornetto acustico d'ottone in miniatura.

INVISIBILITÀ POTENZIATA

(Illusione/Visione)
Improved Invisibility

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: 4 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: La creatura toccata
Tiro-salvezza: Nessuno

E' analogo all'incantesimo *Invisibilità,* ma chi lo riceve può effettuare attacchi ravvicinati o a distanza e anche lanciare incantesimi restando invisibile. A volte, però, rimangono impronte o riflessi che possono rivelarne la presenza agli osservatori più attenti.

Queste tracce sono individuabili solo se espressamente ricercate (dopo che il personaggio invisibile ha reso nota la propria presenza). Gli attacchi contro la creatura invisibile hanno una penalità di -4 sul tiro per colpire, mentre i suoi tiri-salvezza hanno bonus di +4. Le creature con molti dadi-vita che possono normalmente scorgere avversari invisibili noteranno il personaggio che ha ricevuto questo incantesimo come se avessero 2 dadi-vita in meno (effettuano un tiro-salvezza contro incantesimi: se riesce, hanno individuato il personaggio).

METAMORFOSI

(Alterazione)
Polymorph Other

Raggio d'azione: 4,5 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Neg.

Il potente incantesimo *Metamorfosi* altera completamente la forma, le capacità e persino la mentalità e la personalità della creatura su cui agisce. Naturalmente, una creatura dotata di scarsa intelligenza può essere trasformata in qualcosa di più intelligente, ma non migliorerà il proprio punteggio nella caratteristica.

Se si fa il contrario, cioè si tramuta una creatura in un'altra meno intelligente, si ottiene un individuo molto più brillante degli altri della stessa specie. Chi subisce la metamorfosi deve superare una prova per lo shock corporeo (vedi tabella 3), per sopravvivere al trauma, e poi una prova di Intelligenza, per conservare la propria personalità.

Chi è trasformato acquisisce forma ed abilità fisiche della creatura in cui si tramuta, ma mantiene le proprie capacità mentali. Per forma si intendono la Classe Armatura (quella dovuta alla robustezza della pelle, non alla velocità, alla natura magica o cose simili), le capacità di movimento naturali (camminare, nuotare, volare, ma non spostarsi tra i vari Piani, teletrasportarsi ecc.) ed il modo d'attaccare (artiglio/artiglio/morso, picchiata, graffio, stritolamento, ma non pietrificazione, soffio, risucchio di energia e simili). Punti-ferita e tiri-salvezza restano quelli originari. Non si possono assumere forme incorporee; le creature che possono per natura cambiare forma (ad esempio licantropi, replicanti o druidi di alto livello) sono affette solo per un round e poi tornano alla loro forma naturale.

Se viene uccisa, la creatura trasformata riprende le sue normali sembianze (ma rimane morta). Ricordate che la maggior parte delle creature, inoltre, preferisce restare com'è e non si sottoporrà volentieri a questo incantesimo! Poiché la classe e il livello non dipendono dalla forma, le abilità da essi derivate non si acquisiscono mediante la metamorfosi; è anche impossibile sapere con precisione quali siano i punteggi delle caratteristiche.

Quando una creatura subisce la mutazione, il suo eventuale equipaggiamento si fonde nella nuova forma (il DM può decidere, se la campagna è particolarmente impegnativa, di far funzionare comunque oggetti magici prettamente difensivi, come un *anello di protezione*). Essa conserva le proprie abilità mentali, compresa la capacità di lanciare incantesimi, purché abbia le componenti materiali e la forma attuale le consenta di muoversi e parlare. Se non è abituata al suo nuovo aspetto, il DM può assegnarle una penalità (ad esempio un -2 sui tiri per colpire) fino a quando non avrà acquisito maggiore dimestichezza.

Quando avviene la metamorfosi, c'è una probabilità di base del 100% (20 o meno con 1d20) che la creatura assuma anche la mentalità e la personalità di ciò in cui si tramuta. Sottraete 1 punto da questa probabilità (sul d20) per ogni punto di Intelligenza della creatura e sommate o sottraete 1 punto per ogni dado-vita (o livello) di differenza tra la nuova forma e quella precedente (a seconda che la nuova forma sia, rispettivamente, superiore o inferiore all'altra). La probabilità che avvenga questo cambiamento si controlla ogni giorno, finché non avviene anche questa trasformazione.

Una volta che la creatura avrà acquisito anche la mentalità e la personalità di ciò in cui si è mutata, si può dire che si sia trasformata a tutti gli effetti e passa sotto il controllo del DM, finché non torna come prima con un *Desiderio* o una magia equivalente. Una volta che questo cambiamento finale ha luogo, la creatura assume tutte le abilità, speciali e magiche, della sua nuova forma.

Ad esempio: Se un orchetto con 1 dado-vita ed Intelligenza 8 viene tramutato in un drago bianco con 6 dadi-vita, ha l'85% di probabilità (20 - 8 Intelligenza + 5 livelli di differenza = 17 su 20, quindi l'85%) di diventare in tutto e per tutto un drago, ma in ogni modo ne acquisisce le capacità fisiche e mentali. Se non ne assume la mentalità e la personalità, mantiene le conoscenze che aveva in precedenza

Lo stregone può far tornare la creatura alla sua forma originaria con un *Dissolvi magie:* in tal caso occorre una prova per lo shock corporeo. Se l'oggetto dell'incantesimo aveva assunto anche la personalità dell'altra forma, sarà convinto di essere l'altra creatura e cercherà di ritrasformarsi. Se l'orchetto dell'esempio è diventato un drago bianco a tutti gli effetti e poi ridiventa orchetto, penserà ancora di essere un drago bianco e, probabilmente, i suoi compagni lo considereranno pazzo.

La componente materiale per l'incantesimo è un bozzolo di bruco.

METAMORFOSI DI MASSA

(Alterazione)
Massmorph

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: Un numero di cubi con spigolo di 3 m uguale al livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo può tramutare in alberi fino a 10 creature consenzienti, grandi al massimo come un uomo, per ogni livello dello stregone. Un gruppo di personaggi può assumere l'aspetto di un boschetto o di un frutteto. Le altre creature non se ne accorgono nemmeno se li osservano da vicino o li toccano; solo ferendoli si vedrà uscire il sangue.

Le creature da trasformare in piante devono trovarsi entro l'area d'ef-

fetto; se non sono consenzienti, il cambiamento non è possibile. Una volta diventate vegetali restano coscienti, benché immobili, soggette alle normali esigenze fisiche di riposo e in grado di vedere, udire e provare sensazioni. L'incantesimo dura finché lo stregone non lo interrompe o finché qualcuno non lancia un *Dissolvi magie* sulle creature vegetali. Se restano in questo stato a lungo, le creature sono soggette alle intemperie, agli incendi ed agli assalti degli insetti.

La componente materiale è una manciata di schegge di corteccia del tipo di albero in cui si vogliono tramutare le creature.

MOSTRI D'OMBRA

(Illusione/Visione)
Shadow Monsters

Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: Cubo con spigolo di 6 m
Tiro-salvezza: Speciale

Lo stregone attinge materiale dal Semipiano delle Ombre per dar forma ad illusioni quasi reali di uno o più mostri.

Il totale dei dadi-vita dei mostri non può superare il livello dello stregone: uno stregone del 10° livello può fare una creatura da 10 dadi-vita, due creature da 5 dadi-vita ciascuna, ecc.

Ogni incantesimo produce un solo tipo di mostro. Ogni mostro ha, in pratica, il 20% dei punti-ferita che avrebbe normalmente. Per determinarlo, tirate il giusto numero di dadi-vita e moltiplicate i punti-ferita totali per 0,2; i resti inferiori a 0,4 si trascurano (se si crea un mostro con meno di 1 dado-vita, questo non è stato creato con successo) e quelli compresi tra 0,4 e 1 si arrotondano a 1 punto-ferita.

Chi vede i mostri può provare a non crederci, come per ogni illusione, ma il tentativo ha una penalità di -2. Per quanto riguarda la Classe Armatura e le forme d'attacco, le ombre si comportano come i mostri reali: chi crede all'illusione subisce effettivamente le ferite. Gli attacchi di tipo speciale (pietrificazione, risucchio di livelli) non si verificheranno nella realtà, ma la vittima reagirà come se fossero reali.

Se si supera il tiro-salvezza, si vedono i mostri per quel che sono: immagini trasparenti impresse sopra vaghe forme nebulose, che hanno CA 10 e infliggono solo il 20% dei normali danni nel combattimento ravvicinato (con artigli, morso, armi ecc.). I decimali inferiori a 0,4 si trascurano, come si è fatto con i punti-ferita.

Per esempio: l'ombra mostruosa con le sembianze di un grifone attacca una persona che sa che si tratta solo di una parvenza di mostro. Effettua due attacchi con gli artigli ed uno col morso e colpisce come un mostro con 7 dadi-vita. Tutti gli attacchi vanno a segno e si tira il normale numero di dadi per le ferite, ma ogni tiro si moltiplica per 0,2. I risultati si arrotondano, per eccesso o per difetto, e si sommano per avere il totale delle ferite. Così, se gli attacchi danno come esito 4,2 e 11, le ferite sono in tutto 4 (4 x 0,2 = 0,8, arrotondato a 1; 2 x 0,2 = 0,4, arrotondato a 1; 11 x 0,2 = 2,2, arrotondato a 2; il totale è 1 + 1 + 2 = 4).

MURO DI FUOCO

(Apparizione)
Wall of Fire

Raggio d'azione: 54 m
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

L'incantesimo crea un'immobile cortina di fiamme magiche di color azzurro-rossastro o violetto. Può assumere la forma di una barriera di fiamme non trasparente larga fino a un numero di quadrati di lato 6 m uguale al livello dello stregone o di un anello con raggio massimo di 3 m più 1,5 m ogni due livelli dello stregone. In entrambi i casi, il muro è alto 6 m.

L'incantesimo dev'essere lanciato in modo che il muro risulti verticale rispetto allo stregone; un lato di esso, a scelta dello stregone, emette forti ondate di calore, che infliggono 2d4 danni alle creature a meno di 3 metri di distanza e 1d4 danni a quelle che sono a meno di 6 metri. Inoltre, il muro causa 2d6 danni + 1 danno per ogni livello dello stregone alle creature che lo attraversano. Se si tratta di creature che soffrono particolarmente il fuoco, i danni possono essere più rilevanti. I non morti subiscono sempre il doppio delle normali ferite. E' difficile riuscire a colpire una creatura in movimento con un muro di fuoco creato appositamente: la creatura lo eviterà superando un tiro-salvezza; la sua velocità e la sua direzione determineranno da quale parte del muro si trova. Il muro di fuoco dura finché lo stregone continua a concentrarsi, o un round per ogni suo livello, nel caso in cui egli non intenda mantenere la concentrazione.

L'unica componente materiale è il fosforo.



MURO DI GHIACCIO

(Apparizione)
Wall of Ice

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

L'incantesimo può assumere tre forme: un piano di ghiaccio stabile, un emisfero o una lastra orizzontale che precipita addosso alle vittime, come una tempesta di ghiaccio.

A) *Piano di ghiaccio:* Si crea una spessa e resistente lastra di ghiaccio, con scopo soprattutto difensivo, ad esempio per fermare gli inseguitori. La lastra ha spessore di 2,5 cm per ogni livello dello stregone e copre un'area di un numero di quadrati con lato di 3 m uguale al livello (uno stregone del 10° livello può creare un muro lungo 30 m e alto 3 m, oppure uno lungo 15 m e alto 6 m, ecc.). Ogni creatura che sfondi il muro subisce 2 ferite ogni 2,5 centimetri di spessore del muro; se è una creatura del gelo, ne subisce 1 ogni 2,5 cm; se è una creatura del fuoco, ne subisce 3 ogni 2,5 cm. Il piano può essere orientato in qualsiasi direzione, purché sia ancorato su uno o più lati.

B) *Emisfero:* Viene creato un emisfero con raggio massimo di 90 cm più 30 cm per ogni livello dello stregone (uno stregone del 7° livello può creare un emisfero con raggio di 3 m). L'emisfero dura finché non viene distrutto, fuso o annullato magicamente (ad esempio con un *Dissolvi magie*). E' possibile intrappolare avversari in movimento sotto la calotta, ma non è facile riuscirci.

C) *Lastra ghiacciata:* Lo stregone crea una lastra orizzontale di ghiaccio facendola cadere sulle vittime. L'area della lastra corrisponde ad un numero di quadrati di lato 3 metri pari al livello dello stregone. I danni causati sono gli stessi di una *Tempesta di ghiaccio:* 3d10 ferite ad ogni creatura sotto di essa.

Il muro di ghiaccio non può formarsi in un'area già occupata da oggetti solidi o creature. La sua superficie dev'essere perfettamente liscia e priva di incrinature quando viene creato. Un potente fuoco di origine magica (ad esempio, una *Palla di fuoco* o il soffio infuocato di un drago) lo scioglie in un round, formando però una spessa nube di vapore che si dirada dopo un turno. I fuochi normali o quelli magici non particolarmente potenti non velocizzano lo scioglimento della parete di ghiaccio.

La componente materiale è un frammento di quarzo o un simile cristallo di roccia.

MURO ILLUSORIO

(Illusione/Visione)
Illusionary Wall

Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: 3 m x 3 m x 30 cm
Tiro-salvezza: Nessuno

L'incantesimo crea l'illusione di un soffitto, un pavimento, un muro o una superficie analoga, che rimane finché non viene dissolta. Essa appare del tutto verosimile, anche se esaminata con mezzi magici (come l'incantesimo dei sacerdoti *Visione del vero* o una magia affine), ma gli oggetti fisici possono attraversarla senza alcuna difficoltà. Quando la parete serve a nascondere botole, trappole o normali porte, le abilità dei semiumani e l'individuazione tramite la magia funzionano normalmente e basta toccarla o esaminarla fisicamente per accorgersi del trucco, anche se l'illusione rimarrà.

La componente materiale è una rarissima polvere che costa almeno 400 mo e che richiede quattro giorni di preparazione.

NEBBIA FITTA

(Alterazione)
Solid Fog

Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S, M
Durata: 2d4 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: Un numero di volumi di 6 m x 3 m x 3 m uguale al livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Lo stregone crea una massa di vapori turbinanti, simile a quella ottenibile con l'incantesimo *Muro di nebbia.* Egli può, volendo, formare una massa di nebbia più piccola: è sufficiente che la forma sia cubica o rettangolare e che uno spigolo misuri almeno 3 m. La nebbia riduce la visibilità a 60 cm (questo vale anche per l'infravisione). A differenza della nebbia normale, per spostarla ci vuole un vento davvero forte e la si può attraversare con un fattore-movimento di soli 30 cm per round. L'incantesimo *Folata di vento* non ottiene alcun effetto, ma una *Palla di fuoco,* una *Colonna di fuoco* o un *Muro di fuoco* possono dissiparla in un solo round.

Le componenti materiali sono un pizzico di polvere di piselli secchi e uno di polvere di zoccolo d'animale.

NERI TENTACOLI DI EVARD

(Evocazione/Attrazione)
Evard's Black Tentacles

Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1 ora per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 2,7 m^2 per livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Nell'area d'effetto compaiono dei vischiosi tentacoli neri, che spuntano dalla terra, dal pavimento o da qualunque superficie sia sotto i piedi delle vittime (compresa l'acqua). Ognuno di essi è lungo 3 metri, ha CA 4 ed ha un numero di punti-ferita pari al livello dello stregone che l'ha creato. I tentacoli sono 1d4 più 1 per ogni livello dello stregone. Ogni creatura che si trovi a portata dei tentacoli può essere attaccata (decide il DM) e, in tal caso, deve effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi. Se lo supera, subisce 1d4 ferite per il contatto urticante con il tentacolo, che poi si distrugge. Se fallisce, invece, riceve 2d4 ferite e viene avviluppata dal tentacolo, subendo 3d4 ferite ad ogni round successivo. Poiché i tentacoli non sono comandati da una mente intelligente, è possibile che finiscano per avvinghiarsi attorno a qualsiasi cosa (un albero, un palo, una colonna o addirittura lo stregone stesso), o che continuino a stringere una vittima ormai morta. La stretta del tentacolo si elimina solo distruggendolo, altrimenti è necessario attendere che l'incantesimo finisca.

La componente materiale è un pezzo di tentacolo di polipo o di seppia gigante.

OCCHIO DELLO STREGONE

(Alterazione)
Wizard Eye

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Lo stregone crea un organo sensoriale invisibile che gli trasmette le informazioni visive. L'occhio dello stregone percorre 9 m per round se esamina l'area come farebbe un essere umano (guardando soprattutto il pavimento), oppure 3 m per round se perlustra anche il soffitto e le pareti. L'occhio è dotato di infravisione fino a 3 metri di distanza, mentre la vista normale arriva fino a 18 metri, se la zona è bene illuminata. Finché dura l'incantesimo, l'occhio può andare in ogni dire-



zione; essendo materiale e con una forma ben precisa, può essere scoperto (con l'incantesimo *Individuazione dell'invisibilità,* ad esempio). Passa anche attraverso i buchi più piccoli (2,5 cm di diametro come minimo), ma viene bloccato da barriere solide.

Per poterlo utilizzare, lo stregone deve mantenere la concentrazione. Se dovesse interromperla, però, l'incantesimo non si esaurisce e l'occhio rimane inerte fino a quando lo stregone si concentra di nuovo o la magia termina. I poteri dell'occhio non possono essere aumentati con altri incantesimi o effetti magici. Se l'occhio è vittima di un attacco attuato con lo sguardo, lo stregone ne subisce le conseguenze. Se si lancia un *Dissolvi magie* contro l'occhio o contro lo stregone, l'incantesimo termina immediatamente. Rispetto all'accecamento, alle tenebre magiche e così via, l'occhio si considera come un organo indipendente dello stregone.

La componente materiale è un ciuffo di pelo di pipistrello.

PAURA

(Illusione/Visione)
Fear

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: Cono lungo 18 m, con diametro che si allarga da 1,5 a 9 m allontanandosi dallo stregone
Tiro-salvezza: Neg.

Con questo incantesimo lo stregone crea davanti a sé un cono invisibile di terrore, che fa fuggire chiunque entri nell'area. Le vittime del 1° livello (o con 1 dado-vita) hanno il 60% di probabilità di lasciar cadere ciò che tengono in mano; questa possibilità diminuisce del 5% per ogni livello (dado-vita) in più. Al 10° livello c'è una probabilità del 15% e al 13° livello non c'è alcuna probabilità che gli oggetti sfuggano di mano. Le vittime della paura fuggono per un numero di round pari al livello dello stregone che le ha terrorizzate. I non morti e le creature che superano il tiro-salvezza contro incantesimi non sono colpiti.

La componente materiale è un cuore di gallina o una penna bianca.

PELLE DI PIETRA

(Alterazione)
Stoneskin

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

La creatura toccata diventa virtualmente invulnerabile rispetto a qualsiasi attacco con arma da taglio, da punta o contundente. Persino una *spada tagliente* non può ferirla, così come non le fanno nulla i macigni scagliati dai giganti, i morsi di serpente ecc. Gli attacchi magici, invece, come *Palla di fuoco, Fulmine, Dardo incantato* e così via, le infliggono il normale numero di danni. Gli effetti dell'incantesimo non sono cumulativi nell'ipotesi che più incantesimi *Pelle di pietra* vengano lanciati sulla stessa creatura. L'incantesimo blocca 1d4 attacchi, più un attacco ogni due livelli dello stregone che lo lancia. Il limite si applica a prescindere dal tiro per colpire e dal fatto che si tratti di attacco fisico oppure magico. Ad esempio, se l'incantesimo è lanciato da uno stregone del 9° livello, protegge da 5-8 attacchi; se il ricevente viene attaccato da un grifone, la protezione si riduce di 3 punti ad ogni round; quattro dardi incantati contano come quattro attacchi, oltre ad infliggere il solito numero di danni.

Le componenti materiali dell'incantesimo sono polvere di granito e di diamanti, da spargere sulla pelle del ricevente.

PORTA DIMENSIONALE

(Alterazione)
Dimension Door

Raggio d'azione: 0
Componenti: V
Durata: Istantanea
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Lo stregone
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo permette allo stregone di trasferirsi fino a 27 metri di distanza per ogni suo livello di esperienza. Questa speciale forma di teletrasporto non prevede errori: lo stregone arriva sempre dove vuole, purché gli sia possibile visualizzare il posto (che deve trovarsi entro la distanza indicata) o dichiarare la direzione ("270 metri in basso" oppure "400 m in alto a nord-ovest, con angolazione di 45 gradi rispetto al terreno"). Se lo stregone giunge in un luogo già occupato da un corpo solido, resta intrappolato nel Piano Astrale. Se le distanze sono specificate e nel punto d'arrivo lo stregone non ha la terra sotto i piedi (se, cioè, arriva a mezz'aria), egli cade e si ferisce, a meno che non si serva di qualche espediente magico. Viene trasferito anche tutto ciò che lo stregone indossa o porta, fino ad un carico massimo di 225 Kg di materia non vivente e di 113 Kg di materia vivente. Per riprendersi dal trauma causato da una *Porta dimensionale* è necessario un round di riposo.

RIPARO SICURO DI LEOMUND

(Alterazione, Incantamento)
Leomund's Secure Shelter

Raggio d'azione: 18 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1d4 + 1 ore + 1 ora per livello
Tempo di lancio: 4 turni
Area d'effetto: 2,7 m^2 per livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Lo stregone crea una robusta costruzione, fatta di un materiale comune nella zona in cui l'incantesimo viene effettuato (pietra, legno o, nel peggiore dei casi, terra). Il pavimento ha un'area di 2,7 m^2 per ogni livello dello stregone. La superficie è liscia, pulita ed asciutta. La costruzione sembra in tutto e per tutto una normale casetta, con una solida porta, due o più finestre con le imposte ed il caminetto.

Il rifugio ripara dai venti forti fino a 110 Km/h, ma non è dotato di alcun sistema di raffreddamento o riscaldamento, a parte le naturali proprietà isolanti del materiale di cui è composto. Bisogna, quindi, provvedere a scaldarlo; un eccessivo calore avrebbe però conseguenze indesiderate sullo stregone e gli altri occupanti. Per il resto, il rifugio è sicuro: è solido e resistente al fuoco quanto un edificio di pietra (a prescindere dalla sostanza di cui è costituito), impenetrabile ai proiettili normali (ma non a quelli che possono essere scagliati dalle macchine da guerra o dai giganti).

La porta e le finestre sono a prova di intruso, essendo chiuse da un chiavistello magico, così come il caminetto che è dotato di una grata di ferro ed ha una canna fumaria stretta. Inoltre, questi tre elementi sono protetti da un incantesimo di *Allarme.* Infine, c'è un servitore invisibile agli ordini dello stregone.

L'interno è arredato in base alle esigenze di chi lancia l'incantesimo: fino a otto brandine, tavolo e panche, quattro sedie oppure otto sgabelli, una scrivania.

Le componenti materiali sono un sasso quadrato, calce, qualche granello di sabbia, un po' d'acqua ed alcune schegge di legno, oltre a quelle necessarie per gli incantesimi *Allarme* e *Servitore invisibile* (spago, un filo d'argento e un campanellino), se si vogliono includere anche queste magie.

RISUCCHIO

(Necromanzia)
Enervation

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S
Durata: 1d4 ore + 1 ora per livello
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Neg.

L'energia vitale della vittima viene temporaneamente sospesa. Quando il necromante punta il dito e pronuncia la formula, emette un dardo di crepitante energia nera. La vittima, per evitare il dardo, deve effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi, modificato in base alla Destrezza. Se riesce resta illesa, se fallisce perde un livello ogni quattro dello stregone, come se fosse stata toccata da un wight. Diminuiscono anche dadi-vita, incantesimi ed altri particolari che dipendono dal livello. Se si arriva al livello 0 occorre effettuare una prova di shock corporeo per poter sopravvivere, e si è incapacitati fino alla fine dell'incantesimo. L'effetto svanisce dopo 1d4 ore + 1 ora per livello dello stregone o dopo 6 ore di completo riposo. In quel momento si riacquistano le abilità del livello, ma gli incantesimi vanno memorizzati nuovamente. I non morti sono immuni a questo incantesimo.

SCACCIA MALEDIZIONE

(Scongiurazione)
Remove Curse

Incantesimo invertibile

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Speciale

Lo stregone può, con questo incantesimo, eliminare una maledizione, sia che essa si trovi su un oggetto o una persona, sia che assuma la forma di una presenza malvagia o indesiderata. La magia non ha alcun effetto su scudi, armi o armature maledetti, benché permetta, ad esempio, ad un personaggio che indossa una corazza di questo genere di togliersela. Alcune maledizioni speciali non sono eliminabili con questo incantesimo, oppure possono essere contrastate solo da uno stregone di un certo livello. Uno stregone del 12° livello o maggiore può servirsi di *Scaccia maledizione* per curare la licantropia, lanciandolo sulla forma animale, ma la creatura mannara ha diritto ad un tiro-salvezza contro incantesimi e, se questo riesce, lo stregone deve ritentare al livello successivo.

La forma invertita non è permanente: *Infliggi maledizione* dura un turno per ogni livello dello stregone che lancia l'incantesimo e causa uno dei seguenti effetti (tirate un d100):

Tiro d100	Risultato
1-50	Fa scendere a 3 un punteggio di caratteristica della vittima (scelto a caso dal DM)
51-75	Peggiora di -4 i tiri-salvezza e i tiri per colpire della vittima
76-00	C'è una probabilità del 50% per turno che la vittima lasci cadere ciò che ha in mano (o che non faccia niente, se la creatura non usa oggetti)

Lo stregone può ideare la propria personale maledizione, che dovrebbe essere simile, come potenza, a quelle indicate (l'ultima parola spetta sempre al DM). Perché la maledizione abbia effetto, è necessario toccare la vittima, che ha diritto al tiro-salvezza (se lo supera, si salva). La maledizione non può essere eliminata con *Dissolvi magie* o effetti simili.

SCAVARE

(Apparizione)
Dig

Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: Un numero di cubi con spigolo di 1,5 m uguale al livello
Tiro-salvezza: Speciale

Lo stregone può scavare circa 3,4 m^3 (pari al volume di un cubo con spigolo di 1,5 m) di terra, sabbia o fango per round.

Nei round seguenti può allargare una buca preesistente o farne una nuova. Il materiale scavato si distribuisce uniformemente attorno al buco. Se lo stregone prosegue scendendo ad una profondità di oltre 6 m sotto terra, c'è una probabilità del 15% che avvenga un crollo. Superato questo limite, la prova si ripete ad ogni 1,5 metri. La sabbia tende a franare dopo 3 m, mentre il fango cede automaticamente dopo 1,5 m e le sabbie mobili si richiudono immediatamente.

Le creature sul bordo della buca (a meno di 30 cm di distanza) devono superare una prova di Destrezza, altrimenti ci finiscono dentro. Quelle che vanno di corsa e si trovano davanti una fossa all'improvviso sono obbligate ad effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi per evitarla. Da queste buche si esce ad una velocità decisa dal DM. Se una creatura viene coinvolta in una frana, deve superare un tiro-salvezza contro la morte per non essere sepolta e per poterne uscire. Questo incantesimo può servire per scavare gallerie, purché ci sia lo spazio dove mettere il materiale rimosso. Le probabilità di crolli raddoppiano, mentre la profondità di sicurezza è dimezzata, a meno che non si adottino opportune puntellature.

L'incantesimo è efficace anche contro le creature fatte di pietra o di terra, specialmente i golem d'argilla e i mostri del Piano Elementale della Terra. Quando è diretto contro una di esse, questa subisce 4d6 ferite, che possono essere dimezzate superando un tiro-salvezza contro incantesimi.

Per attivare la magia, occorre tenere in mano una vanga in miniatura ed un piccolo secchiello per tutta la durata degli scavi. Gli oggetti scompaiono alla fine dell'incantesimo.

SCUDO DI FUOCO

(Apparizione, Alterazione)
Fire Shield

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 2 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: Lo stregone
Tiro-salvezza: Nessuno

E' possibile lanciare l'incantesimo in due modi: come scudo di calore contro gli attacchi basati sul freddo, oppure come scudo raffreddante che protegge dagli attacchi basati sul fuoco. In entrambi i casi, il danno viene riflesso sulla creatura che attacca fisicamente lo stregone. Questi deve decidere quale versione memorizzare al momento di scegliere l'incantesimo.

Quando lancia questa magia, lo stregone sembra immolarsi, ma le fiamme che lo circondano sono leggere e non riscaldano. In realtà, emettono solo la metà della luce emanata da una normale torcia. Il colore è determinato a caso (50% di probabilità per ciascuna delle due alternative): azzurro o verde se si usa lo scudo freddo, blu o viola se si utilizza quello caldo. I poteri speciali dei due scudi sono i seguenti:

A) *Scudo di calore:* Le fiamme sono calde al tocco. Conferisce un bonus di +2 sui tiri-salvezza contro attacchi basati sul freddo: si subisce la metà delle ferite o non se ne ricevono affatto. Non c'è alcun bonus contro gli attacchi basati sul fuoco, ma in tal caso, se lo stregone fallisce il tiro-salvezza, subisce il doppio delle normali ferite.

La componente materiale è un pizzico di fosforo.

B) *Scudo di gelo:* Le fiamme sono fredde al tocco. Conferisce un bonus di +2 sui tiri-salvezza contro attacchi basati sul fuoco: si subisce la metà delle ferite o non se ne ricevono affatto. Non c'è alcun bonus contro gli attacchi basati sul freddo, ma in tal caso, se lo stregone sbaglia il tiro-salvezza, subisce il doppio delle normali ferite.

La componente materiale è una lucciola viva o le code di quattro lucciole morte.



Ogni creatura che attacchi lo stregone, con armi naturali o impugnate, gli infliggerà la normale quantità di danni, ma ne riceverà altrettante. L'eventuale resistenza alla magia viene messa alla prova quando l'attaccante colpisce lo stregone: se funziona, l'incantesimo si interrompe; in caso contrario, continua.

SFERA ELASTICA DI OTILUKE

(Alterazione, Apparizione)
Otiluke's Resilient Sphere

Raggio d'azione: 18 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: Diametro di 30 cm per livello
Tiro-salvezza: Neg.

Questo incantesimo crea una sfera di forza che avvolge la creatura, se è abbastanza piccola da poterci stare e se fallisce un tiro-salvezza contro incantesimi. Il ricevente rimane dentro questa sfera finché dura l'incantesimo. La sfera non può essere danneggiata, a meno che non si utilizzino gli incantesimi *Disintegrazione* e *Dissolvi magie,* o una *verga della cancellazione* o *bacchetta della negazione,* che distruggono la sfera senza danneggiarne il contenuto. Il ricevente respira normalmente, anche se la sfera è impenetrabile, e niente può uscire o entrare. Chi è imprigionato può dimenarsi, ma tutto ciò che accade è un movimento della sfera. Il globo può essere spostato dall'esterno o dai movimenti di chi sta al suo interno.

Le componenti materiali dell'incantesimo sono un diamante a forma di emisfero (o qualsiasi altra gemma trasparente e dura) e un emisfero delle stesse dimensioni di gomma arabica.

SPECCHIO MAGICO

(Incantamento, Divinazione)
Magic Mirror

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 1 ora
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Lo stregone trasforma un normale specchio in un dispositivo divinatorio, simile ad una *sfera di cristallo* e che funziona allo stesso modo (vedi *MDM,* Appendice 3 per la descrizione della *sfera di cristallo*).

Lo specchio da utilizzare dev'essere in finissima lamina d'argento e accuratamente lavorato, e non deve costare meno di 1.000 mo.

Non si rovina quando viene lanciato l'incantesimo, mentre le altre componenti materiali (l'occhio di un falco, di un'aquila o di un roc, acido nitrico, rame e zinco) si devono rinnovare ogni volta.

Attraverso lo specchio si possono lanciare gli incantesimi seguenti: *Comprensione dei linguaggi, Lettura del magico, Lingue* ed *Infravisione.* Gli incantesimi *Individuazione del magico, Individuazione del bene/male, Messaggio* funzionano con il 5% di probabilità per ogni livello dello stregone. Le probabilità che il soggetto ha di individuare un incantesimo analogo alla *sfera di cristallo* sono indicate nel *MDM* (sempre nell' Appendice 3, nella descrizione della *sfera di cristallo*).

TEMPESTA DI GHIACCIO

(Apparizione)
Ice Storm

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: 6 o 12 m di raggio
Tiro-salvezza: Nessuno

L'incantesimo può assumere due diverse forme, a scelta dello stregone. In primo luogo, quella di una grandinata con chicchi grossi come pietre, della durata di un round, su una zona con diametro di 12 m, che infligge 3d10 danni a tutte le creature presenti nell'area d'effetto. In alternativa, può essere un nevischio che dura un round per ogni livello dello stregone e che cade su un'area con diametro di 24 m, accecando le creature colpite, dimezzandone il fattore-movimento e facendo sì che le creature che si stanno muovendo abbiano il 50% di probabilità di scivolare o cadere. Il nevischio spegne anche piccoli fuochi e torce.

L'incantesimo annulla *Riscaldare il metallo.*

Le componenti materiali sono un pizzico di polvere e qualche goccia d'acqua.

TERRENO ILLUSORIO

(Illusione/Visione)
Hallucinatory Terrain

Raggio d'azione: 18 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 1 ora per livello
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: Cubo con spigolo di 9 m per livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo crea un'illusione che nasconde la reale natura del terreno nell'area d'effetto: può far apparire una pianura o una strada come una palude, una collina, un crepaccio o qualsiasi altro tipo di terreno intransitabile. Un laghetto può diventare un prato verde, un precipizio sembrerà un dolce pendio, una gola rocciosa avrà le sembianze di una strada larga e liscia, ecc. L'incantesimo dura finché non viene annullato con un *Dissolvi magie* o fino allo scadere del termine previsto. Le singole creature possono riuscire a vedere oltre l'apparenza, ma l'illusione persiste e trae in inganno altre vittime.

Se l'illusione comporta solo una piccola modifica, come nel caso di un bosco rado che diventa fitto, o di una collina che diventa più ripida, può darsi che passi inosservata anche agli occhi di chi ci si trova in mezzo. Se, invece, il cambiamento è netto (un manto erboso che ricopra una zona vulcanica piena di pozze ribollenti, ad esempio), verrà senza dubbio notato nell'istante stesso in cui la creatura ne cade vittima. Ogni livello permette di espandere l'area interessata: uno stregone del 12° livello potrà lanciare un'illusione grande quanto un cubo con spigolo di 108 metri.

Le componenti materiali dell'incantesimo sono un sasso, un rametto, un pezzetto di pianta verde (una foglia o un filo d'erba).

TRAMA IRIDESCENTE

(Alterazione, Illusione/Visione)
Rainbow Pattern

Raggio d'azione: 9 m
Componenti: S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: Un cubo con spigolo di 9 metri
Tiro-salvezza: Neg.

Lo stregone crea un intreccio di fibre con i colori dell'arcobaleno, che tiene incantata la vittima finché dura la magia. L'incantesimo può affascinare al massimo 24 dadi-vita (o livelli) di creature, quindi 24 creature con un dado-vita (o del 1° livello), oppure 12 con due dadi-vita (o del 2° livello), e così via. Tutte le vittime devono trovarsi entro l'area d'effetto; ognuna ha diritto ad effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi. Se la vittima viene ferita, si libera dall'incantesimo immediatamente. Le creature che sono state allontanate e che sono trattenute lontano dall'area cercheranno di guardare la trama.

Una volta lanciato l'incantesimo, è sufficiente un cenno dello stregone nella direzione voluta per far muovere lentamente la trama nello stesso senso, alla velocità di 9 m per round.

Proseguirà per 1d3 round senza richiedere altre attenzioni da parte dello stregone. Tutte le creature colpite seguiranno l'arcobaleno; se questo le condurrà in una zona di pericolo (nel fuoco, in un precipizio ecc.), è il caso di far effettuare un altro tiro-salvezza. Se la luce dell'arcobaleno non può giungere alle vittime (ad esempio a causa di un *Oscuramento*), l'incantesimo è annullato.

Non è necessaria alcuna formula magica. E' sufficiente che lo stregone agiti opportunamente un prisma di quarzo e tenga in mano la componente materiale, un pezzo di fosforo.

TRAPPOLA DI FUOCO

(Scongiurazione, Apparizione)
Fire Trap

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente, finché non si scarica
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: L'oggetto toccato
Tiro-salvezza: 1/2

Qualsiasi oggetto che si possa chiudere (un libro, una scatola, una bottiglia, una cassa, uno scrigno, una bara, una porta, un cassetto ecc.) può essere protetto con un incantesimo di questo tipo. La magia è centrata in un punto scelto dallo stregone. L'oggetto dotato della trappola non può avere un'altra serratura o essere già protetto da un altro incantesimo analogo (in questo secondo caso, c'è un 25% di probabilità che fallisca il primo incantesimo, un 25% che fallisca il secondo ed un 50% che falliscano entrambi). Un incantesimo di *Scassinare* non serve: non appena si entra nell'oggetto incantato o lo si tocca, la trappola scatta e si scarica. I ladri hanno probabilità dimezzate rispetto al solito di individuare una trappola di questo genere (possono notare i segni caratteristici necessari per lanciare l'incantesimo) o di rimuoverla (se non vi riescono, la trappola esplode immediatamente). Se si tenta di dissolvere l'incantesimo e si fallisce, il meccanismo non scatta. Lo stregone, o la persona alla quale l'incantesimo è espressamente destinato, può utilizzare l'oggetto con la trappola senza farla scattare (di solito per mezzo di una parola magica).

Quando la trappola scatta, si verifica un'esplosione che parte dal punto in cui è centrato l'incantesimo ed arriva a 1,5 m di distanza. Tutte le creature che si trovano in quest'area devono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi. La trappola infligge 1d4 danni più 1 danno per livello dello stregone che ha lanciato l'incantesimo, che vengono dimezzati se si supera il tiro-salvezza (se la trappola è posta sott'acqua, infligge la metà dei danni e crea un'esplosione di vapore). L'oggetto custodito non è minimamente scalfito dallo scoppio.

Per disporre la trappola, lo stregone deve spargere sulla chiusura un pizzico di zolfo o di salnitro e toccare il centro dell'area di effetto.

Se l'incantesimo dev'essere lanciato in modo che un'altra persona ne sia immune, occorre anche avere un suo capello o un oggetto che le appartenga.

URLO

(Apparizione)
Shout

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, M
Durata: Istantanea
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Un cono di 3 m x 9 m
Tiro-salvezza: Speciale

L'incantesimo dona allo stregone una voce potentissima, in grado di spaccare i timpani a chiunque si trovi entro il cono che parte dalla bocca ed arriva fino a 9 m di distanza. Le vittime restano assordate per 2d6 round e subiscono 2d6 ferite; possono evitare la sordità e dimezzare le ferite superando un tiro-salvezza contro incantesimi. Qualsiasi cristallo o materiale fragile sottoposto a queste vibrazioni va in frantumi. Se è in mano ad una creatura, può usufruire del suo tiro-salvezza.

Le vittime assordate hanno una penalità di -1 sui tiri per la sorpresa. Se lanciano incantesimi con una componente verbale, hanno il 20% di probabilità di sbagliarli.

L'urlo non penetra attraverso il *Silenzio nel raggio di 4,5 m* (incantesimo di 2° livello dei sacerdoti). Lo stregone può lanciarlo una sola volta al giorno, altrimenti corre il rischio di diventare definitivamente sordo.

Le componenti materiali sono una goccia di miele, una di acido citrico ed un piccolo cono ricavato da un corno di toro o d'ariete.

INCANTESIMI DEL QUINTO LIVELLO

ACQUA RESPIRABILE

(Alterazione)
Airy Water

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Sfera con raggio di 3 m o emisfero con raggio di 4,5 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo tramuta un normale liquido, come l'acqua o una qualsiasi soluzione acquosa, in una sostanza meno densa, respirabile. Se lo stregone vuole visitare un luogo sottomarino, ad esempio, può entrare in acqua, lanciare l'incantesimo ed immergersi, avvolto in una bolla; lui e i suoi compagni potranno muoversi e respirare liberamente, come se nella bolla ci fosse aria. La bolla ha al proprio centro lo stregone e si muove con lui. Le creature dotate di branchie evitano la sfera (o l'emisfero), perché dentro morirebbero asfissiate. Vi entrano solo quelle intelligenti e capaci di muoversi anche senza nuotare. Per lanciare l'incantesimo occorre una sola parola, quindi lo si può fare anche stando sott'acqua. Non filtra né rimuove particelle di materia solida.

La componente materiale è una piccola manciata di sale alcalino o bromo.



ANIMARE MORTI

(Necromanzia)
Animate Dead

Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 5 round
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

L'incantesimo permette di ricavare non morti tra quelli meno potenti (di solito scheletri e zombi) dalle ossa o dai cadaveri di umani, semiumani o umanoidi. Le spoglie si animano per magia ed obbediscono agli ordini dello stregone. Scheletri e zombi possono seguire lo stregone, restare in un'area ed attaccare qualsiasi creatura (oppure un tipo specifico) che entri in essa, ecc.. I non morti si muovono finché non vengono scacciati o distrutti in combattimento. L'incantesimo non può essere dissolto. Si possono animare i resti delle seguenti creature:

A) *Umani, semiumani e umanoidi con 1 dado-vita:* Lo stregone può animare uno scheletro per livello, oppure uno zombi ogni due suoi livelli. Non conta il livello dei cadaveri utilizzati: il corpo di un guerriero del 9° livello diventa uno zombi con 2 dadi-vita, senza speciali abilità per la classe o la razza.

B) *Creature con più di 1 dado-vita:* Il numero di non morti animati si determina in base al totale dei dadi-vita dei mostri, che non può essere superiore al livello dello stregone. Gli scheletri hanno gli stessi dadi-vita della creatura originaria, mentre gli zombi ne hanno uno in più. Uno stregone del 12° livello potrebbe animare quattro zombi gnoll, cioè (4 x (2 + 1) = 12), o un solo scheletro gigante del fuoco. Questi non morti non hanno le abilità speciali che possedevano da vivi.

C) *Creature con meno di 1 dado-vita:* Lo stregone può animare due scheletri o uno zombi per livello. Le creature hanno i loro normali dadi-vita, se sono scheletri, mentre ne hanno uno in più, se sono zombi. I chierici ricevono un bonus di +1 se cercano di scacciarli.

Per poter lanciare l'incantesimo bisogna avere a disposizione cadaveri oppure ossa in buone condizioni (le spoglie di zombi o scheletri uccisi in combattimento non lo sono di certo!).

La magia si effettua con una goccia di sangue e un po' di ossa polverizzate o una scheggia d'osso. Non si tratta, comunque, di un incantesimo benigno: solo gli stregoni Malvagi se ne servono spesso.

ASPETTO

(Illusione/Visione)
Seeming

Raggio d'azione: Raggio di 3 m
Componenti: V, S
Durata: 12 ore
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: 1 persona ogni 2 livelli
Tiro-salvezza: Nessuno

Lo stregone cambia l'aspetto fisico di una persona ogni due suoi livelli. La trasformazione riguarda anche abiti ed equipaggiamento. Il soggetto diventa un bipede umanoide, fino a 30 cm più alto o più basso della propria statura precedente, grasso, magro o normale. Tutte le creature interessate assomigliano allo stesso tipo generale: uomo, orchetto, orco ecc.. Ognuna mantiene la propria individualità. Se l'illusione non rientra nei parametri fissati, la magia non riesce (un halfling, ad esempio, non potrebbe mai avere l'aspetto di un centauro, mentre potrebbe assomigliare ad un giovane e piccolo orco). I riceventi non consenzienti hanno diritto ad un tiro-salvezza contro incantesimi per evitare l'effetto. Se sono uccise, le vittime riacquistano le loro normali sembianze. L'incantesimo non è abbastanza preciso da riprodurre un individuo specifico.

BLOCCAMOSTRI

(Incantamento/Charme)
Hold Monster

Raggio d'azione: 4,5 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: 1-4 creature in un cubo con spigolo di 12 m
Tiro-salvezza: Neg.

Grazie a questo incantesimo vengono immobilizzate da una a quattro creature di qualsiasi tipo presenti entro il raggio d'azione. Per poterlo lanciare lo stregone deve essere in grado di vederle. Egli può decidere di bloccarne una, due, tre o quattro. Se ne attacca tre o quattro, il tiro-salvezza non ha modificatori. Se ne ferma due, c'è una penalità di -1 su ogni tiro-salvezza, che diventa di -3 qualora la creatura colpita sia una sola.

La componente materiale è una barretta di metallo duro per ogni mostro da bloccare. La barretta può essere piccolissima, anche come un chiodo.

CAOS

(Incantamento/Charme)
Chaos

Raggio d'azione: 4,5 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Fino ad un cubo con spigolo di 12 m
Tiro-salvezza: Speciale

Assomiglia all'incantesimo *Confusione* del 4° livello, ma solo gli esseri seguenti hanno diritto ad un tiro-salvezza: stregoni specializzati in incantamenti, guerrieri, mostri che non usano la magia ed hanno Intelligenza 4 o meno, creature con Intelligenza 21 o più e creature con numero di livelli o dadi-vita superiore a quello dello stregone che lancia l'incantesimo.

La magia provoca una forte distorsione delle percezioni e disorientamento, che producono indecisione ed incapacità di iniziare un'azione qualsiasi. Colpisce 1d4 creature più una per ogni livello dello stregone. Quelle che hanno diritto al tiro-salvezza contro incantesimi lo effettuano, con penalità di -2 e modificato in base alla Saggezza. Se lo superano restano illese, altrimenti subiscono le conseguenze indicate nella tabella (tirate un d10):

Risultato	Azione
1	Se non glielo si impedisce, si allontanano per tutta la durata dell'incantesimo.
2-6	Restano confuse per un round (poi si ripete il tiro).
7-9	Attaccano la creatura più vicina per un round (poi si ripete il tiro).
10	Si comportano normalmente per un round (poi si ripete il tiro).

L'incantesimo dura un round per ogni livello dello stregone. Per tutto questo periodo, o finché non capita il risultato "Si allontanano per tutta la durata dell'incantesimo", il DM decide, in base alla tabella, le azioni nel round successivo delle creature colpite.

Nel caso esca 1 sul d10, le creature si allontanano il più possibile dallo stregone, con il loro movimento abituale (i personaggi camminano, i pesci nuotano, i pipistrelli volano ecc.). I tiri-salvezza e le azioni da compiere si decidono all'inizio di ogni round. Se una creatura confusa viene attaccata, considera l'attaccante un nemico ed agisce in base al proprio istinto.

Le componenti materiali sono un piccolo disco di bronzo ed una barretta di ferro.

CONO DI FREDDO

(Apparizione)
Cone of Cold

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: Istantanea
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: ½

Con questo incantesimo viene creata un'area di estremo gelo a forma di cono che parte dalla mano dello stregone e si protende per 1,5 m in lunghezza e 30 cm di diametro per ogni livello dello stregone. Il cono risucchia il calore e causa 1d4 danni + 1 danno per ogni livello dello stregone che lo crea: uno stregone del 10° livello, ad esempio, può fare un cono lungo 15 m e con diametro di 3 m, che infligge 10d4 + 10 danni.

La componente materiale è un minuscolo cono di cristallo o di vetro.

CONTATTARE UN ALTRO PIANO

(Divinazione)
Contact Other Plane

Raggio d'azione: 0
Componenti: V
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Lo stregone riesce a trasferire la sua mente su di un altro Piano di esistenza, per ricevere consigli ed informazioni dalle divinità che vi risiedono. Queste entità non amano essere disturbate e rispondono a monosillabi (il DM replicherà al loro posto con un "Sì", un "No", un "Mai", un "Forse" ecc.). La risposta ad ogni domanda viene data entro la durata dell'incantesimo. Si può contattare uno dei Piani Elementali o un altro più lontano e fare una domanda ogni due livelli dello stregone. Se il contatto avviene con Piani molto distanti da quello dello stregone, aumenta la probabilità che egli possa morire o impazzire, ma anche che la divinità contattata sappia la risposta giusta e gliela dica. Quando si arriva ai Piani Esterni, è l'Intelligenza dell'entità interpellata a determinare il risultato.

La tabella seguente è soggetta a modifiche in base ai voleri del DM, all'inserimento di PNG extraplanari ecc.

Se si verifica la follia, essa inizia non appena viene posta la prima domanda. La condizione dura una settimana per ogni grado di distanza del Piano contattato (vedi *MDM* e l'ambientazione *Planescape*), fino a un massimo di 10 settimane. C'è una probabilità dell'1% per ogni Piano che lo stregone muoia prima di riprendersi, a meno che non riceva un incantesimo *Rimuovi maledizione*. Se sopravvive, può ricordarsi la risposta.

Può capitare, di rado, che la divinazione sia bloccata dall'intervento di altre divinità, minori o maggiori.

Piano	Probabilità di follia*	Probabilità di conoscenza	Probabilità di verità**
Piano Elementale	20%	55% (90%)	62% (75%)
Piano Interno	25%	60%	65%
Piano Astrale	30%	65%	67%
Piano Esterno, Int 19	35%	70%	70%
Piano Esterno, Int 20	40%	75%	73%
Piano Esterno, Int 21	45%	80%	75%
Piano Esterno, Int 22	50%	85%	78%
Piano Esterno, Int 23	55%	90%	81%
Piano Esterno, Int 24	60%	95%	85%
Piano Esterno, Int 25	65%	98%	90%

* Lo stregone riduce del 5% la probabilità di follia per ogni punto di Intelligenza sopra il 15.

** Se l'entità non conosce una risposta e non si verifica la probabilità di verità, darà empaticamente una risposta sbagliata. Se, invece, si realizza la verità, l'entità risponderà "Non lo so".

Le percentuali tra parentesi riguardano domande relative al Piano dell'elemento appropriato.

Regola opzionale

Il DM può, volendo, far contattare un Piano Esterno specifico (vedi *Planescape*): in tal caso, la differenza di allineamento tra lo stregone ed il Piano interpellato altera il punteggio massimo di Intelligenza dell'entità da contattare. Ogni grado di differenza abbassa di 1 punto il massimo livello di Intelligenza che si può raggiungere (uno stregone Legale Buono del 18° livello contatta il Monte Celestia, un Piano Legale Buono, secondo la riga "Intelligenza 20", mentre per l'Eliseo, Neutrale Buono, dovrebbe usare la riga "Intelligenza 19").

CREAZIONE MAGGIORE

(Illusione/Visione)
Major Creation

Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Come con l'incantesimo *Creazione minore*, anche con questo lo stregone prende un po' di materia dal Semipiano delle Ombre per creare un oggetto non vivente di origine vegetale (una corda, suppellettili di legno ecc.). Lo stregone può anche produrre dei minerali (pietra, cristallo, metallo ecc.). Il volume dell'oggetto non può essere superiore a 27 dm^3 per livello dello stregone. La sua durata dipende dalla robustezza e dalla rarità:

Di origine vegetale	2 ore per livello
Pietra o cristallo	1 ora per livello
Metalli preziosi	2 turni per livello
Gemme	1 turno per livello
Mithral*	2 round per livello
Adamantite	1 round per livello

* Comprende metalli rari analoghi.

Se questi oggetti vengono utilizzati come componenti materiali per lanciare altri incantesimi, le magie falliscono. La componente materiale è un pezzetto della sostanza che si vuole creare: un po' di canapa attorcigliata per avere una corda, un sassolino per fare un macigno, ecc.

CRESCITA ANIMALE

(Alterazione)
Animal Growth

Incantesimo invertibile

Raggio d'azione: 54 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Fino a 8 animali in un cubo con spigolo di 6 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo, lo stregone fa in modo che tutti gli animali prescelti (otto al massimo) nell'area d'effetto possano raddoppiare le proprie dimensioni. Raddoppiano in questo modo i loro dadi-vita (con un miglioramento dei tiri per colpire) e i danni causati in combattimento. L'incantesimo dura un round per ogni livello dello stregone e interessa solo animali che esistono in natura, anche di dimensioni gigantesche.

La forma inversa, *Riduzione animale*, rimpicciolisce gli animali, dimezzandone dimensioni, dadi-vita, danni causati, ecc.

La componente materiale di entrambe le versioni è una presa di ossa polverizzate.



DISTORSIONE DELLA DISTANZA

(Alterazione)
Distance Distortion

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 2 turni per livello
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Un numero di cubi con spigolo di 3 m uguale al livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo può essere lanciato solo in un'area del tutto circondata da terra, roccia, sabbia o materiali simili. Lo stregone deve anche lanciare *Evocare elementale* per far arrivare un elementale della terra, che lo servirà senza ribellarsi quando saprà che lo stregone intende lanciare questo incantesimo. Il mostro si colloca nell'area d'effetto, raddoppiandone o dimezzandone le dimensioni rispetto a chi la percorre (a scelta dello stregone). Un corridoio lungo 30 m e largo 3 m potrebbe sembrare lungo 60 m e largo 6 m, oppure lungo 15 m e largo 1,5 m. Alla fine dell'incantesimo, l'elementale torna nel suo piano d'origine.

La vera natura dell'area interessata da questa magia non è intuibile dalle creature che vi si trovano, ma la zona emana deboli radiazioni magiche e con *Visione del vero* è possibile individuare l'elementale della terra.

La componente materiale dell'incantesimo è un pezzo di argilla morbida.

DOMINIO

(Incantamento/Charme)
Domination

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: 1 persona
Tiro-salvezza: Neg.

Lo stregone comanda la vittima finché dura l'incantesimo, in base all'Intelligenza di quest'ultima (vedi incantesimo *Charme*). Elfi e mezzelfi hanno una resistenza naturale nei confronti di questo incantesimo, come per tutti gli incantesimi di *charme*. Quando viene lanciata la magia, il ricevente effettua un tiro-salvezza contro incantesimi con penalità di -2 (ma con i modificatori per la Saggezza). Se fallisce, vuol dire che lo stregone ha stabilito il contatto telepatico con la sua mente e che, se parlano la stessa lingua, potrà costringerlo ad eseguire ogni suo ordine, entro i limiti della struttura corporea e della Forza della vittima. Lo stregone non riceve direttamente informazioni dai sensi del soggetto.

Chi resiste a questo controllo, come chi viene costretto a compiere azioni contrarie alla propria natura, ha diritto ad effettuare un altro tiro-salvezza con un bonus che varia da +1 a +4, a seconda del tipo di atto richiesto. Gli ordini autodistruttivi non saranno eseguiti. Una volta stabilito il contatto, non c'è limite per la distanza a cui viene esercitato, purché il ricevente e chi ha lanciato l'incantesimo siano sullo stesso Piano.

La *Protezione dal male* può impedire allo stregone di esercitare il controllo o di utilizzare il contatto finché il soggetto viene protetto, ma non può evitare che la dominazione abbia luogo.

ESPULSIONE

(Scongiurazione)
Dismissal

Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Neg.

Lo stregone, che si deve trovare sul Primo Piano Materiale, cerca di costringere una creatura proveniente da un altro Piano a tornare da dove è venuta. E' necessario controllare, eventualmente, la resistenza alla magia del ricevente: se la prova fallisce, si confrontano il livello dello stregone e quello della creatura (o i suoi dadi-vita). Se è superiore il livello dello stregone, la differenza si sottrae dal tiro-salvezza contro incantesimi della creatura; se, invece, è superiore il livello o il numero di dadi-vita della creatura, la differenza viene sommata al tiro-salvezza.

Se la creatura vuole tornare al suo Piano d'origine, non occorre tiro-salvezza (lo fallisce volontariamente).

Quando l'incantesimo riesce la creatura sparisce immediatamente, ma c'è un 20% di probabilità che sia stata mandata su un Piano diverso dal suo.

La componente materiale è qualsiasi sostanza che ispiri repulsione alla creatura in questione.

ESTENSIONE II

(Alterazione)
Extension II

Raggio d'azione: 0
Componenti: V
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

E' uguale all'incantesimo del 4° livello *Estensione I*, ma prolunga del 50% la durata di incantesimi di livello compreso tra il 1° e il 4°.

EVOCARE ELEMENTALE

(Evocazione/Attrazione)
Conjure Elemental

Raggio d'azione: 54 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo è utilizzabile in quattro versioni. Lo stregone può evocare un elementale dell'acqua, dell'aria, del fuoco oppure della terra, purché abbia la componente materiale adatta (per evocare un elementale del fuoco ci vuole un fuoco di proporzioni notevoli, così come occorre una gran quantità d'acqua per un elementale dell'acqua).

Gli elementali evocati hanno 8 dadi-vita.

Se lo stregone ha memorizzato due o più volte l'incantesimo, può evocare di seguito diversi tipi di elementali. E' necessario decidere il tipo da richiamare prima della memorizzazione dell'incantesimo. Ogni differente tipo di elementale può essere evocata una sola volta al giorno.

L'elementale evocato è controllato dallo stregone, che deve concentrarsi continuamente su di lui per fargli eseguire gli ordini, altrimenti si ribella e lo attacca. Questo non lo porterà a ritirarsi dal combattimento, ma ad evitare le altre creature e a inseguire chi l'ha evocato. Se lo stregone viene ferito o immobilizzato, la sua concentrazione viene interrotta.

C'è il 5% di probabilità che l'elementale attacchi comunque il suo evocatore, a prescindere dalla concentrazione: il controllo avviene alla fine del secondo round e di tutti i round seguenti. Lo stregone può dissolvere un mostro che si libera dal suo controllo, ma ha solo il 50% di possibilità di riu-

scirci. E' possibile controllare l'elementale fino a 27 m di distanza per ogni livello dello stregone. Rimane finché la sua forma su questo Piano non viene distrutta o fino allo scadere dell'incantesimo. Gli elementali dell'acqua svaniscono se stanno a più di 54 m di distanza da una gran massa d'acqua.

La componente materiale (oltre alla quantità di elemento del tipo evocato) è una piccola quantità di uno dei seguenti:

Elementale dell'acqua: acqua e sabbia
Elementale dell'aria: incenso bruciato
Elementale del fuoco: zolfo e fosforo
Elementale della terra: argilla

E' possibile proteggersi dagli elementali incontrollati mediante l'incantesimo *Protezione dal male.*

EVOCARE MOSTRI III

(Evocazione/Attrazione)
Monster Summoning III

Raggio d'azione: Speciale
Componenti: V, S, M
Durata: 4 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Raggio di 45 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Questa magia è simile all'incantesimo del 3° livello Evocare mostri I, ma evoca 1d4 mostri di 3° livello. Questi appaiono entro l'area d'effetto ed attaccano gli avversari dello stregone al meglio delle loro possibilità. Continuano a combattere fino a quando lo stregone comanda loro di smettere, termina la durata dell'incantesimo, oppure vengono uccisi. Le creature non effettuano alcun controllo del morale e se vengono uccise svaniscono. Se non ci sono nemici da combattere e lo stregone è in grado di comunicare con loro, i mostri potranno svolgere altri compiti.

Le componenti materiali sono un sacchetto e una piccola candela.

EVOCARE OMBRE

(Evocazione/Attrazione, Necromanzia)
Summon Shadow

Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Cubo con spigolo di 3 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Lo stregone evoca un'ombra (vedi *Manuale dei Mostri*) ogni tre suoi livelli. I mostri sono ai suoi ordini e possono attaccare i suoi nemici. Rimangono fino a quando vengono uccisi o scacciati o fino alla fine dell'incantesimo.

La componente materiale è un pezzetto di quarzo.

FABBRICAZIONE

(Incantamento, Alterazione)
Fabricate

Raggio d'azione: 4,5 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: Speciale
Area d'effetto: 0,7 m^3 per livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Grazie a questo incantesimo, lo stregone è in grado di trasformare un certo tipo di materiale in un prodotto fatto della stessa sostanza. Può ricavare un ponte di legno da un gruppo di alberi, una corda da un pezzo di canapa, degli abiti dalla lana grezza ecc. Non può creare o alterare oggetti magici o esseri viventi. La qualità dell'oggetto ottenuto dipende da quella del materiale impiegato. Se si lavora un minerale, si riduce l'area d'effetto a 27 decimetri cubi per livello.

Gli articoli la cui lavorazione richiede particolare competenza (gioielli, spade, vetri e cristalli, ecc.) non si possono fabbricare, a meno che lo stregone non sia particolarmente abile in quella tecnica.

Occorre un round intero ogni 0,7 m^3 (o ogni 27 dm^3) di materiale lavorato.

FALSARE LA VISIONE

(Divinazione)
False Vision

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 1d4 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Raggio di 9 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Lo stregone riesce ad impedire ogni tentativo di esaminare con la magia un qualsiasi punto compreso entro l'area d'effetto. Per poter utilizzare l'incantesimo deve essere a conoscenza del tentativo, anche se può non sapere chi lo effettua e da dove. Al momento in cui lancia l'incantesimo, lo stregone nasconde se stesso e tutto ciò che vuole (purché compreso nell'area d'effetto). Inoltre, può inviare qualsiasi messaggio voglia, anche di tipo visivo o sonoro, a seconda dei mezzi con cui viene effettuato l'esame. E' sufficiente mantenere la concentrazione. Se questa viene interrotta, non si possono più inviare immagini di sorta, anche se lo stregone resta invisibile fino alla fine dell'incantesimo.

La componente materiale è polvere di smeraldo del valore di almeno 500 mo, da spargere nell'aria al momento di lanciare l'incantesimo.

FEDELE MASTINO DI MORDENKAINEN

(Evocazione/Attrazione)
Mordenkainen's Faithful Hound

Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Grazie a questo incantesimo lo stregone evoca un mastino fantasma, che lui solo è in grado di vedere. Può metterlo di guardia ad un passaggio, una stanza, una porta, un portale o qualcosa di simile. Se una qualsiasi creatura, più grossa di un gatto, si avvicina al luogo custodito, il mastino comincia ad abbaiare molto forte. Si tratta di un guardiano eccellente, perché è in grado di individuare l'invisibile e le creature eteree. Non reagisce alle illusioni che non siano quasi reali.

Se l'intruso volge le spalle al mastino, questo lo attacca come un mostro da 10 dadi-vita, infliggendogli 3d6 danni. Può colpire avversari di ogni tipo, anche quelli che sono soggetti solo ad armi magiche +3 o più potenti. Le creature prive di "spalle" (le gelatine, ad esempio) non vengono attaccate. Il mastino non si può combattere, ma può essere dissolto.

L'incantesimo dura al massimo un'ora più mezz'ora per ogni livello dello stregone ma, una volta attivato da un intruso, continua solo per un round per ogni livello dello stregone. Se lo stregone è distante più di 27 m dall'area difesa dal mastino, l'incantesimo si spezza.

Le componenti materiali sono un fischietto d'argento, un pezzo d'osso e un filo.



GIARA MAGICA

(Necromanzia)
Magic Jar

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Speciale

Lo stregone trasferisce la sua energia vitale in uno speciale ricettacolo (una gemma o un grosso cristallo), tramite il quale la scambia con l'energia vitale di qualcun altro, che viene quindi posseduto (mentre la sua "anima" resta nel ricettacolo). Il ricettacolo dev'essere entro il raggio d'azione dal corpo dello stregone al momento in cui l'incantesimo viene lanciato. Nel round in cui questo viene portato a termine, l'energia vitale dello stregone si sposta nel contenitore: non sono possibili altre azioni.

Quando è all'interno della giara, lo stregone è in grado di percepire ed attaccare qualsiasi energia vitale nel raggio di 3 m per livello (purché sia sullo stesso Piano), sebbene non sia in grado di determinarne con precisione il tipo e la posizione. In un gruppo di forze vitali diverse, lo stregone percepisce una differenza se questa è di quattro o più livelli/dadi-vita e sa dire se si tratta di energia negativa o positiva. Se, ad esempio, due guerrieri del 10° livello attaccassero un gigante delle colline e quattro orchi, lo stregone capirebbe che ci sono tre forze vitali più forti e quattro più deboli, tutte con energia vitale positiva. Lo stregone può cercare di impadronirsi di una creatura più forte o più debole, ma non può scegliere esattamente la vittima da possedere.

Per entrare nel corpo dell'ospite ci vuole un intero round. Il procedimento viene bloccato da un incantesimo di *Protezione dal male* o da qualche sigillo simile. Riesce soltanto se la vittima fallisce un tiro-salvezza contro incantesimi (con speciale modificatore). Il tiro-salvezza viene modificato in base all'Intelligenza ed alla Saggezza della vittima, che vengono sommate e poi sottratte dalla somma di Intelligenza e Saggezza dello stregone (per creature non umane o non umanoidi si utilizza la somma di Intelligenza e dadi-vita). Il modificatore viene sommato al tiro (o sottratto da esso).

Differenza	Modificatore
-9 o meno	+4
Da -8 a -6	+3
Da -5 a -3	+2
Da -2 a 0	+1
Da +1 a +4	0
Da +5 a +8	-1
Da +9 a +12	-2
+13 o più	-3

Un punteggio negativo indica che lo stregone ha un totale più basso della vittima, la quale, quindi, ha diritto ad un bonus. Se l'energia vitale dello stregone non riesce a possedere l'ospite, essa resta nella giara magica.

Se invece riesce, lo spirito dello stregone occupa il corpo della vittima, mentre la forza vitale di quest'ultima rimane imprigionata nella giara. Lo stregone può attingere alla conoscenza istintiva o innata della vittima, ma non alle sue cognizioni acquisite (in altre parole, non apprende automaticamente la lingua o gli incantesimi della creatura). Lo stregone mantiene i suoi tiri per colpire, le doti e l'addestramento tipici della sua classe ed i suoi eventuali modificatori per Intelligenza e Saggezza. Se il corpo che lo ospita appartiene ad un umano o ad un umanoide, e se ha le componenti necessarie, lo stregone può anche lanciare gli incantesimi che ha memorizzato. L'organismo ospite conserva i propri punti-ferita, oltre alle abilità speciali e fisiche. Il DM decide se è il caso di applicare altri modificatori, come ad esempio una penalità per qualche incertezza o goffaggine iniziale, determinata dalla scarsa dimestichezza dello stregone con il nuovo corpo. L'allineamento della creatura o del ricettacolo è quello della forza vitale che lo possiede.

Lo stregone può trasferirsi a piacere dal corpo della vittima al ricettacolo, entro il raggio di 3 m per livello. Ogni spostamento del genere richiede un round di tempo. Quando lo stregone rientra nel proprio corpo, l'incantesimo finisce.

Con un *Dissolvi magie* riuscito sul corpo dell'ospite si costringe lo stregone ad uscire e tornare nel ricettacolo, impedendogli di effettuare attacchi per 1d4 round + 1 round per ogni livello dello stregone che l'ha cacciato. C'è il 50% di probabilità di riuscita, cui si somma o si sottrae un 5% per ogni livello di differenza tra i due stregoni. Se si effettua un altro *Dissolvi magie* riuscito sul ricettacolo, questo forza l'occupante a tornare nel proprio corpo; se lo stregone che ha lanciato l'incantesimo *Giara magica* è forzato a tornare nel proprio corpo, l'incantesimo cessa.

Se viene ucciso il corpo ospite, lo stregone torna nel ricettacolo (se questo è alla sua portata) e lo spirito prigioniero, espulso, muore. Se il corpo della vittima viene ucciso quando si trova oltre il raggio d'azione, muoiono sia la vittima che lo stregone.

Qualsiasi spirito privo di involucro corporeo si considera morto, a meno che non venga riportato in vita con un incantesimo come *Rianimare morti, Resurrezione* o simile.

Se si uccide il corpo dello stregone che ha fatto l'incantesimo, lo spirito sopravvive quando si trova all'interno del ricettacolo o del corpo che lo ospita. Qualora il ricettacolo sia distrutto mentre racchiude lo spirito dello stregone, lo stregone viene definitivamente eliminato.

ILLUSIONE POTENZIATA

(Illusione/Visione)
Advanced Illusion

Raggio d'azione: 54 m + 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: Un cubo con spigolo di 12 m + un numero di cubi con spigolo di 3 m uguale al livello
Tiro-salvezza: Speciale

Si tratta essenzialmente di un incantesimo *Forza spettrale* che agisce mediante un programma (simile a quello dell'incantesimo *Illusione programmata*) stabilito dallo stregone. Lo stregone non è, quindi, obbligato a concentrarsi sull'incantesimo, eccezione fatta per il round in cui l'incantesimo viene lanciato, perché il programma si svolge anche senza la sua supervisione. L'illusione è visiva, acustica, olfattiva e termica. Se chi la vede tenta attivamente di non crederci, può effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi. Se comunica questa sua incredulità ai compagni, anch'essi hanno diritto al tiro-salvezza, con bonus di +4.

Le componenti materiali sono un po' di lana e vari granelli di sabbia.

LAMENTOSA DISCUSSIONE DI LEOMUND

(Incantamento, Apparizione)
Leomund's Lamentable Belaborment

Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: 1 o più creature nel raggio di 3 m
Tiro-salvezza: Speciale

Questo strano incantesimo distrae le vittime, attirandole in un'avvincente discussione su un argomento di loro interesse. Nei prossimi 11 round si verificherà una serie di situazioni che comporteranno vari tiri-salvezza. Queste situazioni sono: conversazione (dal primo al terzo round), possibile confusione (dal quarto al sesto), quindi rabbia o lamenti (dal settimo all'undicesimo). Tutti i tiri-salvezza dipendono dall'Intelligenza delle vittime, che devono comunque essere in grado di capire il linguaggio parlato dallo stregone.

Quando lancia l'incantesimo, lo stregone inizia a discutere di un tema appropriato alle creature presenti nell'area d'effetto. Le vittime che superano un tiro-salvezza contro incantesimi non subiscono conseguenze; quelle che lo falliscono, invece, cominciano a dibattere educatamente con lo stregone, spiegando le ragioni del loro accordo o disaccordo. La conversazione può durare finché lo stregone continua a discutere con le vittime. Se chi lancia l'incantesimo viene attaccato o si distrae, le vittime sono tanto impegnate a disquisire da non accorgersene nemmeno.

Intelligenza	Modificatore al tiro-salvezza
2 o meno	L'incantesimo non ha effetto
Da 3 a 7	-1
Da 8 a 10	0
Da 11 a 14	+1
15 o più	+2

Lo stregone, dopo aver lanciato l'incantesimo, può addirittura andarsene, ma i partecipanti al dibattito proseguiranno indisturbati, ignorando tutto quel che succede intorno a loro e continuando a parlare e a dissertare finché non saranno attaccati.

Quando lo stregone si assenta, però, ciascuna delle vittime porta a termine la parte dell'incantesimo che è in atto e poi questo finisce.

Qualora lo stregone partecipi alla discussione per più di tre round, ogni vittima ha diritto ad un altro tiro-salvezza contro incantesimi. Se fallisce, vaga qua e là per 1d10 + 2 round, in preda ad uno stato confusionale, tenendosi alla larga dallo stregone. Se riesce, invece, va avanti a disquisire e a ripetere il tiro-salvezza per evitare la confusione ad ogni round in cui lo stregone prolunga l'incantesimo, fino al sesto round.

Quando lo stregone prolunga l'incantesimo per più di sei round, ogni vittima deve effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi. Se lo sbaglia, si arrabbia e attacca tutti gli altri partecipanti al dibattito con intenti assassini. Quest'ira si protrae per 1d4 + 1 round. Se il tiro riesce, la vittima si rende conto di essere stata ingannata e crolla a terra maledicendo la propria stupidità per 1d4 round, in assenza di attacchi o distrazioni di altro genere.

MAGIE D'OMBRA

(Illusione/Visione)
Shadow Magic

Raggio d'azione: 45 m + 9 m per livello
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Speciale

Con questo incantesimo lo stregone attinge energia dal Semipiano dell'Ombra per ricreare il simulacro di un incantesimo della scuola di Apparizione dei primi tre livelli. Questo potrebbe essere, ad esempio, *Dardo incantato, Palla di fuoco, Fulmine* ecc. Queste magie avranno le conseguenze normali sulle creature comprese nell'area d'effetto che falliscano un tiro-salvezza contro incantesimi. Se, ad esempio, una creatura fallisce il tiro-salvezza contro la *Palla di fuoco,* deve effettuarne un altro: nel caso fallisca ancora subisce tutti i danni derivanti dalla palla, ma se lo supera ne subisce solo la metà. Se effettua con successo il primo tiro-salvezza, si accorge dell'illusione e riceve solo il 20% dei danni (arrotondare per difetto i decimali inferiori a 0,4 e per eccesso quelli uguali o superiori a 0,4).

MANO INTERPOSTA DI BIGBY

(Apparizione)
Bigby's Interposing Hand

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo crea una mano, grande quanto un uomo o più, che si pone tra lo stregone ed il suo avversario e che si sposta in modo da dividere sempre i due, a prescindere da quel che fanno. Una volta decisa la creatura che deve essere separata dallo stregone, la mano non si lascia trarre in inganno da invisibilità o metamorfosi di alcun genere. Non insegue l'avversario.

Lo stregone sceglie le dimensioni della mano, che possono andare da quelle di un uomo (1,5 m) fino a quelle di un titano (7,5 m); la mano gli fornisce un riparo dall'avversario prescelto, con tutti i conseguenti modificatori per il combattimento. Ha gli stessi punti-ferita dello stregone illeso e ha Classe Armatura 0.

Se una creatura che pesa meno di 900 Kg cerca di spingersi oltre la mano, il suo fattore-movimento viene dimezzato. Se l'avversario iniziale è stato ucciso, lo stregone può indicarne uno nuovo. Lo stregone può far sparire la mano quando vuole.

La componente materiale è un guanto morbido.

MOSTRI D'OMBRA POTENZIATI

(Illusione/Visione)
Demishadow Monsters

Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Un cubo con spigolo di 6 m
Tiro-salvezza: Speciale

E' simile all'incantesimo del 4° livello *Mostri d'ombra,* ma vengono creati mostri che hanno il 40% dei normali punti-ferita. Se si supera il tiro-salvezza, il loro potenziale di danno è pari al 40% del normale ed hanno CA 8.

Questi simulacri non possiedono le abilità speciali dei veri mostri, anche se le vittime dell'illusione potrebbero credere il contrario.

MURO DI FERRO

(Apparizione)
Wall of Iron

Raggio d'azione: 4,5 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: 1,4 m per livello o speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Lo stregone crea una parete verticale di ferro, che può utilizzare per chiudere un varco o un passaggio in quanto si incastra perfettamente nel materiale circostante (purché lo stregone sia di livello sufficiente per ricoprire l'area). La parete è spessa 1,2 cm e ampia 1,4 m per ogni livello dello stregone, quindi uno stregone del 15° livello può crearne una grande 21 m. Se si dimezza lo spessore della parete, si può raddoppiarne l'estensione.

Se vuole, lo stregone può creare il muro verticalmente ed appoggiarlo su di una superficie piana, così da poterlo far cadere addosso a qualche creatura. Il muro ha il 50% di probabilità di cadere in una direzione e il 50% di cadere nell'altra. Questa probabilità può essere modificata con una Forza non inferiore a 30 e una massa non inferiore a 180 Kg e aumenta dell'1% a favore della parte più forte per ogni punto di Forza o 0,5 Kg di peso oltre questo limite. Se c'è lo spazio per sfuggire al muro, è possibile farlo superando un tiro-salvezza contro la morte. Chi fallisce resta ucciso. Le creature di taglia enorme e gargantua non possono essere schiacciate dal muro. La parete è permanente, a meno che non venga dissolta, ma è soggetta a corrosione, ruggine ecc.

La componente materiale è una piccola lamina di ferro.



MURO DI FORZA

(Apparizione)
Wall of Force

Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1 turno + 1 round per livello
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Un numero di quadrati con lato di 3 m uguale al livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo lo stregone crea una barriera invisibile in un luogo prescelto entro il raggio d'azione. Il muro di forza non si sposta ed è del tutto immune alla maggior parte degli incantesimi, compreso *Dissolvi magie*. L'incantesimo *Disintegrazione*, invece, lo distrugge all'istante, come pure una *verga della cancellazione* o una *sfera annientatrice*. Il muro è impenetrabile da proiettili e colpi di ogni genere, caldo, freddo, elettricità ecc., oltre che dagli incantesimi ed effetti magici, eccezion fatta per *Porta dimensionale*, *Teletrasporto* e simili che possono attraversarlo.

Si può, volendo, dargli forma di una sfera con raggio massimo di 30 cm per livello dello stregone, o di un emisfero con raggio massimo di 45 cm per livello. Quando viene installata, la barriera dev'essere continua ed ininterrotta: se la superficie è alterata da un qualsiasi oggetto o da una creatura, la magia non riesce. Lo stregone può terminare l'incantesimo quando vuole.

La componente materiale è polvere di diamanti, di costo non inferiore a 5.000 mo.

MURO DI PIETRA

(Apparizione)
Wall of Stone

Raggio d'azione: 4,5 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

L'incantesimo crea un muro di granito che si fonde con le pareti circostanti e serve quindi a chiudere passaggi, portali e brecce. Il muro è spesso 6 mm e ampio 1,8 m per ogni livello dello stregone, quindi uno stregone del 12° può farne uno spesso 7,5 cm e grande fino a 21,6 m (ad esempio un muro largo 3,6 m ed alto 6 m, per ostruire un passaggio largo 3 m ed alto 5 m).

Non è necessario che il muro sia verticale o poggi su solide fondamenta (vedi incantesimo *Muro di ferro*), ma deve saldarsi con (ed essere supportato da) uno strato di pietra preesistente. Può essere utile per costruire un ponte su un baratro, o una rampa. In tal caso, se deve coprire una distanza superiore a 6 m, il ponte dev'essere sostenuto da arcate e pilastri e questo porta a dimezzare l'area d'effetto, quindi uno stregone del 20° livello può farne uno grande 18 m. Il muro può essere rozzamente lavorato, con bastioni, merlature ecc., riducendone ulteriormente l'area. E' permanente, a meno che non sia eliminato con *Dissolvi magie*, *Disintegrazione* o con mezzi normali (sfondamento o scheggiatura).

La componente materiale è un blocchetto di granito.

NUBE ASSASSINA

(Apparizione)
Cloudkill

Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Nube di 12 m x 6 m x 6 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo crea una nube tossica di spettrali vapori giallognoli e verdastri, così tossica da uccidere ogni creatura che abbia meno di 4 + 1 dadi-vita. Le creature con dadi-vita da 4+1 a 5+1 possono effettuare un tiro-salvezza contro veleno con penalità di -4, mentre chi ha fino a 6 dadi-vita (compresi) può effettuarlo senza penalità. Chi fallisce, muore. Trattenere il respiro non serve a niente. Le creature con più di 6 dadi-vita (o quelle oltre il 6° livello) devono andarsene immediatamente o subire 1d10 danni da avvelenamento ad ogni round di permanenza nell'area d'effetto.

La nube si allontana dallo stregone alla velocità di 3 m per round. Una leggera brezza la devierà (tirare per decidere la direzione), ma non la farà tornare verso lo stregone. Un forte vento la disperde nel giro di quattro round. Se è fortissimo, impedisce l'esecuzione dell'incantesimo. La vegetazione molto fitta dissipa la nube in due round. I vapori sono più pesanti dell'aria, quindi precipitano e si infiltrano negli scarichi e nelle tane sotterranee: questa è una magia particolarmente adatta per eliminare i formicai delle formiche giganti, ad esempio. L'incantesimo non può penetrare i liquidi e non può essere lanciato sott'acqua.

PASSAPARETI

(Alterazione)
Passwall

Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1 ora + 1 turno per livello
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: 1,5 m x 2,4 m x 3 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Grazie a questo incantesimo lo stregone riesce a passare attraverso muri di pietra, di legno o di gesso (non di altri materiali): è sufficiente che lui e i suoi compagni attraversino la parete. La magia fa aprire un varco largo 1,5 m, alto 2,4 m e profondo 3 m. Si possono lanciare tanti di questi incantesimi in serie, così da formare un corridoio che perfora anche muri molto spessi. Se uno stregone lancia con successo un *Dissolvi magie*, il varco si chiude espellendo chiunque vi si trovi.

La componente materiale è una manciata di semi di sesamo.

PLASMARE LA PIETRA

(Alterazione)
Stone Shape

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 27 dm^3 per livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo, lo stregone è in grado plasmare una pietra nella forma voluta: può ottenere, ad esempio, un'arma di pietra, oppure una speciale botola o un idolo. Lo stregone potrebbe anche modificare la forma di una porta di pietra che lo tiene prigioniero, purché il volume rientri nell'area d'effetto.

Con questo sistema si possono creare portali e forzieri di pietra, che non sono mai finemente lavorati. Se la costruzione comporta anche piccole parti mobili, esiste una probabilità del 30% che non funzionino.

La componente materiale è argilla. Con essa viene plasmato un modello a grandezza naturale, che poi è messo a contatto con la pietra

quando si lancia l'incantesimo.

PORTA D'OMBRA

(Illusione/Visione)
Shadow Door

Raggio d'azione: 9 m
Componente: S
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Lo stregone crea l'illusione di una porta, che gli consente anche di "entrarci" e sparire (quando in realtà si è solo spostato) fuggendo, invisibile, per l'intera durata dell'incantesimo. Se aprono la "porta", le creature che la vedono credono di entrare in una stanza vuota di 3 m x 3 m. Lo stregone può essere scoperto con *Visione del vero* o con una *gemma della visione;* alcuni mostri con molti dadi-vita (vedi incantesimo *Invisibilità*) potranno notare la sua presenza, ma solo se cercheranno attivamente di farlo.

REGRESSIONE MENTALE

(Incantamento/Charme)
Feeblemind

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Neg.

E' un incantesimo che funziona solo contro chi è in grado di lanciare incantesimi. La vittima regredisce al livello intellettivo di un bambino idiota e rimane in questo stato finché l'effetto non viene cancellato con un incantesimo di *Guarigione* o *Desiderio.*

Gli esseri che utilizzano la magia sono molto sensibili all'influsso di questo incantesimo, quindi hanno le seguenti penalità sui tiri-salvezza.

Tipo di vittima	Modificatore
Sacerdote	+1
Stregone (umano)	-4
Non umano/abbinamenti	-2

Al tiro-salvezza si applicano i modificatori per la Saggezza.

La componente materiale è una manciata di sferette d'argilla, vetro, cristallo o altro minerale, che svaniscono quando l'incantesimo viene lanciato.

REPULSIONE

(Scongiurazione, Alterazione)
Avoidance

Incantesimo invertibile

Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente finché non viene dissolto
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Fino ad un cubo con spigolo di 90 cm
Tiro-salvezza: Speciale

Con questo incantesimo lo stregone instaura in un determinato oggetto una naturale repulsione, che colpirà ogni essere vivente tranne lui. Se una qualsiasi creatura prova a toccare l'oggetto, viene respinta (non può avvicinarvisi a meno di 30 cm di distanza) oppure lo respinge, a seconda del rapporto tra la massa dell'una e quella dell'altro (se un halfling cerca di toccare una cassa di ferro affetta da questa magia, verrà ricacciato indietro, ma sarà la cassa a schizzare via se sentirà arrivare una creatura gigantesca).

La componente materiale è un ago magnetico. L'incantesimo non si può lanciare sugli esseri viventi. Se viene lanciato su oggetti di proprietà di una creatura, questa ha diritto ad un tiro-salvezza contro incantesimi.

La forma invertita, *Attrazione,* ha la stessa componente materiale e stabilisce un'attrazione naturale fra l'oggetto e tutte le creature viventi, che verranno attratte se l'oggetto è più grande di loro o lo attireranno, se è più piccolo. Per staccare l'oggetto è necessario superare una prova di piegare sbarre/sollevare grate.

ROCCIA IN FANGO

(Alterazione)
Transmute Rock to Mud

Incantesimo invertibile

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Un numero di cubi con spigolo di 6 m uguale al livello
Tiro-salvezza: Nessuno

L'incantesimo permette di trasformare qualsiasi tipo di roccia in un ugual volume di fango, che non può mai essere più profondo di metà della sua larghezza o lunghezza. Le creature incapaci di volare, levitare o comunque uscire dal fango affondano al ritmo di 3 m per round e soffocano, a meno che non siano abbastanza leggere da poter attraversare tranquillamente questo tipo di terreno. La presenza di arbusti sulla superficie del fango può consentire di arrampicarsi alle creature in grado di farlo (la quantità di arbusti necessaria per poterlo fare è decisa dal DM). Il fango rimane finché non viene eliminato con un *Dissolvi magie* o con la forma invertita, *Fango in roccia,* che ricrea la consistenza (ma non necessariamente la forma) delle rocce iniziali. Con l'evaporazione il fango diventa polvere, al ritmo di 0,3 m ogni 1d6 giorni. La forma invertita può anche trasformare per sempre del normale fango in roccia friabile (arenaria e simili), a meno che non intervengano altre magie.

Le componenti materiali sono argilla ed acqua (o sabbia, calce ed acqua per la forma invertita).

SCRIGNO SEGRETO DI LEOMUND

(Alterazione, Evocazione/Attrazione)
Leomund's Secret Chest

Raggio d'azione: Speciale
Componenti: V, S, M
Durata: 60 giorni
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: Scrigno di 60 cm x 60 cm x 90 cm
Tiro-salvezza: Nessuno

Uno scrigno costruito in modo speciale viene nascosto nelle profondità del Piano Etereo e può essere evocato usando un suo modellino. Deve trattarsi di uno scrigno eccezionalmente pregiato, costruito appositamente per lo stregone da valenti artigiani. E' fatto di legno (di sandalo, ebano, palissandro o tek), con spigoli, borchie e finiture di platino, ma può anche essere d'avorio con bordi d'oro, oppure di rame, bronzo o argento con bordature di electrum o d'argento. Non costa mai meno di 5.000 mo. Lo stregone ne possiede una miniatura, che ne riproduce ogni dettaglio ed è fatta degli stessi materiali. Ogni stregone può avere solo un paio di questi scrigni per volta e non sono ammesse eccezioni, nemmeno con un *Desiderio!* Il cofanetto, di per sé, non è magico, e può essere dotato di serrature, chiavistelli ecc., come un qualsiasi forziere.

Lo stregone recita la componente verbale mentre tocca lo scrigno e tiene in mano il modellino; di conseguenza, lo scrigno svanisce nel Piano Etereo. Il bauletto può contenere 27 dm^3 per ogni livello dello stregone, a prescindere dalle sue reali dimensioni. Se deve custodire qualcosa di vivo, c'è una probabilità del 75% che l'incantesimo non funzioni, quindi di solito lo si usa per racchiudere preziosi libri degli incantesimi, oggetti magici, gemme ecc. Finché possiede la copia miniaturizzata, lo stregone è in grado di richiamare lo scrigno ogni volta che gli serve. Se dovesse



perdere quella, non potrebbe mai più recuperarlo, neanche con un *Desiderio;* può solo sperare che una spedizione lo ritrovi.

Finché lo scrigno resta nel Piano Etereo, c'è una probabilità (cumulativa) dell'1% per ogni settimana che qualche entità la scopra. Ogni volta che lo stregone la richiama e ripete l'incantesimo per farla sparire, il conto riparte daccapo. Se lo scrigno viene individuato da qualcuno, il DM deve sviluppare l'evento e determinare le reazioni di fronte al ritrovamento (può darsi che l'essere ignori il cofanetto, che lo svuoti del tutto o in parte, o che ne sostituisca il contenuto!).

Quando lo scrigno segreto torna sul Primo Piano Materiale, lascia aperta una finestra sul Piano Etereo, che va via via riducendosi per un turno circa. Finché permane questa apertura, sono possibili incontri con mostri del Piano Etereo.

Se lo scrigno non viene ripreso prima dello scadere dell'incantesimo, può andare perduto: c'è il 5% di probabilità (cumulativo) per ogni giorno che passa.

SOGNO

(Invocazione, Illusione/Visione)
Dream

Incantesimo invertibile

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

L'incantesimo permette allo stregone, o a un suo inviato, di portare messaggi sotto forma di sogni. All'inizio dell'incantesimo, lo stregone deve nominare il destinatario o renderlo comunque identificabile senza ombra di dubbio.

Quando l'incantesimo è completato, il "mittente" cade in un sonno profondo e proietta la propria mente sul destinatario, entra nei suoi sogni e consegna il messaggio, a meno che il ricevente non abbia qualche tipo di protezione magica. Se il destinatario è sveglio, il mittente può decidere di restare addormentato. Se nel frattempo il mittente viene disturbato, si sveglia subito e l'incantesimo svanisce. Questa magia non consente di sapere quel che sta facendo il ricevente e dove si trova.

Finché rimane in trance, il mittente non sa dov'è e cosa gli succede intorno: è del tutto indifeso, sia dal punto di vista fisico che mentale (quindi fallirebbe sempre un tiro-salvezza).

Una volta entrato nei sogni del destinatario, il mittente può spedirgli un messaggio di qualsiasi lunghezza, che questi ricorderà perfettamente al suo risveglio. La comunicazione avviene in un solo senso: il ricevente non può fare domande o dare informazioni, né il mittente può saperne di più osservando i sogni della vittima. Una volta recapitato il messaggio, il mittente torna in sé. L'incantesimo dura il tempo necessario ad inserirsi nei sogni del destinatario e provvedere alla consegna.

La forma invertita di questo incantesimo, *Incubo,* consente di spedire una visione terrificante ed inquietante al destinatario, che può effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi per evitare l'effetto. L'incubo impedisce di riposare e causa 1d10 danni, lasciando il dormiente affaticato e incapace di memorizzare incantesimi per tutto il giorno seguente. Se un chierico lancia *Dissolvi il male* sul ricevente, stordisce il mittente per un numero di turni pari al proprio livello.

TELECINESI

(Alterazione)
Telekinesis

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: 9 m per livello
Tiro-salvezza: Neg.

Grazie a questo incantesimo lo stregone riesce a spostare gli oggetti con la mente: gli basta concentrarsi. Lo spostamento può essere brusco e rapido o dolce e prolungato.

Se il movimento è prolungato, lo stregone può spostare fino a 11,5 Kg ad una distanza massima di 6 m per round. L'incantesimo dura due round più uno per ogni livello dello stregone. Il peso può essere mosso in senso verticale oppure orizzontale o in entrambi i sensi. Se lo stregone perde la concentrazione per qualsiasi ragione, o se l'oggetto percorre una distanza superiore al raggio d'azione, questo si ferma o cade.

L'oggetto trasportato si può manipolare, come se lo si tenesse con una mano: si può tirare una leva o una corda, si può girare una chiave e così via, purché esso rientri nei limiti di peso. E' anche possibile disfare dei nodi, a discrezione del DM.

L'altro modo in cui si può lanciare l'incantesimo consiste nell'applicare la spinta in un solo round. Lo stregone può allontanare da sé con un sol colpo uno o più oggetti entro il raggio d'azione, compresi in un cubo con spigolo di 3 m, mandandoli fino a 3 m di distanza per ogni suo livello. Il peso dev'essere al massimo di 11,5 Kg per ogni livello dello stregone. I danni causati dal lancio di questi oggetti devono essere decisi dal DM, ma non possono essere superiori ad 1 danno per ogni livello dello stregone. Gli avversari che rientrano nei limiti di peso possono essere spinti anch'essi, ma hanno diritto ad un tiro-salvezza contro incantesimi per evitarlo. E' facile contrastare questo effetto con un semplice *Ingrandire* (che porta il peso corporeo oltre il limite massimo dell'incantesimo), oppure con le varie versioni della *Mano di Bigby.*

TELETRASPORTO

(Alterazione)
Teleport

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V
Durata: Istantaneo
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo lo stregone si teletrasporta in una destinazione a lui ben nota, insieme ad un certo carico che ha addosso o con cui è in contatto. La distanza non conta, ma il viaggio interplanare è impossibile. Chi viaggia grazie a questo incantesimo può portare fino a 113 Kg di peso più altri 68 Kg per ogni livello oltre il 10° (se è del 13° livello può portarne al massimo 317). Se la destinazione è molto familiare allo stregone, che conosce bene i dintorni, è improbabile che si verifichino degli errori, anche se è impossibile sapere in quale direzione sarà rivolto al suo arrivo. Con le zone meno conosciute (che si vedono da lontano o con la magia) è più facile sbagliare, mentre quelle sconosciute rappresentano un rischio considerevole (vedi tabella).

	Probabilità di arrivare:		
Destinazione	**In alto**	**Sull'obiettivo**	**In basso**
Molto familiare	01-02	03-99	00
Ben studiata	01-04	05-98	99-00
Vista distrattamente	01-08	09-96	97-00
Vista una volta	01-16	17-92	93-00
Mai vista	01-32	33-84	85-00

Se il teletrasporto arriva "in alto", ciò significa che lo stregone giunge a 3 m da terra per ogni punto percentuale inferiore alla probabilità "sull'obiettivo": se arriva in un posto mai visto prima, può trovarsi anche a 96 m di altezza. "In basso" comporta l'immediata morte dello stregone se l'area in

cui si teletrasporta è solida. Chi lancia l'incantesimo non può teletrasportarsi in uno spazio vuoto: dev'esserci qualcosa, che si tratti di un pavimento di pietra o di legno, o del terreno. Teletrasportarsi nelle aree che contengono forti emanazioni magiche può essere rischioso o addirittura impossibile.

TRASMISSIONE

(Apparizione)
Sending

Raggio d'azione: Illimitato
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Grazie a questo incantesimo lo stregone può contattare una creatura con la quale ha una certa familiarità e di cui conosce il nome e l'aspetto. Se questa creatura non si trova sul suo stesso Piano, c'è una probabilità del 5% che il messaggio non arrivi. Il DM può peggiorare, anche in modo consistente, questa probabilità in base alle condizioni degli altri Piani. Il messaggio, se arriva, può essere capito anche da creature con Intelligenza 1 (Animale).

Lo stregone può inviare una comunicazione contenente al massimo 25 parole. Il destinatario potrà rispondergli in modo analogo. Anche se riceve il messaggio, la creatura non è obbligata ad agire in base ad esso.

Le componenti materiali sono due cilindretti con un lato aperto, collegati da un sottile filo di rame.

INCANTESIMI DEL SESTO LIVELLO

ABBASSARE IL LIVELLO DELLE ACQUE

(Alterazione)
Lower Water

Incantesimo invertibile

Raggio d'azione: 72 m
Componenti: V, S, M
Durata: 5 round per livello
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: Quadrato con lato di 3 m per livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Grazie a questo incantesimo lo stregone fa defluire una parte dell'acqua presente nell'area d'effetto. Il livello dell'acqua può essere abbassato di 60 cm per ogni livello dello stregone, fino ad una profondità minima di 2,5 cm. L'area interessata è pari ad un quadrato con lato di 3 m per ogni livello dello stregone, quindi uno stregone del 12° livello può agire su un volume di 7,2 m x 36 m x 36 m, uno del 15° livello su un volume di 9 m x 45 m x 45 m, e così via. Se si tratta di masse d'acqua vaste e profonde, come gli oceani, l'incantesimo crea un gorgo che attira verso il fondo le navi e le imbarcazioni di qualsiasi genere, mettendole in serio pericolo e impedendone l'uscita fino al termine della magia, a meno che non si riesca ad aumentarne il fattore-movimento. Quando viene lanciato contro mostri fatti d'acqua, l'incantesimo ha lo stesso effetto di *Lentezza:* la creatura si muove a velocità dimezzata e compie la metà degli attacchi previsti ad ogni round. Non ha conseguenze sulle altre creature.

La componente materiale è una boccetta piena di polvere.

La forma invertita, *Innalzare il livello delle acque,* fa toccare all'acqua il massimo livello possibile, causando alluvioni, alta marea, allagamenti ecc. Rende i guadi intransitabili, fa navigare le navi in secca e può anche travolgere i ponti, a discrezione del DM. Componente materiale è, in questo caso, una boccetta d'acqua. Le due diverse versioni dell'incantesimo si annullano a vicenda.

ACQUA IN POLVERE

(Alterazione)
Transmute Water to Dust

Incantesimo invertibile

Raggio d'azione: 54 m
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Un numero di cubi con spigolo di 3 m uguale al livello
Tiro-salvezza: Nessuno (speciale)

Quando viene lanciato questo incantesimo, l'area interessata muta il suo stato liquido diventando una distesa di polvere. L'area d'effetto raddoppia se si tratta di acqua fangosa, e addirittura quadruplica nel caso sia fanghiglia. Se l'acqua rimane a contatto con la polvere creata, questa viene assorbita e trasformata in una melma acquosa o in sabbia bagnata, a seconda delle proporzioni.

Sono interessati solo i liquidi effettivamente presenti nell'area d'effetto al momento in cui viene lanciato l'incantesimo. Se un liquido contiene solo una parte di acqua sarà questa ad essere colpita. Le pozioni a base di acqua diventano inutilizzabili. Gli esseri viventi non vengono colpiti, a meno che non provengano dal Piano Elementale dell'Acqua. In tal caso devono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi. Se falliscono, subiscono 1d6 ferite per ogni livello dello stregone, mentre in caso di successo ne subiscono soltanto la metà. Può essere colpita soltanto una creatura di questo tipo per ogni incantesimo, a prescindere dalle dimensioni della vittima o dall'area d'effetto.

La forma invertita non è che una versione potenziata di *Creare acqua,* con un pizzico di polvere come componente materiale aggiuntiva.

Per entrambe le varianti servono almeno 500 mo di polvere di diamanti ed un pezzetto di conchiglia.

BARRIERA ANTI-MAGIA

(Scongiurazione)
Antimagic Shell

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Diametro di 30 cm per livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo lo stregone si circonda di una barriera invisibile che si muove insieme a lui. L'area compresa entro questa barriera è del tutto impenetrabile da ogni magia, da ogni effetto magico in entrata e in uscita, dagli attacchi effettuati con il soffio, lo sguardo e la voce e da attacchi speciali affini. La barriera tiene fuori anche le creature charmate o evocate. Non può, però, essere spinta con insistenza contro di loro, perchè in tal caso si verrebbe a creare una pressione che, alla lunga, spezzerebbe l'incantesimo. Le creature normali (un troll incontrato normalmente, invece di uno evocato per magia) possono entrare, così come dei normali proiettili.

Le armi magiche all'interno della barriera perdono le loro proprietà, ma restano pur sempre delle armi, mentre le creature che si trovano sul proprio Piano d'appartenenza sono considerate normali. Quindi se sul Piano Elementale del Fuoco ci si imbatte in un elementale del fuoco non lo si può tenere lontano con questo incantesimo. Artefatti, reliquie e creature potenti quanto semidei o più sono immuni a questa magia.

Se lo stregone è più grande della barriera, alcune parti del corpo possono restare fuori, a discrezione del DM. Un *Dissolvi magie* non mette fine all'incantesimo, che può essere interrotto solo su comando dello stregone.



CACCIATORE INVISIBILE

(Evocazione/Attrazione)
Invisible Stalker

Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

L'incantesimo richiama un cacciatore invisibile che risiede nel Piano Elementale dell'Aria.

Questo mostro con 8 dadi-vita obbedisce allo stregone ed esegue tutti i suoi ordini. E' un segugio infallibile se la preda è passata da meno di un giorno. Segue scrupolosamente le istruzioni, anche se queste lo portano a centinaia o migliaia di chilometri di distanza, e persegue l'obiettivo fino al suo raggiungimento. La creatura, comunque, agisce in questo modo perchè è obbligata a farlo, non per fedeltà, quindi non effettuerà di buon grado le missioni più complesse e lunghe e cercherà anzi di stravolgerne il significato e lo scopo. I cacciatori invisibili comprendono la lingua comune, ma sanno parlare solo la loro lingua.

Le componenti materiali sono incenso acceso ed un pezzetto di corno lavorato a forma di mezzaluna.

CATENA DI FULMINI

(Apparizione)
Chain Lightning

Raggio d'azione: 36 m + 4,5 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: Istantanea
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: 1/2

L'incantesimo crea una scarica elettrica che comincia come un singolo fulmine, largo 75 cm, che scaturisce dalla punta del dito dello stregone. A differenza dell'incantesimo *Fulmine,* questo prima colpisce un oggetto o una creatura, poi rimbalza addosso ad una serie di altri oggetti o creature entro il raggio d'azione, perdendo energia ad ogni colpo.

Il fulmine infligge inizialmente 1d6 danni per ogni livello dello stregone, fino ad un massimo di 12d6 (i danni si dimezzano se la vittima supera un tiro-salvezza contro incantesimi). Dopo il primo colpo, rimbalza sull'oggetto o sulla creatura più vicini. Ogni balzo riduce di 1d6 la potenza del colpo. Tutte le creature e gli oggetti magici colpiti possono dimezzare i danni superando un tiro-salvezza contro incantesimi.

La scarica colpisce tante volte (compresa la prima) quanti sono i livelli dello stregone, ma ogni bersaglio può essere colpito una sola volta. Un fulmine scagliato da uno stregone del 12° livello può andare a segno dodici volte e ogni colpo sarà meno forte del precedente. La saetta continua a rimbalzare fino a quando non ha trafitto il numero di bersagli previsto, o finchè non tocca qualcosa che la scarica (le sbarre saldate di una grande gabbia, una pozza di liquido ecc.) o non ci sono più obiettivi possibili.

La direzione non è rilevante, ma la distanza sì: ogni rimbalzo non può superare il raggio d'azione. Se l'unico bersaglio possibile è oltre questa distanza, il fulmine svanisce. E' anche possibile colpire le creature immuni all'elettricità, che non subiranno alcun danno. Può darsi che il fulmine finisca addirittura per scaricarsi addosso allo stregone!

Le componenti materiali sono un pezzetto di pelliccia, più un pezzo di vetro o di quarzo (o una verga di cristallo) ed uno spillo d'argento per ogni livello dello stregone.

CONOSCERE LEGGENDE

(Divinazione)
Legend Lore

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: Speciale
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo viene utilizzato per venire a conoscenza di leggende riguardanti determinati luoghi, persone e cose. Se la persona o l'oggetto in questione è vicino, o se lo stregone si trova sul posto, è più facile che l'incantesimo dia buoni risultati e ci vogliono solo 1d4 turni per lanciarlo. Se si hanno soltanto informazioni dettagliate sulla persona, sul luogo o sull'oggetto, il tempo di lancio è di 1d10 giorni. Se sono state raccolte delle dicerie e nulla più, per lanciare l'incantesimo sono necessarie 2d6 settimane.

Mentre lancia l'incantesimo lo stregone non può impegnarsi in altre azioni, oltre alle attività quotidiane (mangiare, dormire ecc.). Una volta portata a termine, la divinazione rivela se esistono delle leggende e quali sono le fonti dove poterle trovare, fornendo indizi, magari in rima o sotto forma di enigma. A volte dà informazioni vere e proprie riguardo alla persona, al luogo o all'oggetto cercati (nel caso in cui non siano lontani), ma i dati sono sempre espressi in forma criptica (rima, messaggio cifrato, anagramma, indovinello).

Naturalmente, l'incantesimo serve solo se la persona, il luogo o l'oggetto sono effettivamente leggendari.

Mettiamo il caso che Delsenora trovi una spada di ottima fattura che irradia un'aura magica. L'incantesimo *Identificare* non ha dato alcun esito e l'arma non ha manifestato alcun potere, nemmeno quando è stata impugnata da un guerriero. Lancia quindi *Conoscere leggende* nella speranza di sapere qualcosa di più. Poichè ha la spada a portata di mano, le bastano tre turni; alla fine le arriva il seguente messaggio: "Questa fu un tempo la lama di colui che attende l'ora di maggior pericolo di Albion, quando essa tornerà nelle sue mani. Gentile fu la mano che mi donò, gentile la mano che mi reclamò". Delsenora capisce che si tratta di un oggetto molto prezioso, dato che l'incantesimo ha risposto per enigmi. Chi è colui che attende? Dove si trova Albion? Per saperne di più, Delsenora dovrà utilizzare altri incantesimi, ma il processo richiederà più tempo, perchè ha solo indizi molto vaghi.

L'incantesimo si effettua con incenso e strisce d'avorio disposte a formare un rettangolo, ma bisogna anche sacrificare qualche oggetto al quale lo stregone attribuisce particolare valore (una pozione, una pergamena, un oggetto magico ecc.).

CONTINGENZA

(Apparizione)
Contingency

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 1 giorno per livello
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: Lo stregone
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questa magia lo stregone riesce a lanciare su di sè un incantesimo in più, in modo tale che quest'ultimo agisca quando si verificano le condizioni indicate mentre lancia *Contingenza.* L'incantesimo *Contingenza* e l'altro incantesimo vengono lanciati contemporaneamente (il tempo di lancio di 1 turno è il totale per entrambi).

L'incantesimo che viene innescato mediante la *Contingenza* deve riguardare la persona dello stregone (*Caduta morbida, Levitazione, Volare, Morte apparente* ecc.) ed essere di livello non superiore a 1/3 del livello d'esperienza dello stregone (arrotondare per difetto) e non più alto del 6° livello d'incantesimi.

Livello dello stregone	Livello dell'incantesimo "Connesso"
12 - 14	4°
15 - 17	5°
18 o più	6°



Lo stregone può avere in atto una sola *Contingenza* per volta: se ne inserisce un'altra, la prima (se è ancora attiva) viene cancellata. Le condizioni generali in cui l'incantesimo si verifica devono essere stabilite con chiarezza. Ad esempio, se si lanciano insieme *Contingenza* e *Acqua respirabile,* la condizione potrebbe essere che appena lo stregone si immerge in acqua o in un liquido scatti *Acqua respirabile.* Un'altra condizione potrebbe consistere nel fatto che qualora lo stregone dovesse cadere per più di mezzo metro entri in azione *Caduta morbida.*

In ogni caso la contingenza fa agire subito il secondo incantesimo, che entra in azione automaticamente quando si verificano le condizioni adatte. Se le condizioni non sono chiare o sono troppo complicate, possono far fallire la connessione tra i due incantesimi.

Per lanciare questa magia occorrono (oltre alle componenti per l'altro incantesimo) mercurio (per un valore di 100 mo) e ciglia di orco magi, kirin o di un'altra creatura simile in grado di lanciare incantesimi. E' necessaria, inoltre, una statuetta dello stregone in avorio d'elefante (che si può scheggiare o rovinare, ma non viene distrutta dall'incantesimo). Lo stregone deve portarla addosso perchè l'effetto di *Contingenza* si verifichi.

CONTROLLO ATMOSFERICO

(Alterazione)
Control Weather

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 4d6 ore
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: 4d4 x 2,5 km²
Tiro-salvezza: Nessuno

Lo stregone può far cambiare il tempo atmosferico in una certa zona. L'incantesimo dura 4d6 ore ed influenza un'area di 4d4 x 2,5 km². Occorre 1 turno per lanciare l'incantesimo, più altri 1d4 turni perchè le condizioni atmosferiche mutino. Le condizioni di partenza sono decise dal DM, a seconda del clima e della stagione. Il tempo è determinato da tre componenti: cielo, temperatura e vento. L'incantesimo può alterare questi fattori, in base alla tabella seguente.

Cielo	Temperatura	Vento
SERENO	CALDO	CALMO
Limpido	Caldo afoso	Calma piatta
Qualche nube o nebbia	Mite	Leggero
POCO NUVOLOSO	MITE	Moderato
Sereno	Caldo	MODERATO
Nuvoloso	Fresco	Calmo
Nebbia/pioggerellina/ grandine leggera	FRESCO	Forte
	Mite	FORTE
Nevischio/neve leggera	Freddo	Moderato
NUVOLOSO	FREDDO	Burrasca
Poco nuvoloso	Fresco	BURRASCA
Molto nuvoloso	Freddo glaciale	Forte
Nebbia fitta		Tempesta
Pioggia fitta/grandine pesante		TEMPESTA
		Burrasca
Nevischio/neve pesante		Uragano-tifone

Le voci in maiuscolo rappresentano le condizioni di partenza, mentre quelle sotto, in minuscolo, sono le nuove condizioni che si verificano grazie all'incantesimo. Lo stregone può anche cambiare la direzione del vento. Una giornata di tempo sereno con temperatura mite e vento moderato può diventare un giorno di nebbia, caldo e senza vento. Non sono possibili condizioni contraddittorie: nebbia e forte vento, ad esempio. Si possono lanciare più incantesimi di questo tipo solo in successione, non simultaneamente.

Le componenti materiali sono incenso acceso e pezzetti di terra e legno a bagno nell'acqua. Ovviamente, la magia funziona solo nelle zone che hanno già le condizioni di clima adatte.

COSTRIZIONE

(Incantamento/Charme)
Geas

Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo si impone ad una creatura (di solito un umano o un umanoide) di portare a termine un dato servizio, o di astenersi dal compiere un determinato atto o attività, a scelta dello stregone.

La creatura deve essere intelligente, cosciente, autonoma ed in grado di capire lo stregone. La costrizione non può obbligare la vittima ad uccidersi o a fare cose che ne provocherebbero sicuramente la morte, ma, a parte questo, può impartirle qualsiasi comando. La creatura deve seguire le istruzioni finchè il compito non è stato portato a termine; se non lo fa, si ammala e muore nel giro di 1d4 settimane. Ogni deviazione dalle imposizioni ricevute comporta una perdita di punti di Forza che dura finchè continua tale devianza. Una *Costrizione* può essere annullata soltanto con un *Desiderio. Dissolvi magie* o *Scaccia maledizione* non servono.

Spetta al DM decidere ogni particolare: il lancio e l'esecuzione di questo incantesimo sono complessi. Se non viene eseguita alla perfezione, la *Costrizione* non riesce.

DISINTEGRAZIONE

(Alterazione)
Disintegrate

Raggio d'azione: 4,5 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: Istantanea
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: 1 creatura o un cubo con spigolo di 3 m
Tiro-salvezza: Neg.

L'incantesimo fa scomparire la materia. Interessa anche la materia o l'energia di origine magica, come la *Mano possente di Bigby,* ma non un *Globo d'invulnerabilità* o una *Barriera anti-magia.* La disintegrazione è istantanea, ed i suoi effetti sono permanenti. Può colpire qualsiasi creatura (anche i non morti) e la materia inanimata fino ad un volume di un cubo con 3 m di spigolo.

La magia consiste in un esile raggio verde che fa brillare la materia toccata e poi la fa svanire nel nulla, lasciando solo un mucchietto di polvere. Le creature che superano il tiro-salvezza contro incantesimi riescono ad evitare il raggio (gli oggetti materiali hanno resistito alla magia) e rimangono illese. Il raggio si scarica sul primo oggetto o essere vivente colpito.

Le componenti materiali sono magnetite ed una manciata di polvere.

DIVIDERE LE ACQUE

(Alterazione)
Part Water

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 5 round per livello
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: 6 m x 90 cm/liv. x 9 m/liv.
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo lo stregone riesce a dividere l'acqua o un liquido analogo, formando un varco ampio 6 m. La lunghezza e la profondità dipendono dal livello dello stregone: si ottiene un avvallamento lungo 9 m e profondo 90 cm per ogni livello. Uno stregone del 15° livello, pertanto può crearne uno largo 6 m, profondo 13,5 m e lungo 135 m. Il varco permane finchè colui che ha lanciato l'incantesimo non ne fa terminare l'effetto. Se viene lanciata sott'acqua, la magia produce un cilindro d'aria con le dimensioni indicate. Se utilizzata contro un elementale dell'acqua o contro un'altra creatura fatta d'acqua, le infligge 4d8 danni. La creatura deve anche effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi: se non lo supera, fugge per 3d4 round in preda al panico.

Le componenti materiali sono due piccole lastre di cristallo o vetro.

ELUCUBRAZIONE DI MORDENKAINEN

(Alterazione)
Mordenkainen's Lucubration

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Lo stregone
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo lo stregone può ricordare immediatamente un incantesimo (di livello compreso tra il 1° e il 5°) lanciato nelle 24 ore precedenti. L'incantesimo dev'essere stato memorizzato ed effettuato entro quel periodo. L'*Elucubrazione* permette di richiamarne uno soltanto, e per lanciarlo bisogna disporre delle componenti materiali necessarie.

ESTENSIONE III

(Alterazione)
Extension III

Raggio d'azione: 0
Componenti: V
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

E' uguale all'incantesimo del 4° livello *Estensione I*, ma raddoppia la durata degli incantesimi dal 1° al 3° livello ed aumenta del 50% la durata di quelli del 4° o del 5°.

EVOCARE ANIMALI

(Evocazione/Attrazione)
Conjure Animals

Raggio d'azione: Speciale
Componenti: V, S
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: 27 m di raggio
Tiro-salvezza: Nessuno

Grazie a questo incantesimo lo stregone crea uno o più mammiferi che attaccano il suo avversario. Il totale dei dadi-vita degli animali non può essere superiore al doppio del suo livello, se gli animali sono scelti a caso, o al suo livello, se ne viene evocato un tipo specifico (vedi *MDM*). Uno stregone del 12° livello potrebbe evocare a caso due mammiferi con 12 dadi-vita ciascuno, quattro con 6 DV, sei con 4 DV, otto con 3 DV, dodici con 2 DV, oppure ventiquattro con 1 solo dado-vita a testa. Ogni bonus di +1 sui punti-ferita vale come un quarto di dado-vita, quindi una creatura con 4 + 3 dadi-vita equivale ad una con 4 dadi-vita e 3/4. L'animale o gli animali evocati rimangono per un round per ogni livello dello stregone (se non sono uccisi prima), ed eseguono gli ordini di chi li ha chiamati. Attaccano i nemici dello stregone senza opporsi, ma, se utilizzati per altri scopi, si ribellano.

EVOCARE MOSTRI IV

(Evocazione/Attrazione)
Monster Summoning IV

Raggio d'azione: Speciale
Componenti: V, S, M
Durata: 5 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: Raggio di 54 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Assomiglia all'incantesimo omonimo del 3° livello, ma evoca 1d3 mostri di 4° livello. Questi appaiono entro l'area d'effetto ed attaccano gli avversari dello stregone al meglio delle loro possibilità. Continuano a combattere fino a quando lo stregone comanda loro di smettere, termina la durata dell'incantesimo, oppure vengono uccisi. Le creature non effettuano alcuna controllo del morale e se vengono uccise svaniscono. Se non ci sono nemici da combattere e lo stregone è in grado di comunicare con loro, i mostri potranno svolgere altri compiti.

Le componenti materiali sono un sacchetto e una piccola candela (non necessariamente accesa).

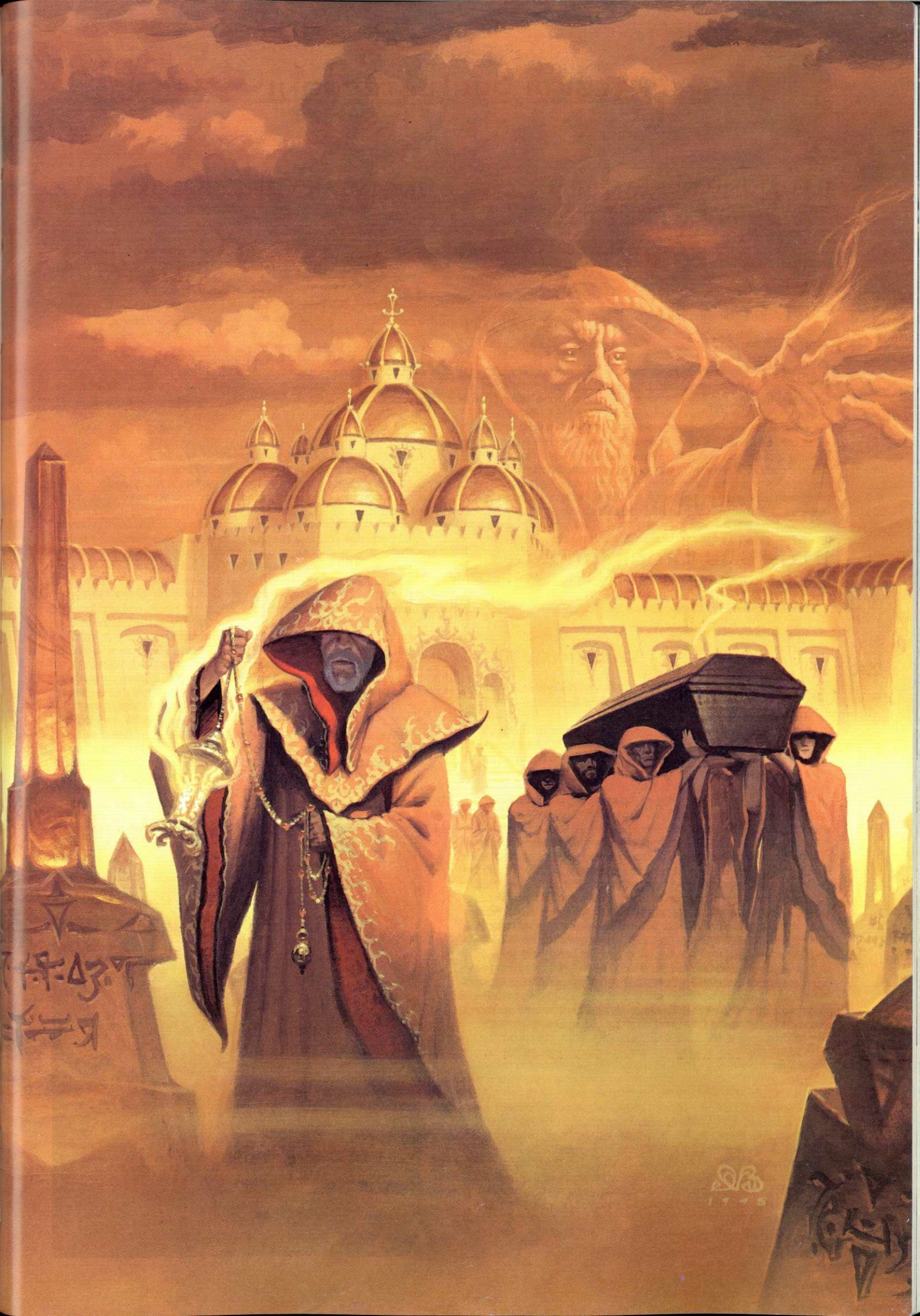
GLOBO D'INVULNERABILITÀ

(Scongiurazione)
Globe of Invulnerability

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: Raggio di 1,5 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo crea attorno allo stregone una sfera immobile, debolmente illuminata, che impedisce la penetrazione di qualsiasi incantesimo dei primi 4 livelli. La loro area d'effetto non comprende, quindi, il globo d'invulnerabilità. Lo stesso vale per abilità speciali e oggetti magici. E' possibile, invece, lanciare incantesimi dall'interno all'esterno senza rovinare la sfera. Gli incantesimi di 5° livello o più non tengono conto del globo. La sfera può essere annullata con un *Dissolvi magie*.

La componente materiale è vetro o cristallo sfaccettato, che si spezza quando l'incantesimo finisce.



ILLUSIONE PERMANENTE

(Illusione/Visione)
Pemanent Illusion

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: Un cubo con spigolo di 6 m + un numero di cubi con spigolo di 3 m uguale al livello
Tiro-salvezza: Speciale

Grazie a questo incantesimo lo stregone crea un'illusione visiva, acustica, olfattiva e termica di qualsiasi creatura od oggetto, purchè compresi entro l'area indicata. Colpisce tutte le creature che la vedono, fino al punto di ferirle davvero se si buttano in una buca illusoria piena di spuntoni.

Le creature che non prestano fede all'illusione effettuano un tiro-salvezza contro incantesimi. Se lo superano, vedono le cose come stanno in realtà e danno un bonus di +4 sul tiro-salvezza ai compagni, se riescono a comunicare con loro. Le creature che non si accorgono dell'effetto dell'incantesimo sono immuni finchè non lo percepiscono. L'illusione può essere eliminata con un *Dissolvi magie*. La componente materiale dell'incantesimo è un pezzo di vello.

ILLUSIONE PROGRAMMATA

(Illusione/Visione)
Programmed Illusion

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: Un cubo con spigolo di 6 m + un numero di cubi con spigolo di 3 m uguale al livello
Tiro-salvezza: Speciale

L'incantesimo crea una *Forza spettrale* che si attiva a comando o quando si verificano determinate condizioni. L'illusione è visiva, acustica, olfattiva e termica e può riprodurre qualsiasi oggetto, creatura o forza, purchè rimanga entro l'area indicata.

L'evento che dà inizio all'illusione può essere generale o specifico quanto si vuole, ad esempio: "Agisci solo quando una veneranda vecchia con un sacco di granaglie verrà a sedersi a gambe incrociate a meno di 30 cm da qui". Questo tipo di approccio visivo può essere ingannato da una persona che possiede l'abilità di *camuffarsi*. La distanza di comando è di 4,5 m per livello dello stregone, quindi uno del 12° livello può predisporre l'illusione perchè si verifichi nel raggio di 54 m.

L'illusione programmata non sa distinguere le creature invisibili, nè l'allineamento, il livello, la classe e i dadi-vita, se non in base all'aspetto esteriore. Volendo, la si può collegare ad un preciso rumore o ad una parola. L'incantesimo dura finchè non scatta l'illusione, quindi la durata è variabile. L'illusione resta al massimo un round per ogni livello dello stregone.

Le creature che non prestano fede a ciò che vedono hanno diritto ad un tiro-salvezza contro incantesimi. Se lo superano, danno un bonus di +4 al tiro-salvezza dei compagni, purchè possano comunicare con loro. Le creature che non si accorgono dell'effetto dell'incantesimo ne sono immuni finchè non lo percepiscono. L'illusione può essere eliminata con un *Dissolvi magie*.

La componente materiale è un pezzo di vello.

INCANTARE UN OGGETTO

(Incantamento, Invocazione)
Enchant an Item

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: Speciale
Area d'effetto: 1 oggetto
Tiro-salvezza: Neg.

Questo incantesimo serve ad uno stregone che voglia crearsi un oggetto magico, in quanto prepara l'oggetto a recepire la magia. L'oggetto deve rispondere ai seguenti requisiti: 1) essere in perfette condizioni; 2) essere della migliore qualità possibile, fatto con i materiali più pregiati e lavorato dai più valenti artigiani; 3) avere un costo che rifletta il suo valore: anche solo il materiale costa spesso più di 100 mo. Riguardo al terzo requisito, questo non vale per corde, pelletteria, abiti e vasellame, che di solito non sono ricamati, intarsiati, cesellati o tempestati di gemme. Se, però, questi abbellimenti non indeboliscono la struttura nè impediscono la funzionalità dell'oggetto, è necessario effettuarli.

Lo stregone deve essere in contatto con una bottega o un laboratorio appositamente attrezzati e isolati dalla contaminazione di altre magie. Qualsiasi oggetto magico che non abbia nulla a che fare con il processo di fabbricazione (come la maggior parte delle magie difensive) e si trovi a meno di 9 m di distanza dai materiali prescelti è fonte di radiazioni contaminanti che rovinerebbero tutto il procedimento.

Durante il tempo di lancio, che parte da una base di 16 ore più 8d8 ore (lo stregone non può lavorare più di otto ore al giorno, nemmeno con *Velocità* o altre magie, quindi il tempo necessario è di due giorni + 1d8 giorni), chi lancia l'incantesimo deve toccare in continuazione l'oggetto da preparare. Il lavoro dev'essere ininterrotto e nei momenti di pausa l'oggetto non deve stare a più di 30 cm di distanza dallo stregone, altrimenti l'incantesimo si spezza e bisogna ripartire dall'inizio. (Nota: durante i periodi di riposo lo stregone non può lanciare nessun'altra magia e deve rimanere tranquillo ed isolato, se non vuole rovinare tutto).

Al termine dell'incantesimo, lo stregone capisce che l'oggetto è pronto per la prova finale: pronuncia allora l'ultima sillaba della formula e, se l'oggetto supera un tiro-salvezza contro incantesimi (uguale a quello dello stregone), la magia è riuscita. Valgono anche i bonus sul tiro-salvezza dello stregone, che possono arrivare fino a +3. Un 1 naturale sul d20 corrisponde sempre a fallimento, a prescindere dai modificatori. Quando ha finito l'incantesimo, lo stregone comincia ad imporre sull'oggetto l'incantesimo desiderato; deve farlo entro 24 ore, altrimenti tutta la





procedura di preparazione è sciupata e bisogna ripeterla.

Ogni incantesimo lanciato successivamente su di un oggetto così preparato richiede 2d4 ore per livello dell'incantesimo. Mentre questo viene operato l'oggetto dev'essere continuamente toccato dallo stregone, o trovarsi a meno di 30 cm dalla sua persona. Lo stesso procedimento va rispettato per tutti gli altri incantesimi che si vorranno imporre all'oggetto. Ogni incantesimo dev'essere effettuato entro 24 ore dall'ultimo, anche se questo è fallito.

Le magie attribuite all'oggetto non durano per sempre, a meno che non si utilizzi *Permanenza*. Esiste sempre un 5% di probabilità che lo stregone che lancia l'incantesimo perda 1 punto di Costituzione. Inoltre, mentre è possibile giudicare la riuscita di *Incantare un oggetto,* non si riesce a capire se funzionano i successivi, perchè ogni volta bisogna effettuare lo stesso tiro-salvezza che si è fatto per l'oggetto stesso. Naturalmente, gli oggetti che possiedono delle cariche (bastoni, verghe, bacchette, *giavellotti del fulmine, anelli dei desideri*) non possono mai essere permanenti. Non possono essere utilizzati dispositivi magici per incantare un oggetto o per imporre incantesimi su un oggetto così preparato; è invece possibile utilizzare delle pergamene.

I materiali occorrenti per l'incantesimo variano a seconda della natura dell'oggetto da rendere magico e della magia da imporre. Per un *mantello distorcente,* ad esempio, può servire la pelle di una belva con le stesse proprietà, per una spada "ammazzadraghi" possono essere utili il sangue o altre parti del corpo del drago, mentre per un *anello delle stelle cadenti* si possono utilizzare frammenti di meteoriti e un corno di ki-rin. Queste cose saranno decise dal DM e verranno scoperte nel corso del gioco.

INCANTESIMO DELLA MORTE

(Necromanzia)
Death Spell

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: Istantanea
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: Un numero di cubi con spigolo di 9 m uguale al livello
Tiro-salvezza: Nessuno

L'incantesimo priva istantaneamente ed irrevocabilmente le creature nell'area d'effetto della loro energia vitale. Queste creature non possono essere rianimate o resuscitate, se non con un *Desiderio*. Il numero delle creature che si possono uccidere dipende dai loro dadi-vita.

Dadi-vita delle creature	Numero di creature colpite
Meno di 2	4d20
Da 2 a 4	2d20
Da 4 + 1 a 6 + 3	2d4
Da 6 + 4 a 8 + 3	1d4

Se l'incantesimo viene utilizzato contro creature con diverso numero di dadi-vita, si tirano 4d20 per determinare quante creature con meno di 2 dadi-vita sono colpite. Se il numero ottenuto è superiore al numero attuale di creature con meno di 2 dadi-vita, si applica il resto alle creature con più dadi-vita, in base alla seguente tabella:

Dadi-vita delle creature	Fattore-Conversione (FC)
Meno di 2	1
Da 2 a 4	2
Da 4 + 1 a 6 + 3	10
Da 6 + 4 a 8 + 3	20

In altre parole, si sottrae dal risultato ottenuto con 4d20 il numero delle creature con meno di 2 dadi-vita (queste moriranno). Se ci sono dei resti, si sottrae 2 per ogni creatura con 2-4 dadi-vita (sono uccise anche queste). Se avanza ancora qualcosa, si sottrae 10 per tutte le creature che hanno da 4 + 1 a 6 + 3 dadi-vita, e così via. Ci si ferma quando o sono morte tutte le creature, o è stato esaurito il risultato ottenuto con 4d20, o il resto è meno della metà del Fattore-Conversione delle eventuali creature rimaste (se supera la metà, una delle creature muore).

Esempio: un gruppo misto di venti goblin, otto gnoll e quattro orchi, guidato da un gigante delle colline, si trova nell'area sulla quale viene lanciato un *Incantesimo della morte*. Il tiro di 4d20 dà un totale di 53 punti: 20 di questi eliminano i goblin (20 x 1 FC), 16 ammazzano gli gnoll (8 x 2 FC) ed i 17 rimanenti uccidono due orchi (10 per un orco, più 7 che bastano a distruggerne un altro). Gli altri due orchi ed il gigante restano illesi.

L'incantesimo non ha effetto su licantropi, non morti o creature di Piani diversi dal Primo Materiale.

La componente materiale è una perla nera frantumata del valore minimo di 1.000 mo.

INGANNARE

(Illusione/Visione)
Mislead

Raggio d'azione: 9 m
Componenti: S
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando lo stregone lancia questo incantesimo, crea un suo doppio fittizio e viene investito da un effetto pari a quello di *Invisibilità potenziata* (vedi incantesimo del 4° livello). Lo stregone può andare dove vuole, mentre il simulacro resterà al suo posto, potrà agire e parlare come lui e sarà identico anche all'olfatto e al tatto. Per accorgersi della finzione, occorre un incantesimo di *Visione del vero* o *una gemma della visione* mentre per scoprire lo stregone invisibile si possono utilizzare, oltre a questi due metodi, anche l'incantesimo *Individuazione dell'invisibilità* e la *tunica della visione* (vedi incantesimo *Porta d'ombra* del 5° livello).

INTRAPPOLARE

(Evocazione/Attrazione)
Ensnarement

Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Neg.

Con questo incantesimo si compie un'azione pericolosa: si attira una potente creatura di un altro Piano in una trappola appositamente preparata, dove resterà finchè non accetterà di eseguire un compito in cambio della libertà. Bisogna conoscere il tipo di creatura che si vuole imprigionare e dichiararlo. Se questa ha un nome proprio, è necessario nominarlo nel lancio dell'incantesimo. L'incantesimo fa in modo che la vittima creda che si sia aperto un portale nel suo Piano. Essa effettua un tiro-salvezza speciale per determinare se si accorge della trappola o meno. Per salvarsi, deve tirare 1d20 ed ottenere un punteggio pari o inferiore alla sua Intelligenza. Si aggiunge come modificatore la differenza tra l'Intelligenza della vittima e quella dello stregone, che va sommata al tiro di dado, se è più intelligente lo stregone, oppure sottratta, se è più intelligente la creatura.

Se supera il tiro, la creatura ignora l'apertura venutasi a creare e l'incantesimo finisce. Se invece fallisce, entra nel portale e finisce in trappola.

Quando è prigioniera, la vittima è libera di attaccare lo stregone, a meno che questi non abbia creato un circolo di protezione, che può essere temporaneo (tracciato con un dito) o permanente (inciso). Anche in presenza di una simile barriera, la creatura può comunque liberarsi e vendicarsi sullo stregone.

Un circolo difensivo tracciato con un dito ha il 20% di probabilità di fallire, mentre uno inciso ha il 10% (questo vale solo la prima volta che si utilizza il circolo, per sapere se il lavoro è stato fatto bene). Questa probabilità viene modificata in base alla differenza tra il punteggio di Intelligenza ed il livello dello stregone (sommati) e l'Intelligenza più il livello (o i dadi-vita) della creatura. Se il totale più alto è quello dello stregone, la differenza in punti percentuale si sottrae dalla probabilità che la creatura ha di liberarsi; in caso contrario, si somma.

La probabilità può essere ulteriormente ridotta con un'accurata preparazione del circolo: se il circolo tracciato con un dito viene disegnato con calma, usando pigmenti speciali (1.000 mo per ogni turno passato

a stenderli), la possibilità di evasione si riduce di un 1% per ciascun turno impiegato. La probabilità può, in questo modo, scendere a zero.

Anche un cerchio inciso può far scendere allo 0% la percentuale di evasione, mediante applicazioni di pietre dure, metalli ecc.. Ci vorrà almeno un mese ed una spesa non inferiore a 50.000 mo, da sommare al costo di base di un circolo intarsiato di questo tipo. Se c'è un'incrinatura, l'incantesimo è rovinato e la creatura può uscire liberamente: basta anche solo una pagliuzza ad interrompere la continuità del circolo. Fortunatamente, la vittima non può nemmeno metterci la pagliuzza, perchè la barriera glielo impedisce.

Una volta intrappolata, la creatura può essere tenuta in questo stato finchè lo stregone lo vuole (ma ricordate cosa può succedere se riesce ad uscire!): non può andarsene nè attaccare. Lo stregone può presentarle doni, promesse o minacce per convincerla ad obbedire.

Il DM assegna un punteggio da 0 a 6 alle proposte dello stregone (6 è la più persuasiva) e poi lo sottrae dal punteggio di Intelligenza della creatura. Se la creatura supera una prova di Intelligenza con questo punteggio modificato, si rifiuta di ubbidire. Si possono fare altre offerte o ripetere le precedenti dopo 24 ore, quando l'Intelligenza del prigioniero sarà scesa di 1 punto a causa della detenzione. Si va avanti così fino a che la creatura non si sottomette o si libera. Lo stregone può anche decidere di sbarazzarsene con un incantesimo adatto.

Domande o richieste irragionevoli non saranno mai accolte.

Una volta portato a termine il compito assegnatole, la creatura informa di questo lo stregone e se ne torna da dove è venuta (ma non è escluso che si rifaccia viva in cerca di vendetta).





MAGIE D'OMBRA POTENZIATE

(Illusione/Visione)
Demishadow Magic

Raggio d'azione: 54 m + 9 m per livello
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Speciale

E' simile all'incantesimo del 5° livello *Magie d'ombra,* ma permette di imitare gli effetti di incantesimi della scuola di Apparizione di 4° e 5° livello (*Cono di freddo, Muro di fuoco, Muro di ghiaccio, Nube assassina* ecc.). Se la vittima effettua con successo il tiro-salvezza e si accorge che si tratta solo di una simulazione, gli incantesimi infliggono soltanto il 40% dei danni previsti (minimo 2 danni per ogni dado). Una *Nube assassina* di questo tipo uccide le creature con meno di 2 dadi-vita ed infligge 1d2 danni per round.

MANO POSSENTE DI BIGBY

(Apparizione)
Bigby's Forceful Hand

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

E' una versione potenziata della *Mano interposta di Bigby.* Crea una mano che può essere grande quanto un uomo (1,5 m) o arrivare a dimensioni gargantua (6,5 m) e che si interpone tra lo stregone e l'avversario da lui prescelto. La mano continua a dividere i due, a prescindere da quel che fa lo stregone o dai tentativi di aggiramento dell'altro. Inoltre, esercita anche una forte spinta sul nemico prescelto dallo stregone: è in grado di respingerla se pesa 225 Kg o meno, di rallentarne a 3 m per round la velocità se pesa tra i 225 Kg e i 900 Kg o di dimezzarne il movimento se il suo peso supera i 900 Kg.

La creatura respinta arriva fino al limite del raggio d'azione, o si ferma prima, se trova una superficie solida. La mano, di per sè, non causa alcun danno. Ha CA 0 e tanti punti-ferita quanti ne ha lo stregone illeso. Se viene distrutta, svanisce. Lo stregone può farla retrocedere (per liberare un avversario preso in trappola, ad esempio) o mandarla via quando vuole.

La componente materiale è un guanto.

MIRAGGIO

(Illusione/Visione, Alterazione)
Mirage Arcana

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S (M opzionale)
Durata: Speciale
Tempo di lancio: Speciale
Area d'effetto: Raggio di 3 m per livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Si tratta di una magia simile all'incantesimo *Abbandono,* ma più potente ed elaborata, che consente allo stregone di far apparire una data area diversa da quella che è. L'incantesimo dura finchè chi lo lancia mantiene un minimo di concentrazione. Dopo quel momento, prosegue per un'ora più un turno per ogni livello dello stregone (Nota: si può mantenere un minimo di concentrazione mentre si parla, ma non mentre si lanciano incantesimi, si combatte o si subisce un attacco). Se lo stregone utilizza un frammento di qualcosa che è strettamente collegato al luogo ricreato, l'effetto sarà più realistico.

Per poter avere qualche speranza di scoprire il trucco, a meno che non si usino oggetti magici o incantesimi, dev'esserci un contatto abbastanza deciso. Se è stata utilizzata anche la componente materiale, è possibile accorgersene solo con la magia (oggetti magici o incantesimi). In entrambi i casi l'incantesimo è soggetto a *Dissolvi magie.*

Come in tutte le illusioni, la mente della vittima influenza le reazioni del suo corpo: la vittima può camminare sui carboni ardenti convinta che siano il greto di un ruscello in cui si sta rinfrescando i piedi (in tal caso non subirebbe alcun danno), mangiare del cibo immaginario e saziarsi o dormire su un letto di chiodi come se fosse un materasso di piume. La forza di gravità, però, resta invariata: un finto ponte su un baratro non sosterrà il peso della vittima. Chi assiste alla scena vedrà scomparire di colpo la vittima, ma non penserà che si tratti di un'illusione, salvo che non abbia già capito che una qualche magia è in atto.

MUOVERE LA TERRA

(Alterazione)
Move Earth

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: Speciale
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

L'incantesimo consente di spostare la terra (creta, argilla, sabbia) e le sue varie componenti. Si possono far crollare argini, muovere collinette, spostare dune ecc. Non è possibile, invece, agire sulle rocce di alcun tipo. L'area determina il tempo di lancio: occorre un turno per una superficie di 36 m x 36 m e 3 m di profondità. La zona più ampia che è possibile muovere è di 216 m x 216 m, che richiederebbe quattro ore. Se bisogna spostare anche elementi del terreno (qualcosa che vada oltre lo scavare o ammassare mucchi di terra), ci vuole l'aiuto di un elementale della terra, che deve essere evocato prima di lanciare l'incantesimo. Poichè l'elementale della terra lavorerà sotto la superficie, è improbabile che venga interrotto o disturbato; se questo dovesse verificarsi, però, i lavori saranno temporaneamente sospesi finchè non sarà di nuovo disponibile. Se l'elementale viene ucciso o scacciato, l'incantesimo deve limitarsi a far crollare argini o collinette.

Non si può utilizzare questa magia per scavare gallerie e in genere è troppo lenta anche per intrappolare o seppellire creature. Viene utilizzata, di solito, per creare o riempire fossati o per preparare il terreno prima di una battaglia.

Le componenti materiali sono vari tipi di terra (argilla, creta, sabbia) in un sacchetto ed una lama di ferro.

Nota: l'incantesimo non produce brusche spaccature nel terreno, ma piuttosto crea delle ondulazioni. La terra si comporta un po' come un ghiacciaio e si sposta lentamente finchè non si ottiene l'effetto voluto. Alberi, costruzioni, formazioni rocciose ecc. non subiscono conseguenze: c'è solo una variazione dell'altitudine e della topografia.

NEBBIA MORTALE

(Alterazione, Apparizione)
Death Fog

Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1d4 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: Un numero di cubi con spigolo di 3 m uguale al doppio del livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo viene creata un'area di fitta nebbia acida. I vapori sono letali per gli esseri viventi: la vegetazione muore (erba e fiori in due round, rovi e cespugli in quattro, piccoli alberi in otto, grossi alberi in sedici). Gli animali non immuni all'acido subiscono i danni seguenti in base alla durata dell'esposizione ai vapori.

Primo round:	1 punto
Secondo round:	2 punti
Terzo round:	4 punti
Quarto round e successivi:	8 punti

Per il resto la magia è simile all'incantesimo *Nube di nebbia* del 2° livello: crea vapori nocivi che possono essere spostati solo da vento molto forte. Ogni creatura che tenti di attraversare la nebbia percorre in un round 30 cm per ogni punto del suo normale fattore-movimento. La *Nebbia mortale* non viene spostata da *Folata di vento,* ma una palla di fuoco, una colonna di fuoco o un muro di fuoco la fanno scomparire in un round.

Le componenti materiali sono una manciata di piselli essiccati in polvere, zoccoli di animale in polvere ed un forte acido di qualsiasi tipo (anche aceto molto concentrato o cristalli di acido), per il quale è necessario rivolgersi ad un alchimista.

OLOGRAMMA

(Alterazione, Illusione/Visione)
Project Image

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo lo stregone crea un'immagine tridimensionale di se stesso e la proietta in un punto qualsiasi, entro il raggio d'azione. L'immagine fa quello che lo stregone vuole: cammina, parla, lancia incantesimi e compie le sue stesse azioni, a meno che lo stregone concentrandosi (in tal caso dimezza il movimento e non può attaccare) le faccia fare qualcosa di diverso.

L'ologramma può essere annullato soltanto con un *Dissolvi magie* (o per ordine dello stregone): qualsiasi tipo di attacco lo trapassa senza eliminarlo. Deve mantenersi sempre entro la visuale dello stregone che lo proietta: se questo contatto viene interrotto, sparisce. Se lo stregone è invisibile nel momento in cui lancia l'incantesimo, lo sarà anche la sua immagine fino a quando cessa l'invisibilità dello stregone, ma lo stregone dovrà sempre essere in grado di vederla (con *Individuazione dell'invisibilità* o un'altra magia analoga) per non spezzare l'incantesimo. Se lo stregone utilizza *Porta dimensionale, Teletrasporto, Viaggio interplanare* o un incantesimo che interrompa la visuale, l'ologramma svanisce.

La componente materiale è una riproduzione dello stregone in miniatura.

OMBRE

(Illusione/Visione)
Shades

Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: Cubo con spigolo di 6 m
Tiro-salvezza: Speciale

Si tratta di un incantesimo dello stesso genere di *Mostri d'ombra* e *Mostri d'ombra potenziati.*

Lo stregone attinge al Semipiano delle Ombre per creare simulacri di uno o più mostri, fino a un dado-vita per ogni suo livello. Tutte le ombre prodotte devono essere del medesimo tipo ed hanno il 60% dei punti-ferita dei mostri reali. Chiunque le veda e fallisca un tiro-salvezza contro incantesimi cade vittima dell'illusione.

Riguardo alla Classe Armatura e alle forme d'attacco, le ombre sono uguali ai mostri veri. Gli attacchi speciali, come la pietrificazione o il risucchio di energia, non si verificano, ma le vittime reagiranno come se avvenissero e ne subiranno le conseguenze, a meno che l'illusione non sia distrutta con *Dissolvi magie* o le ferite curate con *Guarigione.* Chi supera il tiro-salvezza vede le ombre quali sono: immagini aderenti a forme vaghe e confuse. In tal caso le ombre hanno CA 6 e causano solo il 60% delle normali ferite da attacchi ravvicinati del mostro.

PIETRA IN CARNE

(Alterazione)
Stone to Flesh

Incantesimo invertibile

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Speciale

Questo incantesimo tramuta in carne ogni genere di pietra. Se utilizzato contro gli effetti di una pietrificazione, riporta in vita la creatura (che deve, però, superare una prova di shock corporeo per sopravvivere) con tutto l'equipaggiamento. E' possibile far rivivere qualsiasi creatura, a prescindere dalle dimensioni. La normale pietra può essere trasformata in carne in misura di 0,25 m^3 per ogni livello dello stregone. Si tratta di carne inerte, priva di energia, a meno che non sia possibile animarla con qualche magia (ad esempio, si potrebbe trasformare un golem di pietra in uno di carne, mentre una statua resterebbe solo un corpo). Lo stregone può utilizzare l'incantesimo contro la roccia per creare un cilindro di carne con diametro da 30 cm a 90 cm e lungo fino a 3 m. In questo modo sarà possibile aprirsi un varco.

Le componenti materiali sono una manciata di terra ed una goccia di sangue.

La forma invertita, *Carne in pietra,* opera la pietrificazione degli esseri viventi con tutto quel che hanno addosso. Le vittime hanno diritto ad un tiro-salvezza contro incantesimi per evitarla. Se una statua creata con questa magia si logora o si spezza, anche il soggetto pietrificato, una volta riportato in vita, avrebbe le stesse mutilazioni e lesioni, che possono essere curate se il DM lo consente con incantesimi dei sacerdoti di alto livello, ad esempio *Rigenerazione.*

Le componenti materiali sono calce, acqua e terra.



REINCARNAZIONE

(Necromanzia)
Reincarnation

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: La persona toccata
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo lo stregone può riportare in vita una persona morta da non più di un giorno per ogni suo livello. Lo spirito del morto viene trasferito in un altro corpo, ed è possibile che questo sia molto diverso dal primo. Non occorre tiro-salvezza, nè alcuna prova per lo shock corporeo o di sopravvivenza alla resurrezione. Lo stregone tocca il cadavere e nel giro di 1d6 turni compare la creatura in cui quella persona si è reincarnata. La persona si ricorderà della sua vita precedente, ma potrà essere ora di una razza ben diversa (vedi tabella). Se la tabella indica una razza di PG, bisogna creare il personaggio.

Tiro d100	Nuova incarnazione
01-05	Bugbear
06-11	Nano
12-18	Elfo
19-23	Gnoll
24-28	Gnomo
29-33	Goblin
34-40	Mezzelfo
41-47	Halfling
48-54	Mezzorchetto
55-59	Hobgoblin
60-73	Umano
74-79	Coboldo
80-85	Orchetto
86-90	Orco
91-95	Orco magi
96-00	Troll

Nota: le persone molto Buone o Malvagie non possono reincarnarsi in creature con allineamento generico opposto.
Le componenti materiali sono un piccolo tamburo ed una goccia di sangue.

RIPUGNANZA

(Scongiurazione)
Repulsion

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round ogni 2 livelli
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: 3 m/liv. x 3 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo lo stregone fa in modo che tutte le creature nell'area d'effetto si allontanino da lui alla stessa velocità con cui gli si stavano avvicinando. La creatura respinta continua a fuggire per un intero round, anche se questo la porta oltre il raggio d'azione dell'incantesimo. Lo stregone può indicare una nuova direzione ad ogni round, ma questa sarà la sua azione principale per quel round. Potrà anche decidere di fare qualcos'altro, invece di attaccare con l'incantesimo.

La componente materiale è un paio di barrette di ferro magnetizzate attaccate a due miniature di cane, una d'avorio e una d'ebano.

SFERA CONGELANTE DI OTILUKE

(Alterazione, Apparizione)
Otiluke's Freezing Sphere

Raggio d'azione: Speciale
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Speciale

Questo è un incantesimo potente e versatile, che permette allo stregone di scegliere un effetto tra i seguenti.

A) *Sfera congelante.* E' una pallina di materia che si scioglie a contatto con l'acqua o con un liquido acquoso, congelandoli per una profondità di 15 cm ed una superficie pari a 9 m^2 per ogni livello dello stregone. Il ghiaccio dura un round per ogni livello dello stregone.

La componente materiale è una piccola lastra di cristallo (6 cm^2 circa).

B) *Raggio di gelo.* Dalla mano dello stregone esce un raggio che può arrivare fino a 9 m di distanza per ogni suo livello. Il raggio infligge alla prima creatura colpita 1d4 + 2 danni per ogni livello dello stregone. Si può effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi: se riesce, il raggio ha mancato il bersaglio e non si subiscono danni. Se manca il primo obiettivo, il raggio prosegue per tutta la sua lunghezza, trafiggendo tutto ciò che trova sul suo cammino (ogni bersaglio può effettuare il tiro-salvezza o subire il danno).

La componente materiale è uno zaffiro bianco (dal valore non inferiore a 1.000 mo).

C) *Sfera di gelo.* Ha le dimensioni di un proiettile da fionda, è gelida al tocco, ma non fa alcun male. Si può scagliare con la mano, fino a 36 m di distanza (corta gittata), oppure con la fionda. Quando arriva sul bersaglio, la pallina va in frantumi ed infligge 6d6 danni da freddo alle creature nel raggio di 3 metri (il danno è dimezzato se superano un tiro-salvezza contro incantesimi). Per vedere dove finisce la sferetta se non centra il bersaglio si usa la tabella dei proiettili a dispersione (*MDM*). Se la pallina non viene lanciata entro un periodo pari ad un round per ogni livello dello stregone, si spezza e causa i danni di cui sopra. Questo effetto ritardato si può usare contro gli inseguitori, benchè possa essere pericoloso anche per lo stregone e i suoi compagni.

La componente materiale è un diamante da 1.000 mo.

SGUARDO PENETRANTE

(Incantamento/Charme, Illusione/Visione)
Eyebite

Raggio d'azione: 18 m
Componenti: V, S
Durata: 1 round ogni tre livelli
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Speciale

Grazie a questo incantesimo, allo stregone è sufficiente incontrare lo sguardo della vittima e pronunciare una sola parola per ottenere un determinato effetto. L'attacco con lo sguardo si aggiunge ad ogni altro attacco consentito allo stregone. Lo stregone, al momento in cui lancia l'incantesimo, deve scegliere una delle quattro forme in cui è possibile attuarlo e in seguito non potrà cambiarla. Uno stregone del 12° livello che sceglie *paura,* ad esempio, ha quattro opportunità di effettuare con lo sguardo attacchi che causano paura, una per ogni round di durata dell'incantesimo. Ogni attacco si annulla superando un tiro-salvezza contro incantesimi, al quale si applicano i modificatori per la Saggezza. I quattro effetti tra cui scegliere sono i seguenti:

Charme: Lo stregone, pronunciando una sola parola, può affascinare con lo sguardo una singola persona o un mostro. La vittima diventa assolutamente docile ed obbediente, fino a mettere a repentaglio la propria incolumità. Per il resto, l'effetto è uguale a quello di *Charmare mostri.* Tutte le creature che non sono umane, umanoidi o semiumane effettuano il tiro-salvezza con un bonus di +2.

Paura: Lo stregone, pronunciando una sola parola, ispira paura con lo sguardo. La vittima fugge terrorizzata per 1d4 round. In seguito si rifiuta di guardare lo stregone e, se costretta a farlo, si nasconde o fugge

verso il riparo più vicino (50% di probabilità per entrambe le alternative). Quest'ultimo effetto dura un turno per ogni livello dello stregone. L'attacco può essere annullato dagli incantesimi che scacciano la paura.

Malattia: Lo sguardo e la parola magica fanno ammalare la vittima, che si sente dolorante e febbricitante. Le creature che hanno punteggi di caratteristiche agiscono a potenziale dimezzato; le altre infliggono solo la metà dei danni con gli attacchi fisici. Il fattore-movimento viene dimezzato. La malattia dura un turno per ogni livello dello stregone, dopodichè tutte le caratteristiche risalgono di un punto per ogni turno di completo riposo o per ogni ora di moderata attività. L'effetto non è contrastato dagli incantesimi *Cura malattie* o *Guarigione,* mentre *Scaccia maledizione* o un *Dissolvi magie* riuscito saranno efficaci. Le creature che non sono umane, semiumane o umanoidi effettuano il tiro-salvezza con un bonus di +2 contro questo attacco.

Sonno: Lo sguardo e la parola dello stregone fanno cadere la vittima in uno stato comatoso, a meno che essa non superi un tiro-salvezza contro incantesimi. Le creature normalmente soggette a *Sonno* (incantesimo di 1° livello) hanno una penalità di -2 sul tiro. Per svegliarsi, la creatura colpita dev'essere scossa o traumatizzata.

In tutti i quattro casi, l'attacco con lo sguardo ha fattore-velocità 1. L'incantesimo non colpisce i non morti e non si estende oltre il Piano in cui si trova lo stregone. Lo stregone, inoltre, è soggetto alle conseguenze del suo sguardo riflesso e può effettuare il tiro-salvezza. Se viene riflesso l'effetto charme, egli rimarrà paralizzato finchè l'incantesimo non svanisce o viene annullato.

SISTEMA DIFENSIVO

(Apparizione, Alterazione, Incantamento/Charme)
Guards and Wards

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 1 ora per livello
Tempo di lancio: 3 turni
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo potente incantesimo viene generalmente utilizzato per difendere la fortezza dello stregone. E' in grado di proteggere una fortezza ad un piano con base di 120 m x 120 m. Riducendo la base, è possibile difendere piani aggiuntivi. Nell'area interessata avvengono gli effetti seguenti:

1. Tutti i corridoi si riempiono di nebbia: la visibilità è ridotta a 3 m.
2. Tutte le porte sono chiuse da un *Chiavistello magico.*
3. Le scale sono piene di ragnatele che agiscono come l'incantesimo omonimo del 2° livello. Se vengono distrutte si riformano nel giro di un turno.
4. Quando si deve scegliere tra più direzioni (un incrocio tra corridoi, ad esempio) avviene un effetto analogo all'incantesimo *Confusione:* esiste il 50% di probabilità che l'intruso creda di andare nella direzione scelta, ma vada in quella opposta.
5. L'intera area irradia magia. Utilizzare l'incantesimo *Individuazione del magico* risulta impossibile per gli stregoni di livello inferiore a quello di chi ha lanciato *Sistema difensivo* e difficile per gli altri.
6. Una porta per ogni livello dello stregone è coperta da un'illusione e sembra una normale parete.
7. Lo stregone può, inoltre, scegliere uno di questi effetti aggiuntivi:
   A. *Luci danzanti* in quattro corridoi.
   B. *Bocca magica* in due luoghi.
   C. *Nube maleodorante* in due luoghi.
   D. *Folata di vento* in un corridoio o una stanza.
   E. *Suggestione* in un luogo.

I punti 6 e 7 funzionano solo quando lo stregone ha acquisito completa familiarità con l'area d'effetto. L'incantesimo *Dissolvi magie* può eliminare un effetto a caso per volta. *Scaccia maledizione* è inutile.

Le componenti materiali sono incenso acceso, un po' di olio e zolfo, uno spago annodato, sangue di umber-hulk ed una barretta d'argento.

SUGGESTIONE DI MASSA

(Incantamento/Charme)
Mass Suggestion

Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, M
Durata: 4 turni + 4 turni per livello
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: 1 creatura per livello
Tiro-salvezza: Neg.

Come nell'incantesimo *Suggestione,* lo stregone riesce ad influenzare le azioni di una o più creature prescelte. Può essere colpita fino ad una creatura per ogni livello dello stregone, purchè rientri nel raggio d'azione. I non morti sono immuni. Il messaggio è lo stesso per tutte le creature interessate, e pertanto dev'essere comprensibile ad ognuna di loro. Quelle che superano il tiro-salvezza contro incantesimi non vengono colpite. Il tiro-salvezza si effettua con penalità di -1, ma se la vittima è una soltanto la penalità diventa di -4. Nel caso il messaggio sia particolarmente ben espresso, il DM può anche aumentare questa penalità. Gli effetti della suggestione possono durare a lungo, a discrezione del DM. Bisogna specificare le condizioni che innescano una determinata azione: se queste non si verificano entro lo scadere dell'incantesimo, quell'azione non avverrà.

Le componenti materiali sono una lingua di serpente e, a scelta, un pezzetto di favo oppure una goccia di olio dolce.

TRASFORMAZIONE DI TENSER

(Alterazione, Apparizione)
Tenser's Transformation

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: Lo stregone
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo mette in atto una sorprendente metamorfosi capace di lasciare chiunque a bocca aperta: lo stregone diventa enorme e fortissimo, una vera e propria macchina da guerra! L'incantesimo rende lo stregone un feroce guerriero. I suoi punti-ferita raddoppiano e tutte le ferite ricevute si applicano prima ai punti guadagnati grazie all'incantesimo. Una volta esauriti questi, tutte le ferite successive (che intaccano i reali punti-ferita dello stregone) valgono il doppio. La Classe Armatura dello stregone migliora di 4 punti rispetto alla sua CA precedente (CA 10 diventa CA 6, CA 9 diventa CA 5, CA 8 passa a CA 4, ecc.) fino ad un limite massimo di CA -10.

Tutti gli attacchi avvengono come se fossero effettuati da un guerriero di livello equivalente a quello dello stregone. Egli potrà attaccare con il pugnale o il bastone. Il pugnale potrà essere utilizzato due volte per round ed ogni colpo andato a segno causerà 2 punti danno addizionali. Il bastone, invece, potrà essere utilizzato una volta soltanto per round, ma con un bonus di +2 sia sul tiro per colpire che su quello per infliggere danni. Lo stregone preferirà il combattimento ravvicinato e continuerà ad attaccare finchè non verrà ucciso, avrà ucciso tutti gli avversari, o l'incantesimo sarà cessato o sarà stato dissolto.

La componente materiale è una *pozione d'eroismo* o di *super-eroismo,* che lo stregone deve bere mentre pronuncia l'incantesimo.



VELO

(Illusione/Visione)
Veil

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: Un numero di cubi con spigolo di 6 m uguale al livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo lo stregone può cambiare immediatamente l'aspetto di ciò che lo circonda (compresi i suoi compagni) o creare un terreno illusorio capace di trarre in inganno anche le creature più intelligenti, a meno che non abbiano una gemma della visione, l'incantesimo *Visione del vero* o una magia affine. Il velo potrà far apparire una sala sontuosa come una squallida spelonca, e anche le percezioni tattili si adegueranno alla visione. Allo stesso modo, il gruppo dello stregone potrà sembrare una banda composta da folletti, brownie e fate e guidata da un treant. Il terreno illusorio creato non scompare se viene toccato.

VETRIFICAZIONE

(Alterazione)
Glassee

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Grazie a questo incantesimo lo stregone può rendere trasparente un'area di metallo, roccia o legno, oppure trasformarla in vero e proprio vetro.

Nel primo caso sarà possibile vedere attraverso 10 cm di metallo, 15 cm di roccia e 50 cm di legno. L'incantesimo non ha effetto su oro, piombo o platino.

Lo stregone può fare in modo che la magia funzioni solo ai suoi occhi, oppure creare una sorta di "finestra" a senso unico nella superficie colpita. In entrambi i casi l'area interessata sarà di 90 cm x 60 cm. La finestra avrà la stessa robustezza del materiale originario.

La componente materiale è un frammento di vetro o cristallo.

VISIONE DEL VERO

(Divinazione)
True Seeing

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: Linea di vista, max 18 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo lo stregone riesce a vedere le cose come sono in realtà, a penetrare l'oscurità naturale e magica, a scoprire le porte segrete e l'esatta posizione degli oggetti, a smascherare le illusioni e individuare l'invisibile, a percepire incantamenti e metamorfosi (la forma reale appare come un'aureola intorno a quella fittizia: un drago trasformato in umano viene visto come un uomo con un drago evanescente tutto intorno). Non serve a determinare l'allineamento, a differenza dell'omonimo incantesimo dei sacerdoti. Il ricevente può riuscire a vedere nel Piano Etereo o nelle aree di confine dei Piani adiacenti. La visibilità arriva fino a 18 m. L'incantesimo non penetra gli oggetti solidi e non conferisce la vista a raggi X. Inoltre, gli effetti non possono essere migliorati mediante magia.

La componente materiale è un unguento per gli occhi composto da rarissimi funghi in polvere, zafferano e grasso. L'unguento dev'essere invecchiato per 1d6 mesi e ha un costo di almeno 300 mo per uso.

INCANTESIMI DEL SETTIMO LIVELLO

BANDIRE

(Scongiurazione)
Banishment

Raggio d'azione: 18 m
Componenti: V, S, M
Durata: Istantanea
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: Raggio di 18 m
Tiro-salvezza: Speciale

Lo stregone scaccia dal proprio Piano di esistenza una creatura extraplanare. L'effetto è istantaneo e la vittima non può tornare in un Piano da cui è stata bandita senza una speciale evocazione o via d'ingresso. Si possono bandire fino a 2 dadi-vita (o livelli) di creature per ogni livello dello stregone.

Lo stregone deve pronunciare nome, tipo ed eventuale titolo dell'essere che vuole cacciare. In ogni caso, perchè l'incantesimo funzioni, è necessario superare la resistenza alla magia della creatura.

Le componenti materiali sono sostanze avverse o nocive alla natura dell'essere (o degli esseri) in questione. Per ognuna di queste sostanze presente al momento in cui l'incantesimo viene lanciato, la creatura perde il 5% della propria resistenza alla magia e subisce una penalità di -2 sul tiro-salvezza contro incantesimi. Se sono stati usati, ad esempio, ferro, acquasanta, pietra solare e rosmarino per bandire una creatura che odia questi elementi, il tiro-salvezza viene peggiorato di -8 (-2 per quattro ingredienti). Si possono aggiungere anche componenti esotiche, come peli della coda di ki-rin o penne di couatl, ognuna delle quali varrebbe, da sola, una penalità di -3 o -4. Viceversa, dei capelli di titano o del vischio benedetto da un druido potrebbero abbassare la penalità a -1. Se la vittima supera il tiro-salvezza contro incantesimi, lo stregone è colto da un contraccolpo di energia, subisce 2d6 ferite e resta stordito per un round.

BIDIMENSIONALITÀ

(Alterazione)
Duo-Dimension

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 3 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: Lo stregone
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo lo stregone diventa un essere a due sole dimensioni (altezza e larghezza), perdendo la profondità. Se si mette di fianco, quindi, è invisibile; la sua presenza è rilevata solo dall'incantesimo *Visione del vero* o da mezzi analoghi. Inoltre, lo stregone può passare attraverso gli spazi più sottili, purchè siano abbastanza alti: infilarsi tra la porta e lo stipite, ad esempio, diventa semplicissimo. Lo stregone può effettuare normalmente qualsiasi tipo di azione: può girarsi e rendersi invisibile, muoversi, ricomparire nel round successivo, lanciare un incantesimo e poi sparire di nuovo.

Quando è di profilo lo stregone è invulnerabile a tutti gli attacchi, ma quando è di fronte subisce il doppio delle ferite: una pugnalata gli infliggerà 2d4 danni, ad esempio. Mentre è in atto l'incantesimo, inoltre, lo stregone lascia una parte di sè nel Piano Astrale e questa può essere notata dalle creature che vi abitano: se viene notato, c'è una probabilità del 25% che egli sia risucchiato in quel Piano a causa di un attacco di questi esseri. L'attacco (come tutti gli attacchi successivi verificatisi sul Piano Astrale) infligge il normale numero di danni.

Le componenti materiali sono un'immagine bidimensionale dello stregone in avorio (deve essere di eccellente fattura, con parti in filigrana d'oro, smalto e pietre preziose, e di costo variabile tra le 500 e le 1.000 mo) ed una striscia di pergamena. Mentre pronuncia la formula, lo stregone attorciglia questa striscia e ne annoda le estremità, quindi fa passare la miniatura d'avorio nell'anello ottenuto. Le componenti spariscono per sempre.

CAMMINARE TRA LE OMBRE

(Illusione, Incantamento)
Shadow Walk

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: 6 turni per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Per poter lanciare questo incantesimo, lo stregone deve trovarsi in una zona d'ombra. Verrà quindi trasportato, insieme a qualsiasi creatura che tocca, ai margini del Primo Piano Materiale, dove questo confina con il Semipiano delle Ombre. In questa regione lo stregone può percorrere fino a 11 Km per turno, che è la velocità normale nel Semipiano delle Ombre ma corrisponde ad uno spostamento rapidissimo nel Primo Materiale.

E' quindi possibile viaggiare ad alta velocità muovendosi sul bordo del Semipiano delle Ombre e ritornando, una volta percorsa la distanza voluta, al Primo Materiale (lo stregone sa in quale punto del suo Piano apparirà).

L'incantesimo può anche servire per andare negli altri Piani confinanti con quello delle Ombre, ma in tal caso è necessario passare per il Semipiano delle Ombre e questo può essere rischioso. Anche le creature toccate dallo stregone al momento in cui è stato lanciato l'incantesimo possono fare lo stesso viaggio. E' possibile che scelgano di seguirlo, di vagare tra le ombre per conto proprio o di tornare al Primo Piano Materiale (se vengono abbandonate dallo stregone o si perdono c'è il 50% di probabilità per ognuna di queste due ultime alternative). Chi non vuole accompagnare lo stregone effettua un tiro-salvezza: se riesce, l'effetto è annullato.

CELARE

(Illusione/Visione, Scongiurazione)
Sequester

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 settimana + 1 giorno per livello
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: Un numero di cubi con spigolo di 60 cm uguale al livello
Tiro-salvezza: Speciale

L'incantesimo impedisce ogni tipo di individuazione magica per trovare gli oggetti interessati e li rende invisibili a qualsiasi forma di vista. Può, quindi, nascondere una porta segreta, una stanza del tesoro o qualsiasi altra cosa. L'oggetto celato non è a prova di tatto o di dispositivi quali una *tunica della visione* o una *gemma della visione*. Se la magia viene fatta su di una creatura non consenziente, questa può effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi. Le creature colpite da questo incantesimo cadono in stato comatoso e restano immobili finchè la magia non termina o viene dissolta.

Le componenti materiali sono ciglia di basilisco, gomma arabica e calce.

CHARMARE PIANTE

(Incantamento/Charme)
Charm Plants

Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: 3 m x 9 m
Tiro-salvezza: Neg.

Con questo incantesimo lo stregone può comunicare con i vegetali e comandarli. Le piante faranno del loro meglio per obbedire. La magia sottomette i vegetali presenti in un'area di 9 m x 3 m; anche se non conferisce loro nuove abilità, consente allo stregone di sfruttare le loro proprietà per i suoi scopi. Lo stregone saprà usare anche le loro caratteristiche più insolite: ad esempio, questo incantesimo serve spesso a riprodurre gli effetti dell'incantesimo di 1° livello dei sacerdoti *Intralciare*. Il tiro-salvezza si applica solo alle piante intelligenti, con penalità di -4.

Le componenti materiali sono una manciata di humus, una goccia d'acqua e un rametto (o una foglia).

CONTROLLARE NON MORTI

(Necromanzia)
Control Undead

Raggio d'azione: 18 m
Componenti: V, S, M
Durata: 3d4 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 1d6 non morti
Tiro-salvezza: Speciale

Con questo incantesimo lo stregone può comandare 1d6 non morti per un breve periodo. Quando lancia la magia, deve scegliere un punto entro il raggio d'azione: colpirà i non morti più vicini ad esso, fino ad arrivare a un totale di dadi-vita pari al suo livello, oppure fino a 6 non morti (a seconda di quale condizione si verifica prima). I non morti con 3 dadi-vita o meno sono automaticamente controllati; quelli che ne hanno di più possono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi e, se lo superano, sono immuni al tentativo di controllo. A prescindere dalla riuscita del tiro-salvezza, ogni creatura che lo effettua conta ai fini del limite di dadi-vita previsto dall'incantesimo.

Le creature sottomesse obbediscono allo stregone, purchè riescano a sentirlo. La comunicazione non è di tipo telepatico, ma non è nemmeno necessario che parlino la stessa lingua. Anche se la comunicazione è impossibile, i non morti non attaccano lo stregone. Quando l'incantesimo si conclude i non morti riprendono a comportarsi normalmente. Se non sono privi di intelligenza, si ricorderanno di essere stati comandati.

Le componenti materiali sono un pezzettino di carne cruda ed un frammento di osso.



DESIDERIO MINORE

(Evocazione/Attrazione, Invocazione/Apparizione)
Limited Wish

Raggio d'azione: Illimitato
Componenti: V
Durata: Speciale
Tempo di lancio: Speciale
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Speciale

Si tratta di un incantesimo molto potente, ma difficile da formulare. Realizzerà alla lettera il desiderio espresso dallo stregone, ma per un periodo di tempo limitato. Potrà apportare modifiche di portata limitata a passato, presente e futuro (solo per lo stregone, a meno che la formulazione non sia estremamente accurata).

L'uso del *Desiderio minore* non comporta cambiamenti epocali e non garantisce ricchezza o esperienza. Può, ad esempio, far riguadagnare allo stregone parte dei punti-ferita perduti (o tutti i suoi punti-ferita, ma per un periodo limitato). Può anche ridurre le probabilità dell'avversario di colpire o infliggere danni, estendere la durata di qualche incantesimo, fare in modo che una creatura sia ben disposta nei suoi confronti, riprodurre un incantesimo del 7° livello o inferiore e così via (vedi l'incantesimo del 9° livello *Desiderio*). In genere l'avidità si ritorce contro chi ha espresso il desiderio. Il tempo necessario per lanciare l'incantesimo dipende da quanto ne serve per la formulazione del desiderio (i giocatori più esperti sanno quel che diranno già prima di operare la magia). Di solito il tempo di lancio è di un round, trascorso a decidere cosa dire. Quando lancia questo incantesimo, lo stregone invecchia di un anno per ogni secolo di durata media della sua vita.

DITO DELLA MORTE

(Necromanzia)
Finger of Death

Raggio d'azione: 54 m
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Neg.

L'incantesimo disperde l'energia vitale della vittima: la creatura muore e non può essere rianimata nè resuscitata. Inoltre crea nei cadaveri, se umani, alterazioni tali che lo stregone può animare le spoglie come zombi juju ai suoi ordini dopo tre giorni, con una speciale cerimonia di costo non inferiore a 1.000 mo più 500 mo per ogni salma. E' possibile annullare queste modifiche con un *Desiderio minore* o una magia analoga lanciata direttamente sul cadavere. Con un *Desiderio*, invece, si può riportare in vita il defunto.

Lo stregone pronuncia la formula dell'incantesimo puntando il dito indice contro la creatura da uccidere. Essa, a meno che non superi un tiro-salvezza contro incantesimi, morirà sul colpo. Se riesce a salvarsi, riporta ugualmente 2d8+1 ferite. Se muore per le ferite, comunque, non subisce i cambiamenti e può essere riportata in vita normalmente.

EVOCARE MOSTRI V

(Evocazione/Attrazione)
Monster Summoning V

Raggio d'azione: Speciale
Componenti: V, S, M
Durata: 6 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: Raggio di 63 m
Tiro-salvezza: Nessuno

E' come l'incantesimo del 3° livello *Evocare mostri I*, ma evoca 1d3 mostri del 5° livello. Questi appaiono entro l'area d'effetto ed attaccano gli avversari dello stregone al meglio delle loro possibilità. Continuano a combattere fino a quando lo stregone comanda loro di smettere, termina la durata dell'incantesimo, oppure vengono uccisi. Le creature non effettuano alcun controllo del morale e se vengono uccise svaniscono. Se non ci sono nemici da combattere e lo stregone è in grado di comunicare con loro, i mostri potranno svolgere altri compiti.

Le componenti materiali sono un sacchetto e una piccola candela (non necessariamente accesa).

EVOCAZIONE ISTANTANEA DI DRAWMIJ

(Evocazione/Attrazione)
Drawmij's Instant Summons

Raggio d'azione: Infinito + speciale
Componenti: V, S, M
Durata: Istantanea
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: 1 piccolo oggetto
Tiro-salvezza: Nessuno

Lo stregone teletrasporta un oggetto da qualsiasi distanza, facendolo comparire tra le sue mani. Deve trattarsi di un oggetto inanimato lungo al massimo quanto una spada e non più pesante di uno scudo (circa 3,5 Kg). Per preparare l'incantesimo, lo stregone deve tenere in mano una gemma di valore non inferiore a 5.000 mo e pronunciare tutte le parole della formula, tranne l'ultima. Successivamente, frantumando la pietra e mormorando la parola conclusiva, farà sì che l'oggetto chiamato appaia nella sua mano (la sinistra o la destra, a scelta). Quel particolare oggetto deve essere stato già toccato durante la parte iniziale del lancio dell'incantesimo ed essere chiamato col suo nome: la magia attrae soltanto quello. La gemma speciale usata per l'evocazione ha un'iscrizione magica con il nome dell'oggetto: la scritta è illeggibile ed invisibile (tranne con *Lettura del magico*) a tutti fuorchè allo stregone.

Se è un'altra creatura a possedere l'oggetto in questione, l'incantesimo non funziona, ma lo stregone capisce vagamente chi è questa creatura e dove si trova. E' possibile richiamare oggetti situati in altri Piani di esistenza, ma solo se non appartengono a nessun altro (non è necessario che il proprietario li tenga effettivamente in mano). Lo stregone può reclamare l'oggetto da un Piano di distanza per ogni suo livello oltre il 14° (se è del 14°, può farlo arrivare dal Piano più vicino; se è del 15°, da due Piani di distanza ecc.). Uno stregone del 16° livello può attrarre un oggetto situato sul secondo strato di uno dei Piani Esterni, mentre uno del 14° potrebbe farlo arrivare solo se fosse su uno dei Piani Interni, oppure sul piano Etereo o Astrale (vedi *Planescape*). Speciali barriere, difese o fattori che bloccherebbero *Teletrasporto* o *Viaggio interplanare* impediscono anche la riuscita di questo incantesimo. Questa magia non serve a recuperare oggetti contenuti nello *Scrigno segreto di Leomund*.

Nota: se lo stregone ha lasciato il suo sigillo sull'oggetto, lo può richiamare da un punto qualsiasi dello stesso Piano, a meno che non ci siano condizioni eccezionali. Inoltre l'oggetto sarà facilmente rintracciabile anche con altre magie "investigative" e i dettagli riguardanti il luogo in cui si trova saranno più precisi.

GABBIA DI FORZA

(Apparizione)
Forcecage

Raggio d'azione: 9 m ogni 2 livelli
Componenti: V, S, speciale
Durata: 6 turni + 1 turno per livello
Tempo di lancio: 3-4
Area d'effetto: Cubo con spigolo di 6 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Questa potente magia consente di creare un cubo di forza, che differisce dall'oggetto magico omonimo per un importante aspetto: non ha pareti solide, ma sbarre distanti tra loro 1,5 cm. Si tratta, perciò, di una gabbia piuttosto che di un cubo. Le creature entro l'area d'effetto vengono catturate, a meno che non sappiano passare tra le sbarre. Naturalmente, tutti gli incantesimi e le armi a soffio sono in grado di farlo.

Una creatura con resistenza alla magia ha un solo tentativo a disposizione per infilarsi tra le sbarre: se la prova di resistenza riesce, fugge. In caso contrario, resta dentro. La riuscita della prova non comporta la distruzione della gabbia, nè consente ad altre creature (eccetto i famigli) di seguire il fuggitivo. La gabbia differisce dall'oggetto omonimo anche in questo: si può eliminare solo con *Dissolvi magie* o quando l'incantesimo ha termine.

Con una speciale preparazione al momento della memorizzazione, la gabbia può diventare un *Cubo di forza* con lato di 3 m. Questo assomiglia in tutto e per tutto ad un *cubo di forza,* a parte le differenze tra un incantesimo e un oggetto magico, tra cui il diverso modo in cui si annullano.

Anche se per lanciare l'incantesimo non occorre alcun materiale, la preparazione richiede allo stregone di ridurre in polvere un diamante da almeno 1.000 mo: la polvere serve per tracciare i contorni della gabbia o del cubo che si vuole produrre in un secondo tempo. Questa polvere viene utilizzata durante la memorizzazione: quando ha finito di studiare, lo stregone la getta in aria ed essa svanisce.

INVERSIONE DELLA GRAVITÀ

(Alterazione)
Reverse Gravity

Raggio d'azione: 4,5 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: 9 m x 9 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Nell'area d'effetto la gravità funziona alla rovescia: creature ed oggetti, se non vincolati, "cadono" verso l'alto. L'effetto continua finchè lo stregone lo desidera o fino alla fine dell'incantesimo. Se durante la "caduta" si urta un oggetto, le conseguenze sono le stesse che si subirebbero normalmente. Quando termina la magia, tutto riprende a cadere verso il basso. Poichè l'effetto interessa un'area, possono essere colpiti anche oggetti che si trovano a decine, centinaia o addirittura migliaia di metri da terra.

Le componenti materiali sono magnetite e limatura di ferro.

INVISIBILITÀ DI MASSA

(Illusione/Visione)
Mass Invisibility

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: 54 m x 54 m
Tiro-salvezza: Nessuno

E' un'estensione dell'incantesimo *Invisibilità* che si usa in battaglia. Può nascondere in un'area di 54 m x 54 m fino a 400 creature grandi quanto un uomo, da 30 a 40 giganti o da 6 a 8 grossi draghi. L'effetto si sposta insieme alle creature e termina quando esse attaccano. Se i singoli si staccano dal gruppo, diventano visibili. Lo stregone può far terminare l'effetto quando vuole.

La componente materiale è un ciglio avvolto in un pezzetto di gomma arabica.

MANO IMMOBILIZZANTE DI BIGBY

(Apparizione)
Bigby's Grasping Hand

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

E' una versione potenziata dell'incantesimo di 6° livello *Mano possente di Bigby.* La mano può avere dimensioni che vanno da quelle di un uomo (1,5 m) a quelle gargantua (6,5 m) ed afferra una creatura scelta dallo stregone, a prescindere da quel che fa lo stregone o dai tentativi di fuga della vittima. La mano immobilizza una creatura o un oggetto che pesi fino a 450 Kg, riduce la velocità a 3 m per round per le vittime che pesano da 450 Kg a 1800 Kg oppure dimezza il movimento di quelle con peso fino a 7200 Kg. Non causa alcun danno di per sè. Ha Classe Armatura 0, tanti punti-ferita quanti ne ha lo stregone quando è illeso e, qualora sia distrutta, sparisce. Lo stregone può ordinarle di liberare una vittima o di scomparire.

La componente materiale è un guanto di pelle.

PALLA DI FUOCO RITARDATA

(Apparizione)
Delayed Blast Fireball

Raggio d'azione: 90 m + 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: Raggio di 6 m
Tiro-salvezza: 1/2

Viene creata una palla di fuoco, con bonus di +1 su ogni dado di danni, che scoppia entro 5 round da quando l'incantesimo è stato lanciato, nel momento scelto dallo stregone. Per tutto il resto, l'incantesimo è uguale a *Palla di fuoco* del 3° livello.



PAROLA DEL POTERE, STORDIRE

(Evocazione/Attrazione)
Power Word, Stun

Raggio d'azione: 4,5 m per livello
Componenti: V
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando lo stregone lancia questo incantesimo, una creatura da lui scelta rimane stordita (barcolla, non riesce a connettere ed agire) per un periodo di tempo determinato dai suoi punti-ferita attuali. Naturalmente, lo stregone deve trovarsi di fronte alla creatura e questa dev'essere ad una distanza non superiore a 4,5 metri per ogni livello dello stregone. Le creature con 1-30 punti-ferita rimangono stordite per 4d4 round, quelle con 31-60 punti-ferita per 2d4 round, quelle con 61-90 punti-ferita per 1d4 round, mentre quelle con più di 90 punti-ferita sono immuni. Se una creatura è indebolita ed ha meno punti-ferita del solito, si contano quelli che ha attualmente.

PORTA INTERMITTENTE

(Alterazione)
Phase Door

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V
Durata: 1 uso ogni 2 livelli
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Lo stregone si sintonizza con una parte di muro, come con l'incantesimo *Passapareti.* La porta è invisibile a tutti meno che a lui: è il solo a poter usare il passaggio creato, scomparendo quando entra e ricomparendo quando esce. Se lo stregone vuole, può attraversare la porta insieme ad un'altra creatura di dimensioni umane o inferiori, ma questo equivale a due usi. La porta non lascia passare luce, suoni o incantesimi e lo stesso stregone non può vedere cosa c'è dall'altra parte se non quando entra o esce. E' quindi un'eccellente via di fuga, anche se è possibile che si inseriscano alcune creature, come i ragni intermittenti. Una *gemma della visione* o un effetto magico analogo rivela la presenza della porta, ma non permetterà di utilizzarla.

La porta consente un uso ogni due livelli dello stregone. Può essere annullata con un *Dissolvi magie* solo da uno stregone più potente, o da vari stregoni di livello inferiore che uniscano i loro sforzi ed i cui livelli sommati siano più del doppio del livello dell'artefice della porta (questo è l'unico caso in cui si possono lanciare incantesimi di dissoluzione in gruppo).

Si dice che l'incantesimo sia stato modificato da alcuni potenti stregoni in modo da creare portali rinnovabili (o permanenti), che possono essere legati o meno ad individui (gregari) o oggetti specifici (anelli, ad esempio).

RAGGIO PRISMATICO

(Evocazione/Attrazione)
Prismatic Spray

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: 21 m x 4,5 m
Tiro-salvezza: Speciale

Dalla mano dello stregone scaturiscono sette raggi di luce con i colori dell'arcobaleno, ciascuno con una diversa proprietà, che formano un unico raggio triangolare. Questo è lungo 21 m e si allarga fino a 4,5 m allontanandosi dallo stregone. Ogni creatura con meno di 8 dadi-vita che sia colpita da uno dei raggi colorati rimane accecata per 2d4 round, a prescindere dagli altri effetti.

Tutte le creature nell'area d'effetto sono investite da uno o più raggi. Per determinare da quali, tirate 1d8 e consultate la tabella.

Colore del raggio

1 = rosso
2 = arancione
3 = giallo
4 = verde
5 = azzurro
6 = indaco
7 = violetto
8 = colpito da due raggi; tirate altre due volte ignorando un risultato di "8"

Colore del raggio	Ordine	Effetti del raggio sulla vittima
Rosso	1°	20 ferite, dimezzabili con TS contro incantesimi
Arancione	2°	40 ferite, dimezzabili con TS contro incantesimi
Giallo	3°	80 ferite, dimezzabili con TS contro incantesimi
Verde	4°	TS contro veleno o muore. Se sopravvive, 20 ferite da veleno
Azzurro	5°	TS contro pietrificazione o resta pietrificato
Indaco	6°	TS contro bacchetta o impazzisce
Violetto	7°	TS contro incantesimi o viene teletrasportato in un altro Piano

REGGIA DI MORDENKAINEN

(Alterazione, Evocazione)
Mordenkainen's Magnificent Mansion

Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1 ora per livello
Tempo di lancio: 7 round
Area d'effetto: 27 m^2 per livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Lo stregone crea un dimora extradimensionale, a cui si accede soltanto da un punto preciso del Piano in cui l'incantesimo viene lanciato. Chi osserva dall'esterno noterà che l'aria brilla debolmente, in un'area larga 1,2 m ed alta 2,4 m. Lo stregone che ha lanciato l'incantesimo controlla l'accesso alla dimora. Quando entra, il portale si chiude e diventa invisibile: potrà aprirlo dalla sua parte quando vorrà. Superata la soglia, appaiono un magnifico atrio e numerose stanze. Il palazzo è arredato e contiene provviste sufficienti ad allestire un banchetto di nove portate per tante dozzine di ospiti quanti sono i livelli dello stregone. Il personale è costituito da servitori in livrea appena visibili, che attendono obbedienti l'arrivo dei visitatori. L'atmosfera è calda, accogliente e pulita.

Poichè si può entrare solo attraverso il portale, le condizioni esterne non hanno alcuna influenza sulla reggia, così come niente di quel che c'è all'interno influenza l'esterno. Nel palazzo si può godere di un normale riposo, ma per quanto riguarda il cibo il discorso è diverso: finchè si resta dentro, ci si sente sazi e soddisfatti, ma appena si esce, se non si è mangiato del cibo vero di recente, si è colti da una fame vorace. Se non ci si nutre subito, insorgerà debolezza o fame, con penalità a scelta del DM.

Le componenti materiali sono un portale in miniatura d'avorio, un frammento di marmo lucidato ed un cucchiaino d'argento. Una volta lan-

ciato l'incantesimo, queste componenti vengono distrutte.

(Bisogna aggiungere che questo incantesimo viene usato in combinazione con normali "portali" e illusioni. Esistono prove che indicano la possibilità di variare la struttura e la disposizione delle stanze secondo i desideri dello stregone).

RESPINGI INCANTESIMO

(Scongiurazione)
Spell Turning

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: Fino a 3 round per livello
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: Lo stregone
Tiro-salvezza: Nessuno

Questa potente magia permette di riflettere gli incantesimi su chi li lancia. Questo include anche le magie su pergamena e le abilità magiche innate, ma esclude: incantesimi con area d'effetto non centrata sullo stregone protetto, incantesimi effettuati con il tocco ed effetti derivanti da oggetti magici quali bacchette, verghe, ecc. L'incantesimo *Luce*, se diretto contro lo stregone protetto, può essere riflesso e magari accecare chi l'ha lanciato, ma non è possibile neutralizzarlo se viene fatto per illuminare l'area in cui lo stregone protetto si trova. La riflessione interessa 7-10 livelli di incantesimi. Il numero esatto viene deciso dal DM tirando il dado, quindi il giocatore non sa mai di preciso quanto sia efficace.

E' anche possibile respingere parzialmente un incantesimo: dividete il numero dei livelli rimanenti che possono essere influenzati per il livello dell'incantesimo in arrivo per sapere quale parte verrà riflessa (il resto interessa lo stregone che ha lanciato il *Respingi incantesimo*). Ad esempio, arriva una *Palla di fuoco* centrata su uno stregone con un solo livello di protezione rimasto: 2/3 della palla di fuoco colpiscono lo stregone protetto, 1/3 colpisce chi l'ha lanciata ed entrambi vengono considerati il centro delle relative esplosioni. Se si ottengono 40 ferite, lo stregone protetto ne subisce 27 e l'altro 13. Entrambi (e le creature comprese nelle rispettive aree) possono dimezzare le ferite con un tiro-salvezza contro incantesimi. Gli incantesimi che paralizzano o bloccano, se respinti parzialmente, hanno un effetto equivalente all'incantesimo *Lentezza* sulle vittime colpite al 50% o più.

Se lo stregone protetto e quello attaccante hanno entrambi questo incantesimo operante, si crea una risonanza che ha queste conseguenze:

Tiro d100	Effetto
01-70	L'incantesimo svanisce senza conseguenze.
71-80	L'incantesimo causa gli stessi danni ad entrambi.
81-97	Entrambe le riflessioni rimangono inattive per 1d4 turni.
98-00	I due stregoni finiscono nel Piano dell'Energia Positiva.

La componente materiale è uno specchietto d'argento.

SIMULACRO

(Illusione/Visione)
Simulacrum

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: Speciale
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Lo stregone è in grado di produrre un duplicato di qualsiasi creatura. Esso apparirà esattamente identico all'originale, ma ci sarà in realtà qualche differenza: avrà una personalità diversa, minori conoscenze e solo dal 51% al 60% (50% + 1d10%) dei suoi punti-ferita. Gli incantesimi *Individuazione del magico* o *Visione del vero* saranno sufficienti per sapere che si tratta di una copia. Il simulacro rimarrà sempre agli ordini dello stregone che lo ha creato. Tra loro non esiste alcun legame telepatico, quindi il comando dev'essere esercitato in qualche altro modo. L'incantesimo permette di plasmare soltanto la forma della creatura: per darle vitalità occorre *Reincarnazione*, più un *Desiderio minore* per conferirle dal 40% al 65% (35% + 5-30%) della personalità e delle conoscenze dell'originale. Il livello del simulacro (se ne ha uno) va dal 20% al 50% di quello dell'originale.

Il duplicato deve essere plasmato con ghiaccio o neve. Prima di lanciare l'incantesimo si devono aggiungere della polvere di rubino e alcuni pezzi della creatura da riprodurre (questi ultimi all'interno del ghiaccio/neve).

Il simulacro non può salire di livello o migliorare le sue abilità. Se viene distrutto, torna ad essere neve e si discioglie nel nulla. Se subisce dei danni, invece, può essere riparato: è necessario un laboratorio attrezzato, almeno un giorno di tempo ed una spesa di 100 mo per ogni punto-ferita.

SPADA DI MORDENKAINEN

(Apparizione)
Mordenkainen's Sword

Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Lo stregone crea un campo di forza luminoso a forma di spada, che potrà manovrare con la mente (dovrà però rinunciare ad ogni altra attività, a parte camminare): la spada si muove e colpisce come se ad impugnarla fosse un guerriero. La probabilità che vada a segno è uguale a quella di una spada manovrata da un guerriero di livello pari alla metà di quello dello stregone (se l'incantesimo è lanciato da uno stregone del 14° livello, il tiro per colpire è pari a quello di un guerriero del 7°).

La spada non ha bonus per l'attacco, ma può colpire avversari che normalmente sono vulnerabili solo alle armi +3 o quelli di provenienza astrale, eterea o fuori fase. Con un risultato di 19 o 20 colpisce qualsiasi Classe Armatura. Infligge 5d4 danni ad avversari grandi quanto un uomo o meno e 5d6 danni a quelli più grossi. Rimane finchè dura l'incantesimo, fino a quando non viene eliminata con un *Dissolvi magie* o fino a quando lo stregone la fa sparire.

La componente materiale è una spada di platino in miniatura con elsa e pomello di rame e zinco, che costa 500 mo e scompare una volta lanciato l'incantesimo.



STATUA

(Alterazione)
Statue

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 ora per livello
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: La creatura toccata
Tiro-salvezza: Speciale

Con questo incantesimo lo stregone o una creatura toccata vengono trasformati in una statua, con tutto quel che indossano o trasportano. Il processo di trasmutazione della carne in pietra dura per un intero round dopo che è stato lanciato l'incantesimo. C'è la possibilità che la creatura muoia per lo shock corporeo durante la trasformazione: per evitare ciò bisogna ottenere con i dadi-percentuale un risultato inferiore a 82%, sottraendo -1 al tiro per ogni punto di Costituzione (con Costituzione 18 il successo è garantito). Se la magia ha successo, la creatura apparirà a qualsiasi esame come una statua in tutto e per tutto. Gli incantesimi o gli effetti che permettono di individuare il magico riveleranno un leggero alone luminoso.

Nonostante il suo stato, l'individuo pietrificato conserva vista, olfatto ed udito. Il tatto si limita alle sensazioni che possono penetrare attraverso la consistenza granitica del corpo: scheggiare la statua equivale a ferirla leggermente, ma troncarle un braccio è una lesione grave.

Finchè dura l'incantesimo, l'individuo trasformato può decidere quando vuole di ritornare istantaneamente al suo stato naturale, svolgere un'azione e poi ridiventare statua.

Le componenti materiali sono calce, sabbia ed una goccia d'acqua, mescolati con un pezzetto di ferro (ad esempio un chiodo).

SVANIRE

(Alterazione)
Vanish

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: 1 oggetto
Tiro-salvezza: Nessuno

Lo stregone fa svanire e ricomparire in un altro luogo (come per l'incantesimo *Teletrasporto*) un oggetto di peso non superiore a 22,5 Kg per ogni suo livello: se è del 14° livello, ad esempio, fa svanire e ricomparire dove vuole un oggetto che pesi fino a 315 Kg. E' possibile trasportare un volume massimo di 81 dm^3 per ogni livello di esperienza. L'incantesimo, quindi, ha delle limitazioni sia per il peso che per il volume: se l'oggetto supera almeno una delle due, l'incantesimo fallisce.

Se lo stregone lo desidera può nascondere l'oggetto nel Piano Etereo. In tal caso, il punto in cui è svanito assume un'aura leggermente magica che permane fino al suo ritorno. Se viene lanciato l'incantesimo *Dissolvi magie* su questo punto, l'oggetto ritornerà dal Piano Etereo. Non è possibile fare svanire creature e forze magiche.

Esiste una probabilità dell'1% che l'oggetto svanito venga disintegrato durante l'incantesimo e una medesima probabilità che qualche creatura del Piano Etereo acceda al Primo Materiale sfruttando questa connessione.

TELETRASPORTO SENZA ERRORE

(Alterazione)
Teleport Without Error

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V
Durata: Istantanea
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

E' simile all'incantesimo *Teletrasporto.* Lo stregone può teletrasportarsi senza possibilità di errore, con tutto quel che porta addosso, in qualsiasi luogo conosciuto del Piano in cui risiede (i limiti di peso sono identici a quelli dell'incantesimo di 5° livello). Può spostarsi anche in altri Piani di esistenza: è necessario, però, che abbia "studiato attentamente" il luogo d'arrivo (deve esserci già stato ed averlo perlustrato). Utilizzate la stessa tabella del *Teletrasporto:* la conoscenza della zona d'arrivo determina la probabilità di errore (eccezione: vedi incantesimo *Soccorso* del 9° livello). Nel round in cui arriva, lo stregone non può compiere alcuna azione.

VISIONE

(Divinazione)
Vision

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: Lo stregone
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando lo stregone ha bisogno del consiglio di un'entità soprannaturale, questo incantesimo permette di invocarla e porle una domanda. La sua risposta avverrà sotto forma di una visione. Tirate 2d6: se il risultato è compreso tra 2 e 6, l'entità è seccata e costringe (letteralmente) lo stregone ad effettuare un servizio per lei, senza dare alcuna risposta; con 7-9, l'entità è indifferente e concede una visione confusa e magari non collegata con la domanda; con 10 o più, risponde con la visione.

La componente materiale è il sacrificio, da parte dello stregone, di qualcosa che abbia valore per lui o per l'entità interpellata. Il sacrificio di qualcosa di molto prezioso garantisce un bonus di +1 al tiro di dado; se si tratta di qualcosa di estremamente prezioso il bonus è di +2; se ciò che viene sacrificato ha un valore inestimabile il bonus è di +3.

INCANTESIMI DELL OTTAVO LIVELLO

ANTIPATIA-SIMPATIA

(Incantamento/Charme)
Antipathy-Simpathy

Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S, M
Durata: 2 ore per livello
Tempo di lancio: 1 ora
Area d'effetto: Un cubo con spigolo di 3 m o 1 oggetto
Tiro-salvezza: Speciale

Con questo incantesimo lo stregone fa in modo che un oggetto o un luogo emettano delle vibrazioni che attraggono o respingono un certo tipo di creatura intelligente o i personaggi di un particolare allineamento. Siccome le componenti sono diverse, lo stregone deve decidere il tipo di effetto e le caratteristiche della vittima prima di lanciare l'incantesimo. E' impossibile lanciarlo direttamente sugli esseri viventi.

Antipatia: Le creature di un certo tipo o allineamento sentono un bisogno insopprimibile di allontanarsi dall'area o dall'oggetto incantati. Se supera un tiro-salvezza contro incantesimi, la creatura potrà restare in quella zona o toccare l'oggetto, ma si sentirà molto a disagio e soffrirà un forte prurito che le farà perdere un punto di Destrezza per round (finchè dura l'incantesimo), fino ad un massimo di 4 punti persi (la Destrezza non può comunque scendere al di sotto dei 3 punti). Se fallisce il tiro-salvezza, la creatura deve abbandonare l'area o l'oggetto. Finchè l'incantesimo non termina o viene interrotto, la creatura farà di tutto per evitarli.

La componente materiale è allume intriso d'aceto.

Simpatia: Le creature di un certo tipo o allineamento si sentono gratificate dalla permanenza nell'area magica o dal contatto/possesso dell'oggetto incantato. Il desiderio di restare in quel luogo o di avere quell'oggetto è irresistibile. Si rifiuteranno di andarsene o di staccarsi dall'oggetto, a meno che non superino un tiro-salvezza contro incantesimi. Se lo superano, vengono momentaneamente liberate, ma dovranno ripetere il tiro-salvezza dopo 1d6 turni: se stavolta falliranno, ritorneranno nell'area o vicino all'oggetto.

Le componenti materiali sono perle frantumate del valore di 1.000 mo ed una goccia di miele.

E' necessario specificare il tipo di creatura che si vuole colpire: ad esempio draghi rossi, giganti delle colline, ratti mannari, lammasu, catoblepas, vampiri e così via.

Quando le vittime sono personaggi, dovrà essere precisato l'allineamento: Caotico Malvagio, Caotico Buono, Legale Neutrale e così via.

Se l'incantesimo viene lanciato su un'area, può essere incantato un numero di cubi con spigolo di 3 m uguale al livello dello stregone. Se invece viene lanciato su oggetti, è possibile incantare un singolo oggetto soltanto. Le creature o i personaggi che subiscono l'effetto devono sostenere un tiro-salvezza contro incantesimi con penalità di -2.

CHARME DI MASSA

(Incantamento/Charme)
Mass Charm

Raggio d'azione: 4,5 m per livello
Componenti: V
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 8
Area d'effetto: Cubo con spigolo di 9 m
Tiro-salvezza: Neg.

Questo incantesimo agisce su persone o mostri proprio come *Charme* o *Charmare mostri,* ma colpisce un numero di creature i cui livelli o dadi-vita, sommati, non siano superiori al doppio del livello dello stregone. Tutte le creature devono trovarsi entro il raggio d'azione e devono essere comprese in un cubo con spigolo di 9 m. I tiri-salvezza delle vittime non variano a seconda del numero (vedi Charme e Charmare mostri), ma le creature colpite hanno una penalità di -2 a causa della potenza dell'incantesimo. Resta valido il bonus per la Saggezza che si applica in questi casi.

CLONE

(Necromanzia)
Clone

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: 1 clone
Tiro-salvezza: Nessuno

L'incantesimo permette di creare il clone di un umano, di un semiumano o di un umanoide. Il clone è l'esatto duplicato dell'originale, compresi i ricordi e i livelli di esperienza.

L'originale e il duplicato sono a tutti gli effetti la stessa persona: se convivono nello stesso Piano, ognuno sa dell'esistenza dell'altro. Entrambi ritengono insopportabile la presenza di un simile alter-ego, quindi vorranno tenersi il più lontano possibile da esso. Se nessuno riesce a eliminare l'altro, uno dei due impazzisce e si uccide (c'è il 90% di probabilità che sia il clone), oppure entrambi impazziscono e si autodistruggono (2% di probabilità). Questi eventi si verificano quasi sempre nella prima settimana di esistenza del doppio.

Ricordate che il clone corrisponde alla persona nel momento in cui è stata prelevata la carne per lanciare l'incantesimo: le esperienze e le conoscenze acquisite successivamente dall'individuo gli sono del tutto ignote. Non è possibile, inoltre, duplicare le proprietà e l'equipaggiamento dell'originale. Siccome il clone impiega 2d4 mesi per crescere, soltanto da quel momento si può parlare di doppia esistenza. Il clone ha un punto di Costituzione in meno dell'originale. Se la Costituzione risulta pari a 0, la clonazione si considera fallita.

La componente materiale è un brandello di carne della persona da duplicare.

Il DM può, se lo desidera, aggiungere altre condizioni per il successo del tentativo. Può richiedere, ad esempio, che nel campione prelevato rimanga qualche traccia di vita, oppure che si debba seguire una speciale procedura di conservazione della carne e così via.

DANZA IRRESISTIBILE DI OTTO

(Incantamento/Charme)
Otto's Irresistible Dance

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V
Durata: 1d4 + 1 round
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: La creatura toccata
Tiro-salvezza: Nessuno

La creatura toccata dallo stregone comincia a ballare e battere i tacchi sul pavimento. Fino alla fine dell'incantesimo, la vittima non potrà fare altro che saltelli e piroette. La frenesia della danza fa scendere di 4 punti la sua Classe Armatura, rendendo impossibili tutti i tiri-salvezza (a meno che non si ottenga un 20 naturale) e annullando i benefici dello scudo. Perchè l'incantesimo abbia successo, lo stregone deve toccare la creatura con un tiro per colpire, come nel combattimento ravvicinato.



EVOCARE MOSTRI VI

(Evocazione/Attrazione)
Monster Summoning VI

Raggio d'azione: Speciale
Compoiaenti: V, S, M
Durata: 7 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 8
Area d'effetto: Raggio di 72 m
Tiro-salvezza: Nessuno

E' come l'incantesimo del 3° livello *Evocare mostri I,* ma evoca 1d3 mostri del 6° livello. Questi appaiono nel giro di 1d3 round entro l'area d'effetto ed attaccano gli avversari dello stregone al meglio delle loro possibilità. Continuano a combattere fino a quando lo stregone comanda loro di smettere, termina la durata dell'incantesimo, oppure vengono uccisi. Le creature non effettuano alcun controllo del morale e se vengono uccise svaniscono. Se non ci sono nemici da combattere e lo stregone è in grado di comunicare con loro, i mostri potranno svolgere altri compiti.

Le componenti materiali sono un sacchetto ed una piccola candela (non necessariamente accesa).

IMMUNITÀ AGLI INCANTESIMI DI SERTEN

(Scongiurazione)
Serten's Spell Immunity

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 1 round per ricevente
Area d'effetto: La creatura o le creature toccata/e
Tiro-salvezza: Nessuno

Lo stregone, con il semplice tocco, conferisce l'immunità a determinati incantesimi ed attacchi magici. Può proteggere una creatura ogni quattro suoi livelli. Se queste sono più di una, la durata viene divisa per il loro numero (esempio: uno stregone del 16° livello può toccare una creatura e renderla immune per 16 turni, o può dare l'immunità a otto creature per 2 turni ciascuna o a quattro creature per 4 turni). La protezione dà un bonus ai tiri-salvezza, a seconda del tipo e del livello dell'incantesimo (vedi tabella).

Livello incantesimi	Incantesimi Stregoni	Incantesimi Sacerdoti
Dal 1° al 3°	+9*	+7
Dal 4° al 6°	+7	+5
Dal 7° all'8°	+5	+3

* Comprende gli effetti ingannevoli.

La componente materiale è un diamante del valore di almeno 500 mo ridotto in polvere, da spargere su tutte le creature coinvolte. Ognuna di esse deve anche portare con sè un diamante intatto di almeno un carato.

INTRAPPOLARE L' ANIMA

(Evocazione/Attrazione)
Trap the Soul

Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente, finchè non viene spezzato
Tempo di lancio: Speciale + 1
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Speciale

Lo stregone costringe lo spirito (e il corpo) di una creatura ad entrare in una speciale gemma incantata. Nel momento in cui pronuncia l'ultima parola della formula, dev'essere in grado di vedere la sua vittima.

L'incantesimo si può attivare in due modi. In primo luogo, è possibile pronunciare la parola finale della formula quando la creatura è entro il raggio d'azione. In tal caso, la vittima può effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi per evitare l'effetto, o sfruttare la sua resistenza alla magia, se ne è dotata. Se viene anche pronunciato il vero nome della creatura, la resistenza alla magia non funziona e c'è una penalità di -2 sul tiro-salvezza. Se il tiro-salvezza riesce, la gemma va in frantumi.

Il secondo sistema è ben più subdolo: la vittima viene persuasa ad accettare un oggetto che reca inscritta l'ultima parola e che intrappola automaticamente la sua anima. Per far questo bisogna sapere il vero nome della creatura ed incidere la parola conclusiva della formula nell'oggetto al momento in cui si lancia l'incantesimo. Sull'oggetto è possibile, inoltre, imporre un incantesimo di *Simpatia.* Non appena la vittima lo prenderà la sua anima si trasferirà nella gemma, senza controllare la resistenza alla magia o effettuare un tiro-salvezza.

La gemma-prigione conserverà lo spirito a tempo indefinito, a meno che non venga distrutta: in questo caso lo spirito potrà ricongiungersi con il corpo. Se si intrappola una potente creatura proveniente da altri Piani (oppure un personaggio viene intrappolato da un abitante di un altro Piano mentre si trova lontano dal Primo Materiale), la si può costringere ad eseguire un compito dopo la sua liberazione. In tutti gli altri casi, la creatura liberata può andarsene liberamente.

Prima di poter lanciare l'incantesimo, lo stregone deve preparare la prigione, una gemma del valore minimo di 1.000 mo per ogni dado-vita o livello della creatura (per intrappolarne una del 10° livello, o con 10 dadi-vita, è necessaria una gemma da 10.000 mo). Se la gemma non raggiunge il valore richiesto, va in mille pezzi quando si tenta di imprigionare lo spirito. (Nonostante i personaggi non abbiano il concetto di livello, è possibile ricercare il valore della gemma occorrente per intrappolare un individuo, anche se questo valore cambia man mano che esso sale di livello.) Per creare la prigione è necessario lanciare sulla gemma gli incantesimi *Incantare un oggetto* e *Labirinto,* preparandola ad ospitare lo spirito della vittima.

LABIRINTO

(Evocazione/Attrazione)
Maze

Raggio d'azione: 4,5 m per livello
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Pronunciando la formula di quest'incantesimo viene creato uno spazio extradimensionale. La vittima sparisce nel labirinto dei Piani d'esistenza, per un periodo di tempo che dipende dalla sua Intelligenza (Nota: i minotauri sono immuni a questo incantesimo).

Intelligenza della creatura	Durata della prigionia
Meno di 3	2d4 turni
Da 3 a 5	1d4 turni
Da 6 a 8	5d4 round
Da 9 a 11	4d4 round
Da 12 a 14	3d4 round
Da 15 a 17	2d4 round
18 o più	1d4 round

Gli incantesimi *Teletrasporto* e *Porta dimensionale* non permetteranno al personaggio di fuggire dal labirinto. Sarà possibile farlo, invece, con l'incantesimo *Viaggio interplanare.*

MENTE LIBERA

(Scongiurazione)
Mind Blank

Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S
Durata: 1 giorno
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo potente incantesimo, la creatura è protetta da tutti gli oggetti e gli incantesimi di controllo, indagine o lettura delle emozioni e del pensiero. Protegge dagli effetti di *charme, augurio, comando, confusione, divinazione, dominazione, empatia* (ogni tipo), *ESP, assassino spettrale, regressione mentale, intrappolamento dell'anima, paura, possessione, suggestione, suggestione di massa, telepatia.* Impedisce anche di ricevere informazioni mediante una *sfera di cristallo* o dispositivi analoghi, effetti di *chiaraudienza, chiaroveggenza, comunione, contatto con altri Piani,* o con *Desiderio* e *Desiderio minore.* Naturalmente, le divinità più potenti sono in grado di superare questa barriera.

METAMORFOSI DI UN OGGETTO

(Alterazione)
Polymorph Any Object

Raggio d'azione: 4,5 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: Variabile
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Speciale

L'incantesimo trasforma una creatura o un oggetto in qualcos'altro. E' possibile utilizzarlo come versione potenziata di *Metamorfosi* o di *Pietra in carne,* con una penalità di -4 sul tiro-salvezza. Se lo si adopera per trasformare oggetti, la durata dipende da quanto la nuova condizione differisce dalla precedente, anche per le dimensioni. Decidere questo spetta al DM, che seguirà questo schema.

Regno	Animale, vegetale, minerale
Classe	Mammiferi, bipedi, muffe, metalli ecc.
Relazione	Ramo-pianta, sabbia-spiaggia ecc.
Dimensione	Maggiore, uguale, minore
Forma	Somiglianza complessiva all'originale
Intelligenza	Con particolare attenzione ai casi in cui dopo la trasformazione il soggetto diventa più intelligente di prima

Se c'è stato un cambiamento di *Regno,* l'incantesimo dura ore o turni (ore se il salto è di una categoria, turni se è di due). Anche le altre modifiche alterano la durata: la trasformazione di un leone in un androsfinge può essere permanente, ma quella di una rapa in un verme viola dura solo qualche ora; la trasformazione di una zanna in un elefante può essere definitiva, ma quella di un ramoscello in una spada resiste solo per alcuni turni.

Tutti gli oggetti trasformati trasmettono una forte aura magica. Se viene lanciato direttamente su di loro l'incantesimo *Dissolvi magie* ritornano alla forma precedente. Chi ha subito una metamorfosi di questo tipo è soggetto all'incantesimo *Pietra di carne.* Come sempre, i danni subiti quando si assume l'altra forma possono comportare ferite o anche la morte della creatura: è possibile, ad esempio, tramutare una creatura in pietra e poi frantumarla in polvere. Se invece viene trasformata direttamente in polvere, per danneggiarla si dovranno lanciare magie più creative: una *Folata di vento* che la disperde, ad esempio. In generale, benchè spetti sempre al DM giudicare, il danno si verifica quando la nuova forma viene alterata da una forza fisica.

Gli esseri viventi devono superare una prova di shock corporeo, e ad essi vanno applicate le restrizioni evidenziate a proposito di *Metamorfosi* e di *Pietra in carne.* Spesso la trasformazione diminuisce i poteri di una creatura o di un oggetto senza aggiungerne di nuovi, a parte tipi di movimento che non erano possibili nella forma precedente. Se, ad esempio, una *spada vorpal* viene trasformata in un pugnale, non conserverà le sue proprietà di *spada vorpal.* Allo stesso modo, oggetti di nessun valore non rimarranno oggetti preziosi per molto tempo.

Le componenti materiali sono mercurio, gomma arabica e fumo.

MURO PRISMATICO

(Evocazione/Attrazione)
Prismatic Wall

Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: 1,2 m/liv. (larghezza) x 60 cm/liv. (altezza)
Tiro-salvezza: Speciale

Lo stregone crea una parete verticale di luci variopinte che lo protegge da ogni genere di attacco. Entro 6 m di distanza dal muro, qualsiasi creatura con meno di 8 dadi-vita che non si scherma gli occhi rimane accecata per 2d4 round. Il muro è immobile e lo stregone può attraversarlo senza problemi. Le luci assumono tutti i sette colori dell'arcobaleno ed hanno distinte proprietà: questi effetti, così come il metodo per annullarli, sono indicati nella tabella. Per cancellare l'effetto di uno o più colori bisogna seguire l'ordine esatto in cui sono disposti.

Il *Muro prismatico* può arrivare fino a 1,2 m di larghezza e a 0,6 m di altezza per ogni livello dello stregone. Se viene lanciato in un punto già occupato da una creatura, l'incantesimo non si realizza ed è sprecato.

Effetti del Muro prismatico

Colore	Ordine	Effetti del colore	Annullato da:
Rosso	1°	Ferma i proiettili non magici. Infligge 20 danni, 1/2 con TS	*Cono di freddo*
Arancione	2°	Ferma i proiettili magici. Infligge 40 danni, 1/2 con TS	*Folata di vento*
Giallo	3°	Ferma veleno, gas e pietrificazione. Infligge 80 danni, 1/2 con TS	*Passapareti*
Verde	4°	Ferma le armi a soffio. TS contro veleni o la creatura muore; chi sopravvive subisce 20 ferite	*Disintegrazione*
Azzurro	5°	Ferma gli attacchi mentali e gli incantesimi di individuazione. T-s contro pietrificazione o	

		la creatura si trasforma in pietra	*Dardo incantato*
Indaco	6°	Ferma gli incantesimi. TS contro bacchette o la creatura impazzisce	*Luce perenne*
Violetto	7°	Campo di forza. TS contro inc. o la vittima viene teletrasportata in un altro Piano	*Dissolvi magie*

NUBE INCENDIARIA

(Alterazione, Attrazione)
Incendiary Cloud

Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S, M
Durata: 4 round + 1d6 round
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: 1/2

Questo incantesimo crea un effetto simile a quello dell'incantesimo *Pirotecnica,* ma le dimensioni minime della nube sono 6 m di lunghezza e larghezza e 3 m di altezza.

Questa nuvola di densi vapori avanza lentamente. Nel terzo round dopo la sua creazione si incendia, causando 1-2 danni per ogni livello dello stregone. Nel quarto round infligge 1d4 danni per ogni livello dello stregone e nel quinto torna a causarne 1-2 per livello. Nei round seguenti produce soltanto fumo che impedisce la visibilità. Le creature all'interno della nube devono effettuare un solo tiro-salvezza se questo riesce. Se fallisce, però, lo ripetono nel quarto e nel quinto round per dimezzare le ferite ricevute.

Per poter lanciare questo incantesimo, lo stregone deve disporre di un fuoco (vedi l'incantesimo *Pirotecnica*), una manciata di polvere e del letame.

PAROLA DEL POTERE, ACCECARE

(Evocazione/Attrazione)
Power Word, Blind

Raggio d'azione: 4,5 m per livello
Componenti: V
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Raggio di 4,5 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Questa magia consente di accecare una o più creature nell'area d'effetto. Lo stregone sceglie una creatura come centro dell'incantesimo: da essa l'effetto si espande verso l'esterno, colpendo prima quelle con minor numero di punti-ferita. In alternativa, si può anche accecare una sola vittima. Le creature che al momento hanno più di 100 punti-ferita non sono interessate e non contano ai fini dei limiti dell'incantesimo.

La magia coinvolge fino a 100 punti-ferita in tutto ma la durata dipende da quanti sono i punti-ferita colpiti. Se sono 25 punti-ferita o meno, la cecità è permanente, a meno che non sia curata. Se si accecano da 26 a 50 punti-ferita, la cecità dura per 1d4 +1 turni. Se sono interessati da 51 ai 100 punti-ferita, invece, dura solo 1d4 +1 round. Ogni singola creatura non può essere colpita solo in parte: se l'incantesimo può comprendere tutti i suoi punti-ferita viene accecata, altrimenti no. La cecità si elimina con *Cura cecità* o *Dissolvi magie.*

PERMANENZA

(Alterazione)
Permanency

Raggio d'azione: Speciale
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 2 round
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

L'incantesimo rende permanente la durata di altre magie. E' efficace sui seguenti incantesimi lanciati sulla propria persona:

Comprensione dei linguaggi
Individuazione del magico/ del male/ dell'invisibilità
Infravisione
Lettura del magico
Lingue
Protezione dai proiettili normali/ dai trucchetti/ dal male
Servitore invisibile

Lo stregone lancia l'incantesimo prescelto e poi *Permanenza.* Ogni volta che usa *Permanenza,* il suo punteggio di Costituzione si abbassa di 1 punto. Non può lanciare questi incantesimi su altre creature. La *Permanenza* può essere dissolta solo da uno stregone di livello superiore al suo (quando ha lanciato l'incantesimo).

Oltre all'uso personale, l'incantesimo può rendere permanenti le seguenti magie, che interessano creature od oggetti o sono ad area:

Bocca magica
Muro di fuoco



Folata di vento
Muro di forza
Ingrandire
Ragnatela
Invisibilità
Sfera prismatica
Nube maleodorante

E' anche possibile rendere permanente l'effetto di questi incantesimi su oggetti o ad area:

Allarme
Muro di fuoco
Distorsione della distanza
Rumore
Luci danzanti
Teletrasporto
Nebbia fitta

Queste applicazioni ad altri incantesimi permettono di lanciare la permanenza contemporaneamente all'altra magia (se l'oggetto non è una creatura), ma in questo modo è possibile dissolvere i due incantesimi insieme.

La *Permanenza* serve anche per la fabbricazione di oggetti magici (vedi incantesimo del 6° livello *Incantare un oggetto*). Il DM può decidere di renderla inefficace o vacillante dopo un lungo periodo (un millennio almeno). Questa inefficacia può manifestarsi poco alla volta o improvvisamente.

Il DM può consentire di rendere permanenti anche altri incantesimi. La ricerca di questa possibile applicazione costa tanto tempo e denaro quanto la ricerca dell'incantesimo vero e proprio. Se il DM ha già deciso che l'applicazione non è possibile, la ricerca fallisce automaticamente. Lo stregone non può mai sapere se la cosa è possibile o meno finchènon prova.

PUGNO DI BIGBY

(Apparizione)
Bigby's Clenched Fist

Raggio d'azione: 4,5 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 8
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

L'incantesimo crea un'enorme mano stretta a pugno, comandata dallo stregone, che può colpire un avversario ad ogni round. Una volta lanciato l'incantesimo non occorre concentrazione. Il pugno non manca mai il bersaglio, ma i suoi colpi vengono diretti dallo stregone, che potrà essere tratto in inganno dall'invisibilità o da altri metodi di occultamento e dissimulazione. L'efficacia del pugno varia da un round all'altro.

Tiro d20	Effetto
1-12	Colpo di striscio - 1d6 danni
13-16	Bersaglio centrato - 2d6 danni
17-19	Bersaglio preso in pieno - 3d6 danni, avversario stordito nel round seguente
20	Pugno devastante* - 4d6 danni, avversario stordito per i prossimi tre round

* Quando l'avversario è stordito, non può schivare i colpi o reagire: lo stregone somma +4 al tiro per l'effetto.

Il pugno ha Classe Armatura 0 ed è distrutto quando subisce una quantità di ferite pari ai punti-ferita dello stregone quando è illeso.

La componente materiale è un guanto di pelle ed un congegno (in una lega di rame e zinco) composto da quattro anelli, allacciati in modo da formare una parabola, con la base poggiante su una "I".

RICHIESTA

(Apparizione, Incantamento/Charme)
Demand

Raggio d'azione: Illimitato
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Speciale

Come per l'incantesimo del 5° livello *Trasmissione*, lo stregone può stabilire un breve contatto con una creatura lontanissima, ma a questo si aggiunge l'effetto della *Suggestione* (vedi l'incantesimo del 3° livello): se il destinatario fallisce un tiro-salvezza contro incantesimi con penalità di -2, sarà costretto ad effettuare un compito. Se le circostanze presenti rendono impossibile la richiesta, ovviamente, il messaggio viene compreso ma la suggestione non funziona (non occorre il tiro-salvezza).

Lo stregone deve conoscere il nome e l'aspetto della creatura contattata ed avere una certa familiarità con essa. Se la creatura non si trova sul suo stesso Piano, c'è il 5% di probabilità che la richiesta non arrivi. Situazioni particolari presenti negli altri Piani possono peggiorare notevolmente questa probabilità, a discrezione del DM. La domanda, se ricevuta, verrà sempre compresa: è sufficiente che il destinatario abbia Intelligenza 1 (Animale). Semidei e creature superiori possono scegliere di non ascoltare.

Il messaggio deve contenere 25 parole o meno, compresa la richiesta. La creatura deve dare immediatamente una breve risposta.

Le componenti materiali sono due cilindri aperti ad una estremità e collegati da un filo di rame, più qualcosa che appartenga al destinatario dell'incantesimo (capelli, unghie ecc.).

SCHERMO

(Divinazione, Illusione)
Screen

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: 1 ora per livello
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: Un numero di cubi con spigolo di 9 m uguale al livello
Tiro-salvezza: Speciale

L'incantesimo combina vari elementi per creare una potente protezione da ogni tipo di osservazione ed esame. Lo stregone deve dichiarare quali cose, nell'area d'effetto, vuole che siano viste e quali vuole che non lo siano.

L'illusione prodotta dev'essere specificata chiaramente. Lo stregone, ad esempio, può stabilire che per la durata dell'incantesimo si avrà l'illusione che lui stia giocando a scacchi con un altro (questo però non prevede che i due facciano una pausa-pranzo e poi riprendano la partita). Può far sembrare un incrocio deserto e tranquillo quando, in realtà, ci sta passando un intero esercito. In questo caso, può anche specificare che nessuno sia visibile (compresi estranei di passaggio) oppure che soltanto le sue truppe siano nascoste o addirittura che si veda un uomo ogni cinque. Una volta stabilite, le condizioni non si possono cambiare.

I tentativi di sondare l'area ottengono automaticamente l'immagine scelta dallo stregone (non è ammesso il tiro-salvezza). I suoni sono appropriati alle immagini: un gruppo di persone in un prato può apparire come un prato deserto, dove cinguettano gli uccellini. Se c'è motivo di dubitare di quel che si vede, l'osservazione diretta può, come nelle normali illusioni, autorizzare un tiro-salvezza: sicuramente chiunque si insospettisce se una colonna in marcia sparisce e poi ricompare ad una certa distanza! Anche quando le vittime entrano nell'area dell'illusione non è necessario un tiro-salvezza, purchè i personaggi nascosti stiano attenti a non intralciarle.



SFERA TELECINETICA DI OTILUKE

(Apparizione, Alterazione)
Otiluke's Telekinetic Sphere

Raggio d'azione: 18 m
Componenti: V, S, M
Durata: 2 round per livello
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: Sfera con diametro di 30 cm per livello
Tiro-salvezza: Neg.

E' esattamente come l'incantesimo *Sfera elastica di Otiluke* del 4° livello, con quest'aggiunta: le creature e gli oggetti all'interno del globo sono pressochè privi di peso (tutto ciò che è dentro la sfera ha 1/16 del proprio peso normale). Lo stregone può far muovere per telecinesi qualsiasi cosa che pesi meno di 2,25 tonnellate che si trovi all'interno della sfera. Dopo che la sfera ha inglobato uno o più soggetti, il raggio di controllo arriva fino a 9 m per livello dello stregone. Anche se vengono inglobati pesi superiori, il peso all'interno è sempre ridotto a 1/16, quindi è possibile far rotolare la sfera senza difficoltà. Grazie alla riduzione di peso, gli ospiti all'interno non subiscono gravi danni per botte e cadute, ma se la sfera svanisce di colpo mentre si trova ad una grande altezza sarà un bel problema. Lo stregone può spezzare l'incantesimo pronunciando una sola parola.

Le componenti materiali sono due emisferi combacianti, uno di diamante ed uno di gomma arabica, oltre a due barrette di ferro magnetizzate.

SIMBOLO

(Evocazione/Attrazione)
Symbol

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 8
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Speciale

Con questo incantesimo vengono create delle rune magiche capaci di colpire le creature che le leggono, le toccano, le calpestano o varcano il portale su cui sono incise. Lo stregone può incidere il simbolo su qualsiasi genere di superficie. Il tipo di iscrizione sarà scelto tra i seguenti:

Discordia Le vittime cominciano a litigare e discutere. Se sono di allineamento diverso, c'è il 50% di probabilità che si attacchino. La lite dura 5d4 round, il combattimento si protrae per 2d4 round.

Disperazione Le creature effettuano un tiro-salvezza contro incantesimi. Se lo falliscono, per 3d4 turni cadono in uno stato di profondo sconforto, al punto che obbediranno agli ordini di qualsiasi avversario (arrendersi, uscire ecc.). In questo periodo c'è il 25% di probabilità che le creature colpite non compiano nessuna azione e altrettante probabilità che quelle impegnate in un compito di qualche tipo lo interrompano o si ritirino (se stanno combattendo).

Dolore Tutte le creature sono colte da dolori lancinanti, che comportano una penalità di -2 sul punteggio di Destrezza e di -4 sul tiro per colpire per 2d10 turni.

Follia Una o più creature, per un totale di punti-ferita non superiore a 120, impazziscono ed agiscono come se fossero vittime di un incantesimo di *Confusione*. Questo stato dura finchè non viene curato con *Guarigione, Ristorare* o *Desiderio*.

Morte Restano uccise una o più creature (totale dei punti-ferita non superiore a 80).

Paura Crea una forma potenziata dell'incantesimo *Paura*. Le vittime devono superare un tiro-salvezza contro incantesimi con penalità di -4. Se falliscono, fuggono in preda al panico (vedi incantesimo *Paura*).

Sonno Tutte le creature con meno di 8+1 dadi-vita cadono subito in un sonno catatonico. Non possono essere svegliate per 1d12 + 4 turni.

Stordimento Una o più creature (totale punti-ferita non superiore a 160) restano stordite e barcollano per 3d4 round, lasciando cadere tutto ciò che hanno in mano.

Il tipo di simbolo non può essere riconosciuto se non lo si legge, ma in questo modo si attiva l'incantesimo.

Le componenti materiali sono polvere di diamanti e d'opale nero. Ognuno dei due ingredienti non deve costare meno di 5000 mo.

SPROFONDARE

(Incantamento, Alterazione)
Sink

Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 8
Area d'effetto: 1 creatura o 1 oggetto, max 27 dm^3 per livello
Tiro-salvezza: Speciale

Lo stregone costringe una creatura o un oggetto a sprofondare nel terreno su cui poggia. Per lanciare l'incantesimo, lo stregone deve proseguire la litania per l'intero round senza interruzione: alla fine la vittima resterà incollata al terreno, a meno che non superi un tiro-salvezza contro incantesimi (se si tratta di una creatura) o contro disintegrazione (se è un oggetto con proprietà magiche). (Nota: le "proprietà magiche" comprendono quelle degli oggetti magici descritti nel *MDM*, quelle degli oggetti incantati o comunque di origine magica e quelle degli oggetti con incantesimi di protezione o che conferiscono doti magiche permanenti). Gli oggetti non magici non hanno diritto al tiro-salvezza. Se la vittima fallisce il tiro, diventa più pesante del terreno.

Ora lo stregone può scegliere di sospendere l'incantesimo e lasciare la vittima nelle condizioni in cui si trova; in tal caso, la magia svanisce nel giro di quattro turni ed il soggetto torna normale. Altrimenti, può decidere di proseguire nel round successivo: allora la vittima comincia ad affondare. Prima che possa avvenire qualsiasi azione del round successivo, la vittima sprofonda per un quarto della sua altezza. Dopo le azioni del primo gruppo, affonda per metà. Dopo che avrà agito il secondo gruppo, va sotto di un altro quarto e, alla fine del round, sarà completamente sepolta.

Questo interramento pone la vittima in uno stato di animazione sospesa. Il processo di invecchiamento e le funzioni fisiche si arrestano, ma per il resto il soggetto non subisce altri danni e rimane dov'è, sotto terra. La distanza dalla superficie del suo punto più elevato è pari alla sua altezza: se la vittima è alta 1,80 m starà ad 1,80 m di profondità; se è alta 18 m, la sommità del capo sarà a 18 m. Se si elimina in qualche modo la terra che lo ricopre, il soggetto torna normale (ma non riemerge) e l'incantesimo è spezzato. Sono adatti allo scopo incantesimi come *Scavare, Roccia in fango, Liberare* (forma invertita di *Imprigionare*, del 9° livello). Se viene lanciata un'*Individuazione del magico* su un'area in cui è stato lanciato questo incantesimo, diventerà visibile un'aura di natura indefinibile, anche se il soggetto è oltre il raggio di individuazione. Se la vittima ricade entro il raggio, invece, verranno scoperte le scuole di appartenenza dell'incantesimo (Alterazione, Incantamento).



VETROACCIAIO

(Alterazione)
Glassteel

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 8
Area d'effetto: L'oggetto toccato
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo si tramuta del normale vetro o cristallo non magico in una sostanza trasparente, ma duttile e infrangibile come l'acciaio. E' possibile modificare solo una quantità relativamente esigua di materiale, al massimo 4,5 Kg per ogni livello dello stregone. L'oggetto dev'essere composto interamente da quel tipo di sostanza. Il vetroacciaio ha Classe Armatura 1.

Le componenti materiali sono una scheggia di vetro ed una di acciaio.

VINCOLO

(Incantamento, Apparizione)
Binding

Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: Speciale
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Speciale

L'incantesimo crea un vincolo di tipo magico che blocca una creatura, di solito proveniente da un altro Piano di esistenza. Le creature di altri Piani devono essere confinate con un cerchio, le altre si possono confinare fisicamente. La durata dell'incantesimo dipende dal tipo di vincolo e dal livello di coloro che lo lanciano, oltre che dal tempo impiegato per pronunciare la formula. Le componenti variano a seconda del tipo, ma comprendono: una formulazione verbale ininterrotta, effettuata con la lettura della pergamena o del libro in cui è scritto l'incantesimo; i gesti appropriati al tipo di vincolo; gli ingredienti, come piccole catene di metallo speciale (argento per i licantropi ecc.), rare varietà di erbe soporifere, un grosso diamante o corindone (costo: 1.000 mo per ogni dado-vita della creatura sottomessa), una statuetta o un'immagine dipinta su pergamena della creatura da vincolare.

Si deve applicare la resistenza alla magia, a meno che non si pronunci il vero nome della creatura. Non si utilizzano i tiri-salvezza quando il livello dello stregone è almeno il doppio dei dadi-vita della vittima. E' possibile aumentare il livello dello stregone con l'aiuto di altri assistenti: se questi sono di 9° livello o superiore, ogni aiutante lo farà crescere di 1/3 del proprio livello; se sono di 4°-8°, ognuno gli darà un livello in più. Gli assistenti possono essere sei al massimo. Se il livello dello stregone è inferiore al doppio dei dadi-vita della vittima, questa può effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi, modificato a seconda del tipo di vincolo usato.

Questi sono i vari tipi:

Cella d'isolamento: La vittima viene trasportata in un'area isolata, da cui non può evadere in nessun modo finchè non viene liberata. L'effetto dura fino a quando l'isolamento non viene rotto.

Incatenamento: Il soggetto è stretto da catene che generano un incantesimo di *Antipatia* in tutte le creature che lo avvicinano, eccettuato lo stregone. Dura un anno per ogni livello dello stregone o degli stregoni coinvolti nell'incantesimo (vedi sopra). La vittima, come nel sonno e nel sonno con incatenamento, resta confinata dalla barriera repellente.

Metamorfosi: Il soggetto assume forma incorporea, tranne la testa o il volto. Il vincolo è permanente, a meno che non lo si rompa compiendo le azioni opportune.

Riduzione: La vittima viene rimpicciolita fino a diventare alta tre centimetri o meno e poi confinata all'interno di una gemma o qualcosa di simile. Chi subisce metamorfosi, riduzione o cella d'isolamento irradia una debole aura magica.

Sonno: La vittima è in uno stato comatoso che dura al massimo un anno per ogni livello dello stregone o degli stregoni coinvolti nell'incantesimo.

Sonno con incatenamento: Combina gli effetti di incatenamento e sonno e si protrae fino ad un mese per ogni livello dello stregone o degli stregoni coinvolti nell'incantesimo.

Per *incatenamento,* il tipo di vincolo non modifica il tiro-salvezza. *Sonno* dà un bonus di +1, *sonno con incatenamento* dà un bonus di +2, *cella d'isolamento* dà un bonus di +3, *metamorfosi* dà un bonus di +4 e *riduzione* dà un bonus di +5. Se il soggetto è indebolito a causa di altre magie, però, il DM può assegnare anche una penalità di -1, -2 o addirittura -4. Se supera il tiro-salvezza, la vittima si libera e può fare quel che vuole.

E' possibile rinnovare l'incantesimo nel caso di *incatenamento, sonno* e *sonno con incatenamento,* perchè la vittima non ha la possibilità di sciogliersi dal vincolo. Se, nel caso di *incatenamento* o *sonno,* qualcosa ha indebolito il legame (tentativi di toccare o contattare il soggetto con la magia, ecc.), si effettua un tiro-salvezza non modificato al momento di ripetere l'incantesimo. Altrimenti, dopo un anno (e in tutti gli anni successivi), la vittima può effettuare un normale tiro-salvezza contro incantesimi: se lo supera, è libera.

INCANTESIMI DEL NONO LIVELLO

DESIDERIO

(Evocazione/Attrazione)
Wish

Raggio d'azione: Illimitato
Componenti: V
Durata: Speciale
Tempo di lancio: Speciale
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Speciale

E' la versione più potente del *Desiderio minore.* Se viene utilizzato per guarire le ferite subite dalla compagnia, per riportare in vita i morti o per togliersi da una situazione critica trasportando il gruppo da un posto all'altro, non comporterà penalità di sorta per lo stregone. Se invece lo utilizza per altri fini, lo stregone si indebolirà (-3 sul punteggio di Forza) e dovrà riposare a letto per 2d4 giorni: il *Desiderio,* alterando il tempo e lo spazio, provoca traumi al suo corpo. A prescindere dalla natura di ciò che si desidera, bisogna stare attenti all'esatta formulazione dell'incantesimo. Ogni *Desiderio* fa invecchiare lo stregone di cinque anni.

E' necessario l'intervento del DM per mantenere l'equilibrio del gioco: per esempio desiderare la morte di una creatura è una mossa davvero sleale, quindi il DM può "punire" lo stregone mandandolo nel futuro, quando quella creatura sarà effettivamente già morta.

DISGIUNZIONE DI MORDENKAINEN

(Alterazione, Incantamento)
Mordenkainen's Disjunction

Raggio d'azione: 0
Componenti: V
Durata: Istantanea
Tempo di lancio: 9
Area d'effetto: Raggio di 9 m
Tiro-salvezza: Speciale

Quando viene lanciato questo incantesimo, l'energia magica e tutti gli oggetti incantati presenti nell'area d'effetto (a parte lo stregone o le creature da lui toccate) si scindono. Le singole componenti di un incantesimo si separano (interrompendo i suoi effetti), gli oggetti magici permanenti o incantati devono superare un tiro-salvezza (contro incantesimi se portati da una creatura, altrimenti contro l'incantesimo *Dissolvi magie*), altrimenti tornano ad essere oggetti comuni. Anche artefatti e reliquie subiscono la disgiunzione, benchè la probabilità che siano colpiti sia solo dell'1% per ogni livello dello stregone. Pozioni, pergamene, anelli, verghe, oggetti magici vari, artefatti e reliquie, armi, armature, spade ed armi varie a

meno di 9 m di distanza dallo stregone possono perdere le loro proprietà magiche a causa della *Disgiunzione*. Lo stregone ha anche l'1% di probabilità per ogni suo livello di distruggere una barriera anti-magia: se essa resiste alla disgiunzione, gli oggetti che contiene non vengono separati.

Nota: distruggere un artefatto è assai pericoloso, perchè c'è il 95% di probabilità che intervenga una potente entità ad esso collegata. Quando rompe un artefatto, inoltre, lo stregone deve superare un tiro-salvezza contro incantesimi con penalità di -4 o perdere per sempre la capacità di lanciare incantesimi.

EVOCARE MOSTRI VII

(Evocazione/Attrazione)
Monster Summoning VII

Raggio d'azione: Speciale
Componenti: V, S, M
Durata: 8 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 9
Area d'effetto: Raggio di 81 m
Tiro-salvezza: Nessuno

E' come l'incantesimo del 3° livello *Evocare mostri I*, ma evoca uno o due mostri del 7° livello (che appaiono un round dopo che è stato lanciato l'incantesimo), oppure un mostro dell'8° livello (che giunge dopo due round).

FERMARE IL TEMPO

(Alterazione)
Time Stop

Raggio d'azione: 0
Componenti: V
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 9
Area d'effetto: Raggio di 4,5 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando lancia quest'incantesimo, lo stregone arresta per un round lo scorrere del tempo dentro all'area d'effetto. Dall'esterno, la sfera sembra semplicemente lampeggiare per un attimo. Al suo interno, lo stregone è libero di agire per 1d3 round di tempo apparente, mentre le altre creature in essa contenute, eccetto semidei o entità equivalenti, restano come immobilizzate (la durata della magia riguarda soltanto lo stregone). Tutto ciò che penetra nell'area d'effetto subisce lo stesso destino. Se lo stregone abbandona l'area, l'incantesimo si interrompe. Quando l'incantesimo termina, lo stregone torna ad agire in tempo reale.

Nota: si consiglia al DM di usare un cronometro o di contare mentalmente il tempo che passa. Se lo stregone non riesce a portare a termine il compito che si era proposto prima dello scadere del limite, probabilmente si troverà in una situazione imbarazzante. E' permesso l'uso del *Teletrasporto* prima della fine dell'incantesimo.

FRAGILITÀ

(Alterazione)
Crystalbrittle

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 9
Area d'effetto: 54 dm≥ per livello
Tiro-salvezza: Speciale

Questa magia fa in modo che ogni tipo di metallo (molle come l'oro o duro come l'adamantite) diventi una sostanza fragile e cristallina.

Spade, scudi ed armature di metallo (e addirittura i golem di ferro) possono tramutarsi in oggetti delicati, che vanno in pezzi al primo colpo. Il cambiamento è irreversibile, a meno che non si usi un *Desiderio* (l'incantesimo *Dissolvi magie* non è sufficiente).

Lo stregone deve toccare fisicamente il ricevente della magia: se si tratta di un avversario o di un oggetto che l'avversario usa o indossa, è necessario un tiro per colpire come per il combattimento ravvicinato. Un solo oggetto di metallo può essere interessato: se l'avversario ha lo scudo e l'armatura di metallo, la trasformazione potrà colpire lo scudo oppure l'armatura. Tutti gli oggetti hanno diritto ad un tiro-salvezza pari al loro bonus o protezione magica (noti al DM). Una spada +1/+3 ha il 10% di probabilità di salvarsi (media dei due bonus); un'armatura magica +5 ha una probabilità del 25%; un golem di ferro ha il 15% (è colpito solo da armi magiche con bonus +3 o più). Possono essere colpiti, a discrezione del DM, anche artefatti e reliquie di metallo (ma è molto improbabile). Gli oggetti interessati vanno in frantumi e sono distrutti per sempre se vengono colpiti da armi di metallo o comunque dotate di un certo peso, incluso un bastone.

IMPRIGIONARE

(Scongiurazione)
Imprisonment

Incantesimo invertibile

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 9
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando la vittima dell'incantesimo viene toccata, cade in uno stato di animazione sospesa (vedi anche *Stasi temporale*) e viene sepolta in una piccola sfera nelle viscere della terra. La creatura rimane laggiù finchè non viene lanciata la forma invertita dell'incantesimo (pronunciando il nome della creatura e alcune informazioni su di essa). Il suo stato attuale non sarà rivelato dalla *sfera di cristallo*, da *Localizzare un oggetto* o da indagini analoghe. L'incantesimo funziona solo se si conoscono il nome della creatura e alcune informazioni su di essa.

La forma invertita, *Liberare*, lanciata nel punto in cui la creatura è stata sepolta, la fa ricomparire all'istante. Se lo stregone non enuncia chiaramente il nome della vittima e alcune informazioni su di essa, può provocare la liberazione di 1-100 altre creature con una probabilità del 10%.

Nota: spetta al DM decidere i particolari delle creature liberate. Un sistema consiste nel tirare due volte i dadi-percentuale (una volta per stabilire la densità delle creature imprigionate ed un'altra per definire il numero di creature a massima densità). I risultati vengono moltiplicati ed arrotondati al numero intero più vicino. Ogni creatura liberata ha il 10% di probabilità di essere nella stessa area dello stregone. Per la generazione casuale dei mostri, tirate 1d20 per stabilire il livello (risultati superiori a 9 equivalgono a 9) e consultate le tabelle per i mostri erranti.

Se, ad esempio, ottenete 22 e 60, i mostri liberati sono 0,22 x 0,60 = 0,1320, quindi 13. Poichè solo il 10% di essi si troverà nelle immediate vicinanze dello stregone, questi potrà incontrarne uno o due al massimo.

INCANTESIMO ASTRALE

(Apparizione)
Astral Spell

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 9
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo lo stregone proietta il suo corpo astrale nel Piano Astrale, lasciando il corpo fisico ed ogni sua proprietà nel Primo Piano Materiale. Solo gli oggetti magici si possono portare nel Piano Astrale (ma ci sono incantesimi che possono rendere temporaneamente magici anche quelli normali, con il permesso del DM). Poichè il Piano Astrale è in contatto con il primo livello di tutti i Piani Esterni, lo stregone può spostarsi in uno qualsiasi di essi: può anche decidere di abbandonare il Piano Astrale, formando un corpo nel Piano in cui ha scelto di entrare. Questo incantesimo consente ogni sorta di viaggio all'interno del Primo Piano Materiale, ma in tal caso è impossibile formare un secondo corpo. In genere, una persona in forma astrale è visibile solo agli abitanti di quel Piano.



Il corpo astrale è collegato a quello materiale mediante una cordicella argentea. Se questa si spezza lo stregone resta ucciso, sia a livello materiale che astrale. In genere, solo il vento psichico può causare la rottura della cordicella. Quando viene formato un secondo corpo su un Piano diverso, il filo argenteo resta attaccato a questo nuovo corpo, invisibile. Se la forma astrale viene uccisa, la cordicella torna dal proprietario sul Primo Piano Materiale e lo scuote dal suo torpore.

Chiunque si trovi in forma astrale può operare nel Piano Astrale, ma le sue azioni non avranno conseguenze sulle creature che esistono al di fuori di esso. L'incantesimo dura finchè lo stregone non lo interrompe o intervengono mezzi esterni (un *Dissolvi magie* o la distruzione del corpo dello stregone sul Primo Materiale).

Lo stregone può usare l'incantesimo per proiettare nel Piano Astrale altre sette creature al massimo, purchè queste siano unite con lui in modo da formare un cerchio.

Questi compagni di viaggio dipendono completamente da lui e possono da lui essere abbandonati. Il viaggio nel Piano Astrale può essere rapido o lento, come lo stregone preferisce. L'ultima destinazione può essere concettualizzata dallo stregone (vedi *Planescape* per le informazioni sul Piano Astrale e i viaggi astrali).

Gli oggetti magici possono andare nel Piano Astrale, ma la maggior parte di essi perde temporaneamente le proprietà magiche quando si trova nel Piano Astrale o in qualsiasi Piano distante dal Primo Piano Materiale. Il DM può permettere che armi ed armature con bonus +3 o più conservino le loro proprietà sugli altri Piani. Artefatti e reliquie funzionano ovunque. Gli oggetti che attingono i loro poteri da un determinato Piano sono più potenti quando si trovano su quel Piano (ad esempio un *anello di resistenza al fuoco* sul Piano Elementale del Fuoco, oppure una *spada del risucchio vitale* sul Piano dell'Energia Negativa).

MANO STRITOLATRICE DI BIGBY

(Apparizione)
Bigby's Crushing Hand

Raggio d'azione: 4,5 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 9
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Viene creata una grande mano, come in tutti gli altri incantesimi di Bigby. Lo stregone che la controlla può ordinarle di prendere e stritolare un avversario. La mano è sotto il suo controllo mentale e non è necessario il tiro per colpire: afferra automaticamente la vittima e infligge un certo numero di danni per ogni round di concentrazione. Il numero delle ferite dipende dal numero dei round in cui la vittima viene stritolata.

Primo round	1d10 danni
Secondo e terzo round	2d10 danni
Quarto round ed oltre	4d10 danni

La mano stritolatrice ha Classe Armatura 0 e tanti punti-ferita quanti ne ha il suo proprietario quando è illeso. Se viene distrutta, svanisce. E' soggetta ai normali attacchi e agli incantesimi di combattimento, ma quando viene colpita da una magia ad area, la persona che stringe subisce la sua stessa sorte (se la mano fallisce il tiro-salvezza, lo sbaglia automaticamente anche la vittima).

La mano non è efficace contro creature in forma gassosa o incorporee, ma impedisce di scappare a quelle capaci di infilarsi nelle più strette fessure. Se afferra un oggetto, questo effettua il tiro-salvezza come se fosse ghermito da una Forza pari a 25.

Le componenti materiali sono un guanto di pelle di serpente ed un guscio d'uovo.

NEMESI

(Illusione/Visione)
Weird

Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione
Tempo di lancio: 9
Area d'effetto: Raggio di 6 m
Tiro-salvezza: Speciale

Le creature colpite si trovano di fronte le immagini dei loro nemici più temuti, con i quali sostengono un combattimento immaginario che dura un batter d'occhi. Per lanciare quest'incantesimo è necessario che lo stregone sia in grado di parlare con le sue vittime, per sfidarle ad affrontare la sorte incombente.

La potenza di questa magia è tale che, anche superando il tiro-salvezza contro incantesimi, le creature resteranno paralizzate dalla paura per un intero round, perdendo 1d4 punti di Forza (questi punti ritornano nel giro di un turno). Se falliscono il tiro, invece, dovranno fronteggiare la loro nemesi. Il combattimento è reale e non è possibile fuggire (neanche utilizzando la magia). Se le creature vengono sconfitte, muoiono. Se invece rimane uccisa la nemesi, la vittima non subisce ferite e non perde gli oggetti o gli incantesimi utilizzati durante lo scontro, ma guadagnerà i punti-esperienza per aver sconfitto l'avversario. Ogni round di combattimento, nonostante le apparenze, dura solo 1/10 di round. Durante l'incantesimo lo stregone deve mantenere la concentrazione. Se il duello si protrae per più di dieci round, chi ha superato il tiro-salvezza può entrare in azione. Se lo stregone viene disturbato, la magia si interrompe. Le creature attaccate mentre sono paralizzate per la paura vengono immediatamente liberate.

PAROLA DEL POTERE, UCCIDERE

(Evocazione/Attrazione)
Power Word, Kill

Raggio d'azione: 4,5 m ogni due livelli
Componenti: V
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Raggio di 3 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Non appena viene pronunciata la formula di questo incantesimo, una o più creature di qualsiasi tipo presenti nell'area d'effetto e nel raggio d'azione restano uccise sul colpo. La parola uccide una creatura con un massimo di 60 punti-ferita o più creature con 10 punti-ferita o meno, fino ad un limite di 120 punti-ferita. La decisione di attaccare una creatura sola o più creature dev'essere enunciata insieme al raggio d'azione e al centro dell'area d'effetto. Si usano i punti-ferita delle vittime al momento in cui viene lanciato l'incantesimo.

PORTALE

(Evocazione/Attrazione)
Gate

Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 9
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Il *Portale* ha un duplice effetto. In primo luogo, instaura un collegamento interdimensionale tra il Piano di esistenza in cui si trova lo stregone e quello in cui vive un essere molto potente: l'entità prescelta potrà quindi passare dal suo Piano all'altro. Secondariamente, quando lo stregone pronuncia la formula attira l'attenzione di chi vuole chiamare in suo aiuto (il nome dell'entità deve essere specificato). Dal portale sopraggiunge sempre qualcosa: di solito è l'entità stessa, a meno che il DM desideri far intervenire i suoi servitori.

Se è stata disturbata per motivi futili, l'entità potrà andarsene, infliggere una penalità allo stregone o addirittura attaccarlo. Se la causa è abbastanza importante, potrà contribuire a raddrizzare la situazione ma chiederà qualcosa in cambio. Se c'è un motivo urgente, invece, svolgerà il compito richiesto, pretendendo un pagamento solo più tardi. Le azioni dell'entità dipendono da molti fattori, compreso l'allineamento dello stregone e dei suoi alleati ed il tipo di minaccia che li ha portati a chiamare aiuto: in genere evitano di scontrarsi con altre entità potenti quanto o più di loro. In quest'ultimo caso l'entità potrà decidere di andarsene subito (cosa assai improbabile) oppure rimanere e svolgere il compito richiesto.

Lanciando questo incantesimo, lo stregone invecchia di cinque anni

PREMONIZIONE

(Divinazione)
Foresight

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 2d4 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

L'incantesimo conferisce allo stregone un potente sesto senso, che può riguardare lui stesso o qualcun altro. Benchè lo stregone lo operi su di sé, deve precisare se il beneficiario sarà lui o un'altra creatura. Una volta lanciato l'incantesimo, lo stregone viene immediatamente avvertito dei pericoli che minacciano il beneficiario della magia. Se questo è lui stesso, ad esempio, sarà avvisato quando un ladro tenta di colpirlo alle spalle o nel caso una creatura stia per saltargli addosso da una direzione imprevista oppure venga preso di mira con un'arma da lancio o un incantesimo. Lo stregone non può essere colto di sorpresa e sa sempre da quale parte proviene l'attacco: intuisce subito cosa deve fare per proteggersi (chinare il capo, saltare a destra, chiudere gli occhi ecc.), ricevendo un bonus difensivo pari a 2 sulla Classe Armatura. Se l'avvertimento si riferisce a qualcun altro, invece, lo stregone deve tempestivamente comunicarlo alla persona interessata. Potrà spingerla lontano dal pericolo, gridarle di fare attenzione o avvisarla per telepatia con una *sfera di cristallo*. Il beneficiario, comunque, non ha diritto al bonus difensivo sulla CA.

La componente materiale è una piuma di colibrì.

RISUCCHIO DI ENERGIA

(Apparizione, Necromanzia)
Energy Drain

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Lo stregone apre un canale tra il Piano in cui si trova ed il Piano dell'Energia Negativa. Non appena tocca un essere vivente (il che equivale ad un attacco riuscito in combattimento), la vittima perde 2 livelli, come se fosse stata toccata da uno spettro. Se questa è un mostro perderà 2 dadi-vita, sia come punti-ferita che come capacità di attacco. Se è un personaggio, invece, perderà permanentemente livelli, dadi-vita, punti-ferita ed abilità (li potrà comunque recuperare nel corso delle avventure).

La componente materiale è essenza di spettro o cenere di vampiro. La preparazione richiede soltanto pochi attimi. Gli ingredienti vengono lanciati in aria e, quando tocca la vittima, lo stregone pronuncia la parola magica: l'incantesimo agisce subito.

L'incantesimo dura solo un round. Umani ed umanoidi il cui livello è sceso sotto lo zero possono essere animati come zombi juju agli ordini dello stregone.

C'è sempre il 5% di probabilità (una su venti) che lo stregone sia investito dalle ceneri mentre avviene il risucchio di energia, perdendo 1 punto di Costituzione. Quando il numero di punti di Costituzione persi equivale al suo punteggio iniziale di Costituzione, lo stregone muore e diventa un'ombra.

SCIAME DI METEORE

(Apparizione)
Meteor Swarm

Raggio d'azione: 36 m + 9 m per livello
Componenti: V, S
Durata: Istantanea
Tempo di lancio: 9
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: 1/2

Si tratta di un incantesimo molto potente e spettacolare, affine all'incantesimo *Palla di fuoco*.

Quando viene lanciato, dalla mano dello stregone escono quattro sfere con diametro di 60 cm oppure otto con diametro di 30 cm, che schizzano nella direzione indicata, fin dove arriva il raggio d'azione.

Chiunque si trovi sulla loro traiettoria subisce l'impatto del proiettile (o dei proiettili), senza possibilità di tiro-salvezza. Le meteore lasciano una scia di scintille ed esplodono come palle di fuoco. Le sfere grandi infliggono 10d4 danni e le loro esplosioni sono disposte a forma di rombo o quadrato. Ogni sfera ha un'area d'effetto con diametro di 9 m e tra l'una e l'altra ci sono 6 m di distanza lungo i lati del rombo o del quadrato, quindi le aree delle esplosioni si sovrappongono ed il centro sarà soggetto a tutte e quattro.

Se le sfere sono otto, hanno un'area d'effetto dimezzata (diametro di 4,5 m) e provocano la metà dei danni (5d4). Le esplosioni sono disposte a forma di quadrato inscritto in un rombo o viceversa, ognuno con lato di 6 m. Il centro ha quattro zone di sovrapposizione e molte aree periferiche ne hanno due. Ogni creatura deve sostenere un tiro-salvezza per ogni area d'effetto per determinare se subisce il danno intero o dimezzato, a parte quel che si è detto a proposito dell'impatto diretto con le sfere.

SFERA PRISMATICA

(Scongiurazione, Evocazione/Attrazione)
Prismatic Sphere

Raggio d'azione: 0
Componenti: V
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: Raggio di 3 m
Tiro-salvezza: Speciale

Lo stregone crea attorno a sè una sfera immobile di luci variopinte che lo protegge da ogni genere di attacco. Le luci accecano qualsiasi creatura con meno di 8 dadi-vita per 2d4 turni. Soltanto lo stregone può entrare e uscire dalla sfera senza subire i suoi effetti, benchè possa lanciare l'incantesimo anche su altre creature, se desidera proteggerle. La sfera può essere distrutta un colore alla volta, seguendo l'ordine, attraverso l'utilizzo di determinati incantesimi: ovviamente, occorre aver annullato il primo per poter passare al secondo, e così via. Chiunque attraversi la barriera subisce l'effetto dei colori rimasti. Di solito è visibile soltanto la parte superiore della sfera (lo stregone è situato nel suo centro), mentre la metà inferiore è nascosta sotto la superficie d'appoggio. Le luci assumono tutti colori dell'arcobaleno, ognuno dei quali ha distinte proprietà: questi effetti, così come i metodi per annullarli, sono indicati nella tabella.

La sfera può essere distrutta da una *verga della cancellazione* o dall'incantesimo *Disgiunzione di Mordenkainen* (mentre una barriera antimagia non può penetrarla). Qualsiasi oggetto che non sia un artefatto o una reliquia viene distrutto non appena entra nella sfera. Le creature che penetrano al suo interno, invece, subiscono l'azione dei colori ancora attivi (da 70 a 140 ferite, veleno, pietrificazione, follia e teletrasporto istantaneo in un altro Piano).



Colore	Ordine	Effetti del colore	Annullato dall'incantesimo
Rosso	1°	Ferma i proiettili non magici. Infligge 20 danni, 1/2 con TS	*Cono di freddo*
Arancione	2°	Ferma i proiettili magici. Infligge 40 danni, 1/2 con TS	*Folata di vento*
Giallo	3°	Ferma veleno, gas e pietrificazione. Infligge 80 danni, 1/2 con TS	*Disintegrazione*
Verde	4°	Ferma le armi a soffio. T-s contro veleni o la creatura muore. Chi sopravvive subisce 20 danni	*Passapareti*
Azzurro	5°	Ferma gli attacchi mentali e gli incantesimi di individuazione. TS contro pietrificazione o la creatura si trasforma in pietra	*Dardo incantato*
Indaco	6°	Ferma gli incantesimi. TS contro bacchette o la creatura impazzisce	*Luce perenne*
Violetto	7°	Campo di forza. TS contro inc. o la vittima viene teletrasportata in un altro Piano	*Dissolvi magie*

SOCCORSO

(Alterazione, Incantamento)
Succor

Incantesimo invertibile

Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: Da 1 a 4 giorni
Area d'effetto: 1 individuo
Tiro-salvezza: Nessuno

Lo stregone infonde una potente magia all'interno di un oggetto appositamente preparato (una statuetta, una verga tempestata di gemme, una pietra preziosa ecc.). L'oggetto avrà il potere di teletrasportare immediatamente il suo proprietario nell'abitazione dello stregone che l'ha creato. E' necessario, però, che lo stregone l'abbia consegnato volontariamente al suo proprietario, al quale avrà comunicato anche la parola magica per farlo funzionare. Basta pronunciare questo comando e rompere l'oggetto perchè l'incantesimo abbia effetto: il proprietario e il suo equipaggiamento si ritroveranno istantaneamente nella residenza dello stregone. Nessun altro potrà essere coinvolto.

Nella forma invertita, lo stregone viene teletrasportato vicino al proprietario dell'oggetto, dopo che questi ha pronunciato la parola e rotto l'oggetto. Lo stregone ha una vaga idea della situazione e del luogo in cui si trova il proprietario dell'oggetto, ma non può scegliere se andare o meno (per questo si tratta di un incantesimo utilizzato raramente!).

Le componenti materiali includono pietre preziose, per un valore non inferiore alle 5.000 mo. Un oggetto può ricevere l'incantesimo solo una volta al mese, di solito in una limpida notte di luna piena. Si dovrà anche specificare il tipo di *Soccorso* scelto e la destinazione finale (la zona in cui è avvenuto l'incantesimo o un luogo ben noto allo stregone).

STASI TEMPORALE

(Alterazione)
Temporal Stasis

Incantesimo invertibile

Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 9
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

La creatura colpita da questo incantesimo viene condotta in uno stato di animazione sospesa: le sue funzioni corporee si arrestano e smette di invecchiare. Questo stato persiste finchè non viene lanciato un *Dissolvi magie* o la forma invertita dell'incantesimo *(Ripristino temporale)*. Per quest'ultima non occorrono le componenti somatiche e materiali: è sufficiente una singola parola.

La componente materiale è polvere di smeraldo, diamante, rubino e zaffiro. Ogni pietra frantumata deve valere almeno 100 mo.

TRASFORMAZIONE

(Alterazione)
Shape Change

Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 9
Area d'effetto: Lo stregone
Tiro-salvezza: Nessuno

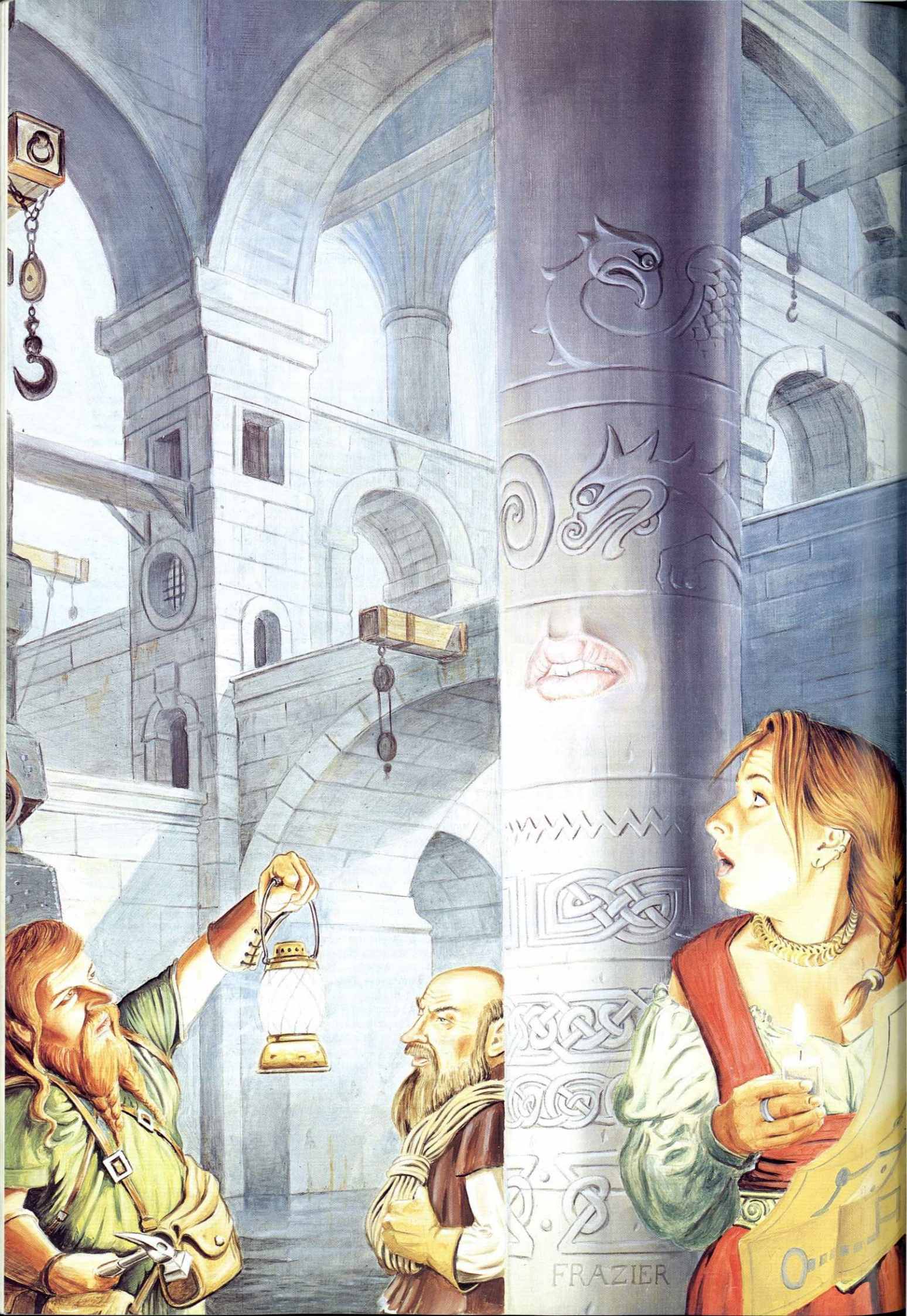
Lo stregone assume la forma di qualsiasi essere vivente inferiore alla condizione di semidivinità (divinità maggiore o minore, un drago "unico" ecc.). Trasformandosi nella creatura prescelta, guadagnerà tutte le sue abilità eccetto quelle che dipendono dall'Intelligenza, le doti magiche innate e la resistenza alla magia: la mente rimane infatti quella dello stregone. Potrà, ad esempio, trasformarsi in un grifone e volare lontano, poi mutare in un efreeti per attraversare le fiamme, ed infine in un titano per sollevare un carro.

Queste creature avranno lo stesso numero di punti-ferita dello stregone al momento della trasformazione. Il passaggio tra una forma e l'altra si verifica in meno di un secondo e non occorre una prova per lo shock corporeo.

Esempio: uno stregone coinvolto in un combattimento assume la forma di un fuoco fatuo. Quando non gli occorre più, diventa un golem di pietra e si allontana. Se qualcuno lo insegue, si tramuta in una pulce e si nasconde addosso ad un cavallo finchè non avrà occasione di saltare giù e trasformarsi in un cespuglio. Se viene scoperto anche in questa forma, può assumere quella di un drago, di una formica o di qualsiasi altro essere con cui abbia una certa dimestichezza.

Uno stregone che adotta un'altra forma ne assume anche i punti deboli: se diviene uno spettro, ad esempio, sarà meno potente di giorno e potrà essere scacciato, controllato o distrutto dai chierici nemici. A differenza di quanto succede in incantesimi analoghi, se lo stregone viene ucciso quando è trasformato non ritorna alla forma originaria. Certi tipi di resurrezione saranno quindi impossibili.

La componente materiale è un cerchietto di giada di valore non inferiore alle 5.000 mo, che va in frantumi alla fine dell'incantesimo. L'oggetto viene abbandonato all'inizio della trasformazione. Se si spezza prima della fine dell'incantesimo, la magia si interrompe.


FRAZIER



A fianco del nome di ogni incantesimo dei sacerdoti è indicata, tra parentesi, una scuola di magia. Tale indicazione serve solo come riferimento. Per esempio i bonus dovuti alla Saggezza si applicano ai tiri-salvezza contro incantesimi di Incantamento/Charme. Se le relative scuole di magia non fossero indicate assieme agli incantesimi dei sacerdoti, sarebbe difficile stabilire quali di essi appartengano alla scuola di Incantamento/Charme. Gli incantesimi dei sacerdoti, in realtà, non sono organizzati in scuole di magia ma in sfere di influenza come descritto nel capitolo 3 sulle classi dei personaggi e nel capitolo 7 sulla magia.

Riferitevi all'appendice 2 per la spiegazione dei parametri dell'incantesimo (raggio d'azione, componenti ecc.).

INCANTESIMI DEL PRIMO LIVELLO

AMICIZIA CON GLI ANIMALI

(Incantamento/Charme)
Animal Friendship

Sfera: Animale
Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 1 ora
Area d'effetto: 1 animale
Tiro-salvezza: Neg.

Il sacerdote riesce a far capire a qualsiasi animale con Intelligenza 1-4 (da animale a semi-intelligente) che vuol fare amicizia. Se l'animale non supera un tiro-salvezza contro incantesimi quando il sacerdote inizia a lanciare l'incantesimo, si metterà tranquillo in attesa che egli finisca. Da quel momento in poi lo seguirà dappertutto. L'incantesimo funziona soltanto se il sacerdote desidera veramente essere amico di quell'animale. Se è spinto da altre motivazioni meno nobili (se, ad esempio, vuole mangiarselo, o mandarlo avanti per far scattare una trappola ecc.), l'animale lo percepisce e non si fida.

Il sacerdote potrà insegnare alla bestia tre trucchetti o esercizi specifici per ogni punto di Intelligenza che essa possiede. Gli esercizi più comuni sono quelli che si insegnano ai cani o agli altri animali ammaestrati e non sono molto complicati. Ognuno di essi richiede una settimana di addestramento e tutto l'ammaestramento dev'essere portato a termine entro i primi tre mesi dal momento in cui la creatura è diventata amica. In questi tre mesi l'animale non aggredirà mai il sacerdote, ma se viene abbandonato per più di una settimana tornerà selvatico e si comporterà di conseguenza.

Con questo incantesimo è possibile attrarre fino a 2 dadi-vita di animali per ogni livello del sacerdote. Questo è anche il limite massimo di dadi-vita degli animali che è possibile farsi amici ed ammaestrare contemporaneamente: non più del doppio del livello del sacerdote. E' possibile attirare ed addomesticare solo gli animali privi di allineamento.

Le componenti materiali sono il simbolo sacro ed un po' di cibo gradito dall'animale.

BENEDIZIONE

(Evocazione/Attrazione)
Bless

Incantesimo invertibile

Sfera: Basilare
Raggio d'azione: 54 m
Componenti: V, S, M
Durata: 6 round
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: Cubo con spigolo di 15 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando lancia questo incantesimo, il sacerdote conferisce un bonus di +1 al morale delle creature alleate, al loro tiro per colpire e a tutti i tiri-salvezza da loro effettuati contro gli effetti di *paura*. Funziona soltanto se chi riceve l'incantesimo non è già impegnato nel combattimento ravvicinato. Il sacerdote determina a quale distanza (compresa entro i 54 m) lancerà l'incantesimo. Nel momento in cui la magia è portata a termine, agisce su tutte le creature comprese in un cubo con spigolo di 15 m, con centro nel punto indicato dal sacerdote (le creature che si allontanano dalla zona sono ancora soggette all'effetto, mentre quelle che vi entrano dopo che l'incantesimo è stato lanciato non lo sono).

E' anche possibile utilizzare questo incantesimo per benedire un singolo oggetto (ad esempio un dardo da balestra per colpire i rakshasa). Il peso dell'oggetto dev'essere inferiore a 0,5 Kg per ogni livello del sacerdote. L'effetto dura quanto l'incantesimo o fino a quando l'oggetto viene utilizzato.

Non è possibile sommare varie benedizioni. Oltre alle componenti verbale e somatica, occorre avere dell'acquasanta.

L'incantesimo può essere invertito in *Maledizione*, che dà una penalità di -1 ai tiri per colpire e al morale dei nemici. Per lanciarlo in questa forma è necessario disporre di acqua sconsacrata.

COMANDO

(Incantamento/Charme)
Command

Sfera: Charme
Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V
Durata: 1 round
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Il sacerdote impartisce ad una creatura un comando composto da una sola parola. E' necessario che la creatura capisca la lingua in cui è espresso. La vittima obbedirà come meglio può, purchè si tratti di un comando chiaro e inequivocabile (l'ordine "Suicìdati!" non sarà eseguito). Se il sacerdote le dice "Muori!", la creatura cade in catalessi per un round, ma poi si riprende. Ecco degli esempi di comandi: "avanti", "indietro", "alt", "via", "scappa", "corri", "arrenditi", "vattene", "dormi", "riposati", "cadi" eccetera. Il comando viene eseguito al massimo per un round e non è efficace contro i non morti. Le creature con Intelligenza 13 (alta) o più e quelle con 6 o più dadi-vita (o livelli) hanno diritto ad un tiro-salvezza contro incantesimi, al quale si applicano i modificatori per la Saggezza. Se una creatura ha Int 13 o più e anche 6 dadi-vita/livelli, il tiro-salvezza resta sempre uno solo!

COMBINAZIONE

(Apparizione)
Combine

Sfera: Basilare
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: Il cerchio dei sacerdoti
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo, da tre a cinque sacerdoti possono unire le loro forze per consentire ad uno di loro di lanciare incantesimi e scacciare non morti con maggiore efficacia. Il sacerdote di livello più alto (o uno scelto tra quelli di livello più alto, in caso di parità) si mette al centro del cerchio formato dagli altri e lancia *Combinazione*. In questo modo guadagna temporaneamente un livello per ogni sacerdote presente, fino ad un massimo di quattro. Questo aumento di livello si traduce in una maggiore efficienza per quanto riguarda gli effetti degli incantesimi legati al livello e il potere di scacciare non morti. Il sacerdote nel centro non ottiene incantesimi aggiuntivi ed il gruppo deve limitarsi ad utilizzare quelli che lui ha memorizzato.

I sacerdoti in cerchio devono mantenere la concentrazione perchè la *Combinazione* prosegua, perdono i bonus sulla CA per lo scudo e la Destrezza. Se qualcuno di loro interrompe la concentrazione, la magia si spezza. Se questo avviene mentre il sacerdote al centro sta lanciando un incantesimo, quell'incantesimo viene sprecato. Le magie lanciate durante la *Combinazione* hanno effetto potenziato anche se questa termina prima che si esaurisca la loro durata. Se viene disturbato soltanto il sacerdote al centro, la *Combinazione* non viene sospesa.

CREARE ACQUA

(Alterazione)
Create Water

Incantesimo invertibile

Sfera: Elementale (Acqua)
Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: Fino a 0,7 m^3
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando il sacerdote lancia questo incantesimo, crea fino a 15 litri d'acqua per ogni suo livello (se è del 2° livello ne crea 30, se è del 3° livello 45 e così via). L'acqua è pulita e potabile, come acqua piovana. Se non viene eliminata con un *Dissolvi magie* entro un round da quando è stata formata, la magia svanisce e rimane della normale acqua, che si può utilizzare, versare, far evaporare, eccetera. La forma invertita, *Distruggere acqua*, annienta senza lasciar traccia (non rimangono nebbia, vapore ecc.) un quantitativo di acqua equivalente. L'acqua creata o distrutta può trovarsi in un qualsiasi contenitore oppure occupare fino ad un volume di 0,7 m^3.

Occorre una goccia d'acqua per "creare" ed una presa di polvere per "distruggere".

Non è possibile creare o distruggere l'acqua all'interno di un essere vivente. Per comodità di riferimento, 1 litro d'acqua pesa 1 Kg.

CURA FERITE LEGGERE

(Necromanzia)
Cure Light Wounds

Incantesimo invertibile

Sfera: Guarigione
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: La creatura toccata
Tiro-salvezza: Nessuno

Il sacerdote guarisce 1d8 ferite a una creatura mediante imposizione delle mani. Questo tipo di guarigione non ha effetto sulle creature prive di corporeità, sui non morti e sugli esseri provenienti da altri Piani.

La forma invertita, *Causa ferite leggere*, agisce nello stesso modo, ma infligge 1d8 danni. Se la creatura non è consenziente, il sacerdote deve effettuare un tiro per colpire per stabilire se riesce a toccarla.

L'effetto della cura è permanente finchè la creatura non subisce nuove ferite. Le ferite provocate dalla forma invertita vengono curate e recuperate come tutte le altre.

ELIMINARE LE TRACCE

(Incantamento/Charme)
Pass Without Trace

Sfera: Vegetale
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Chi riceve questo incantesimo può attraversare qualsiasi terreno (fango, neve, polvere ecc.) senza lasciare alcuna traccia, nemmeno di tipo olfattivo. L'area irradierà un'aura magica per 1d6 turni dopo il passaggio della creatura. Seguire le tracce di un essere che utilizza questo incantesimo è impossibile con mezzi normali. Soltanto grazie a tecniche particolarmente scaltre, ad esempio effettuando le ricerche secondo uno schema a spirale, è possibile ritrovare le impronte nel punto in cui la magia svanisce.

La componente materiale è un ramoscello di pino o di sempreverde, che viene arso: le sue ceneri verranno sparse al momento di lanciare l'incantesimo.

INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO

(Divinazione)
Detect Magic

Sfera: Divinazione
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 1 turno
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 3 m x 27 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Il sacerdote individua le radiazioni magiche in un tratto largo 3 m e lungo fino a 27 m, nella direzione in cui è rivolto. Riesce a percepire l'intensità dell'aura (fioca, debole, modesta, forte, opprimente). Ha il 10% di probabilità per ogni suo livello di determinare la sfera della magia ma, a differenza di quanto avviene nell'incantesimo omonimo degli stregoni, non sa a quale scuola appartiene (Alterazione, Evocazione, ecc.). Il sacerdote può girarsi, esaminando un arco di 60 gradi per round. L'incantesimo viene bloccato da una parete di pietra spessa 30 cm o più, da una lastra di metallo con spessore di almeno 2,5 cm o da solido legno spesso almeno 90 cm.

L'incantesimo richiede il simbolo sacro del sacerdote.



INDIVIDUAZIONE DEL MALE

(Divinazione)
Detect Evil

Incantesimo invertibile

Sfera: Basilare
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 1 turno + 5 round per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 3 m x 108 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo permette di scoprire le emanazioni malvagie (o buone, nel caso in cui si usi la forma invertita) provenienti da qualsiasi creatura, oggetto o luogo. Nella maggior parte dei casi, l'allineamento non viene rivelato: i personaggi che non deflettono mai dalle proprie convinzioni e che sono almeno del 9° livello possono irradiare malvagità o bontà *se intenti a compiere azioni appropriate*. I mostri più potenti, come ad esempio i rakshasa o i ki-rin, emanano malvagità o bontà anche se sono trasformati. I non morti di allineamento Malvagio irradiano il male, perchè è questa forza negativa che permette loro di continuare ad esistere. L'acqua sconsacrata e gli oggetti maledetti hanno un'aura malvagia, mentre una trappola nascosta o una vipera no. E' possibile avvertire l'intensità (fioca, debole, modesta, forte, opprimente) e la natura del male (in attesa, maligna, compiaciuta ecc.). Se la sensazione di male è fortissima, il sacerdote ha il 10% di probabilità per ogni suo livello di individuare anche l'inclinazione (Legale, Neutrale o Caotica).

L'incantesimo dura un turno più cinque round per ogni livello del sacerdote (uno di 1° livello può farlo durare 15 round, uno di 2° 20 round ecc.). Si esamina un tratto largo 3 m nella direzione in cui il sacerdote è rivolto; egli dovrà, inoltre, concentrarsi (starsene calmo e fermo ad individuare l'aura) per almeno un round.

Come componente materiale basta il simbolo sacro, che il sacerdote deve tenere davanti a sè mentre lancia l'incantesimo.

INDIVIDUAZIONE DEL VELENO

(Divinazione)
Detect Poison

Sfera: Divinazione
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 1 turno + 1 round per livello
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Il sacerdote è in grado di determinare se un oggetto è velenoso o avvelenato. Può controllare un oggetto per round, o una massa che occupi un volume inferiore ad un cubo con spigolo di 1,5 m. C'è una probabilità del 5% per ogni livello del sacerdote di determinare l'esatto tipo di veleno.

La componente materiale dell'incantesimo è una striscia di pergamena benedetta, che annerisce in presenza di veleni.

INDIVIDUAZIONE DELLE TRAPPOLE

(Divinazione)
Detect Snares & Pits

Sfera: Divinazione
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 4 round per livello
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: 12 m x 3 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Il sacerdote è in grado di individuare trappole, buche, botole e trabocchetti analoghi in un tratto lungo 12 m e largo 3 m. Può trattarsi di semplici buche oppure di trappole rudimentali (laccioli, tagliole ecc.) o prodotte da animali (piante carnivore giganti, tane di formicaleone, ragnatele ecc.). L'incantesimo è direzionale: il sacerdote deve voltarsi nella direzione voluta per sapere se da quella parte c'è una trappola. Se questa è presente, il sacerdote avverte una sensazione di pericolo che aumenta man mano che egli si avvicina. Sarà possibile stabilire la natura generale del pericolo (buca, trappola o botola), ma non l'esatto meccanismo e la procedura per disattivarlo. Soltanto un esame ravvicinato gli permetterà di capire come funziona.

L'incantesimo rivela anche alcune insidie "naturali": sabbie mobili (buche), scarichi (trappole), pareti cedevoli (botole). Pericoli di altro tipo, come una caverna che si allaga quando piove, una costruzione malsicura o una pianta velenosa, non verranno individuati. Non rivelerà nemmeno le trappole di tipo magico (a parte quelle che funzionano come buche, lacci o botole; si veda anche l'incantesimo del 2° livello *Incespicare o Trappola* del 3°), nè quelle più complicate, così come non scoprirà tagliole o buche ormai inoffensive.

Per lanciare l'incantesimo occorre avere il simbolo sacro.

INTRALCIARE

(Alterazione)
Entangle

Sfera: Vegetale
Raggio d'azione: 72 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1 turno
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: Cubo con spigolo di 12 m
Tiro-salvezza: 1/2

Grazie a questo incantesimo, le piante presenti nell'area d'effetto cominciano ad intralciare le creature di passaggio. Erbacce, rovi e addirittura alberi si torcono ed avvolgono le vittime, immobilizzandole per tutta la durata dell'incantesimo. Ogni creatura che entra nell'area è soggetta alla magia. Se la vittima supera un tiro-salvezza contro incantesimi potrà andarsene, ma a velocità ridotta (soli 3 m per round, finchè resta nell'area d'effetto). E' facile che le creature di taglia considerevole (gargantua) o dotate di forza sovrumana non siano disturbate dall'incantesimo: deciderà il DM, in base alla resistenza offerta dalle piante che le imprigionano.

La componente materiale è il simbolo sacro.





INVISIBILITÀ AGLI ANIMALI

(Alterazione)
Invisibility to Animals

Sfera: Animale
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: S, M
Durata: 1 turno + 1 round per livello
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: 1 creatura per livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo, la creatura toccata diventa assolutamente invisibile a tutti gli animali con Intelligenza inferiore a 6. Si tratta di animali normali, che pur avendo dimensioni a volte gigantesche non hanno proprietà magiche. La creatura può passare tra gli animali senza che nessuno di essi si accorga della sua presenza: potrà addirittura pararsi davanti a un tirannosauro o al leone più affamato e non essere notata. Viceversa un incubo, un mastino infernale o un lupo dei ghiacci la scopriranno subito. Il sacerdote può rendere invisibile una creatura per ogni suo livello. Se questa attacca un avversario, ritorna immediatamente visibile.

La componente materiale è l'agrifoglio, che viene strofinato sul ricevente.

INVISIBILITÀ AI NON MORTI

(Scongiurazione)
Invisibility to Undead

Sfera: Necromanzia
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 6 round
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Speciale

L'incantesimo fa in modo che i non morti perdano le tracce della creatura toccata e la ignorino finchè dura l'effetto. Sono automaticamente colpiti i non morti con 4 o meno dadi-vita, mentre quelli che ne hanno di più possono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi.

Un sacerdote protetto da questo incantesimo non può scacciare i non morti colpiti. Se il beneficiario della magia attacca, perde l'invisibilità (*Cura ferite leggere, Augurio* e *Litania* non spezzano però l'incantesimo).

La componente materiale è il simbolo sacro.

LOCALIZZARE ANIMALI O PIANTE

(Divinazione)
Locate Animals or Plants

Sfera: Divinazione (Animale, Vegetale)
Raggio d'azione: 90 m + 18 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 18 m/liv. x 6 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Il sacerdote riesce a stabilire la direzione e la distanza a cui si trova un determinato tipo di animale o di pianta. Per sapere se questo è presente entro il raggio d'azione, è sufficiente voltarsi in una direzione e pensare a quello che si sta cercando. Se la risposta è affermativa, il sacerdote intuisce la distanza esatta e quanti esemplari ce ne sono. Durante ogni round dell'incantesimo il sacerdote può sondare una sola direzione (6 m di larghezza). La magia dura un round per ogni livello del sacerdote, mentre la lunghezza del tratto esaminato è di 90 m più18 m per ogni livello (il DM potrebbe limitare l'individuazione alle piante e agli animali strettamente collegati al culto cui il sacerdote appartiene).

La componente materiale è il simbolo sacro.

La probabilità di localizzare un tipo di animale o di pianta dipende dalle condizioni e dalle circostanze, ma per stabilire quanto è frequente è possibile seguire questo schema: comune = 50%, non comune = 30%, raro = 15%, molto raro = 5%. La maggior parte delle erbe cresce nelle regioni a clima temperato, mentre le spezie sono diffuse nelle zone tropicali. Le piante utilizzate per gli incantesimi sono rare o molto rare. L'esito di questo incantesimo è sempre deciso dal DM.

LUCE

(Alterazione)
Light

Incantesimo invertibile

Sfera: Sole
Raggio d'azione: 108 m
Componenti: V, S
Durata: 1 ora + 1 turno per livello
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: Sfera con raggio di 6 m
Tiro-salvezza: Speciale

Viene a crearsi un'area di luce, forte quanto quella di una torcia, entro 6 m dal centro dell'incantesimo. Gli oggetti che si trovano al buio oltre questa sfera possono essere al massimo intravisti come forme vaghe. Il centro dell'incantesimo è un punto scelto dal sacerdote, che deve avere una visuale libera fino ad esso nel momento in cui lancia la magia. La luce può scaturire dall'aria, dalla roccia, dal metallo, dal legno o da qualsiasi altra sostanza. L'effetto è immobile, a meno che non sia centrato appositamente su un oggetto o una creatura che si muove. Se l'incantesimo viene lanciato su di una creatura, bisogna effettuare un tiro-salvezza e tener conto dell'eventuale resistenza alla magia. Se la resistenza funziona, l'effetto è annullato, mentre se riesce il tiro-salvezza la luce va a formarsi alle spalle della creatura. Se la *Luce* è diretta contro gli occhi della creatura, la acceca, peggiorando di 4 la sua Classe Armatura, i suoi tiri-salvezza ed i suoi tiri per colpire. Il sacerdote può far smettere l'incantesimo in qualsiasi momento con una sola parola.

Non si possono sommare gli effetti di più incantesimi per ottenere una luce più potente. La magia è invertibile e può far scendere l'oscurità nella stessa area ed alle stesse condizioni della *Luce*, ma in tal caso dura la metà. L'oscurità magica è completa, come quella che può esserci all'interno di una camera oscura. Qualsiasi sorgente luminosa, normale o magica, meno intensa della luce del sole non funziona in un'area con tenebre di questo tipo. *Luce* ed *Oscurità* si annullato a vicenda se lanciati direttamente contro l'effetto contrario.

LUMINESCENZA

(Alterazione)
Faerie Fire

Sfera: Tempo atmosferico
Raggio d'azione: 72 m
Componenti: V, M
Durata: 4 round per livello
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: 0,9 m² per livello in un raggio di 12 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo permette al sacerdote di circondare uno o più oggetti o creature di un alone luminoso. Il numero dei soggetti interessati dipende dall'ampiezza effettiva dell'area di effetto. Il sacerdote potrà evidenziarne svariati, ma dovrà tracciare il contorno di uno prima di passare al successivo. I soggetti evidenziati dall'incantesimo sono visibili a 72 m di distanza al buio (36 m se l'osservatore è vicino ad una sorgente luminosa). Le creature diventano bersagli più semplici da colpire: gli avversari ottengono un bonus di +2 sui tiri per colpire al buio (comprese le notti di luna piena) e di +1 al crepuscolo o in condizioni di migliore luminosità.

Con questo sistema è possibile rendere visibili le creature invisibili, ma non è applicabile a quelle incorporee, eteree o in forma gassosa. La *Luminescenza* ha un'intensità estremamente inferiore alla luce del sole, quindi non serve contro i non morti o le creature della notte. Il sacerdote può decidere che la luce sarà azzurra, verde o viola, a seconda della parola magica pronunciata al momento in cui l'incantesimo viene lanciato. La *Luminescenza* non danneggia in alcun modo il soggetto su cui agisce.

La componente materiale è un pezzetto di fosforo.

PIETRE MAGICHE

(Incantamento)
Magical Stone

Sfera: Combattimento
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: 3 sassi
Tiro-salvezza: Nessuno

Il sacerdote può rendere temporaneamente magici tre sassolini non più grandi di proiettili da fionda. E' possibile tirare le pietre magiche su un avversario: se vengono gettate con la mano, possono arrivare fino a 27 m ed essere scagliate tutte e tre in un solo round. Il personaggio che le lancia deve effettuare un tiro per colpire come se avesse la capacità corrispondente. Per quanto riguarda la creatura da colpire (se, ad esempio, la si può ferire solo con armi magiche), i sassi vengono considerati armi +1, pur non avendo bonus sul tiro per colpire o per le ferite. Ogni pietra che va a segno infligge 1d4 danni, 2d4 se la vittima è un non morto. La magia contenuta in ciascuna delle pietre dura solo mezz'ora o finchè non viene utilizzata.

Le componenti materiali sono il simbolo sacro e tre sassolini (non lavorati nè resi magici).

PROTEZIONE DAL MALE

(Scongiurazione)
Protection from evil

Incantesimo invertibile

Sfera: Protezione
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 3 round per livello
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo crea una barriera magica attorno al ricevente che segue i suoi movimenti ad una distanza di 30 cm. Questa protezione ha tre effetti:

In primo luogo, ogni attacco effettuato da creature Malvagie (o sotto un influsso malefico) subisce una penalità di -2 sul tiro per colpire, mentre i tiri-salvezza causati da questi attacchi hanno un bonus di +2.

Secondariamente, viene scongiurato ogni tentativo di possessione (*Giara magica*) o di controllo mentale (ad esempio, lo *charme* di un vampiro) ai danni della creatura protetta. La protezione non impedisce al vampiro di utilizzare il suo *charme,* ma non lo lascia filtrare. Allo stesso modo ogni forza vitale che cerchi di impadronirsi della creatura protetta verrebbe respinta, ma non espulsa se fosse stata già presente prima del lancio dell'incantesimo.

In terzo luogo, l'incantesimo consente di evitare il contatto fisico con creature di altri Piani o evocate (come servitori fluttuanti, elementali, cacciatori invisibili, salamandre, imp, xorn ecc.). Questi esseri falliscono ogni attacco con le loro armi naturali, e sono costrette a ritrarsi, se l'attacco prevede il contatto con la creatura protetta. Anche gli animali o i mostri evocati o attratti mediante incantesimi o effetti magici affini vengono respinti allo stesso modo.

La protezione fornita dalla barriera scompare se il personaggio difeso effettua un attacco ravvicinato o cerca di forzare la barriera per colpire una creatura che si trova all'esterno.

Per portare a termine l'incantesimo, il sacerdote usa dell'acquasanta o dell'incenso acceso.

L'incantesimo si può lanciare in forma invertita, come *Protezione dal bene*; in tal caso, il secondo e il terzo effetto restano immutati.

Per la forma invertita occorrono acqua sconsacrata o letame secco.

PURIFICARE IL CIBO E LE BEVANDE

(Alterazione)
Purify Food & Drink

Incantesimo invertibile

Sfera: Basilare
Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 27 dm^2 per livello, in 0,9 m^3
Tiro-salvezza: Nessuno

L'incantesimo purifica (rendendo potabili e commestibili) bevande e cibi contaminati, marciti o avvelenati. E' possibile risanare fino a 27 dm^3 di tali cibarie per ogni livello del sacerdote. L'incantesimo non impedisce la loro futura decomposizione. Si può anche depurare l'acqua sconsacrata ed i cibi sacrileghi, ma la magia non ha alcun effetto sulle creature o sulle pozioni magiche.

La forma invertita, *Contaminare il cibo e le bevande*, rovina anche l'acquasanta, ma non agisce su creature o pozioni.

RANDELLO

(Alterazione)
Shillelagh

Sfera: Combattimento, Vegetale
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 4 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 2
Area d'effetto: 1 clava di legno di quercia
Tiro-salvezza: Nessuno

Il sacerdote può trasformare il suo bastone o la sua clava in un'arma magica che ha bonus di +1 sul tiro per colpire ed infligge 2d4 danni agli avversari di taglia umana o inferiore e 1d4 + 1 danni a quelli più grandi. L'incantesimo non danneggia in alcun modo il bastone. Naturalmente, potrà utilizzarlo soltanto il sacerdote.

Le componenti materiali sono il simbolo sacro e una fogliolina di trifoglio.

SANTUARIO

(Scongiurazione)
Sanctuary

Sfera: Protezione
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 2 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Neg.

Quando il sacerdote lancia questo incantesimo, chiunque tenti di attaccare la creatura protetta deve effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi. Se lo supera, potrà colpire normalmente; se invece fallisce, perde le tracce della creatura e la ignora finchè dura l'incantesimo.

Chi non tenta di colpire la creatura protetta non subisce alcuna conseguenza.

L'incantesimo non difende dagli attacchi ad area (*Palla di fuoco, Tempesta di ghiaccio* ecc.). La creatura protetta non può attaccare, altrimenti spezza la magia. E' possibile, comunque, utilizzare incantesimi che non siano d'attacco o intraprendere azioni inoffensive. Un sacerdote protetto può, ad esempio, curare ferite, benedire, effettuare auguri e litanie, illuminare un'area (ma non lanciare la luce addosso a un avversario!), e così via.

Le componenti materiali sono il simbolo sacro ed uno specchietto d'argento.



SCACCIA PAURA

(Scongiurazione)
Remove Fear

Incantesimo invertibile

Sfera: Charme
Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: 1 creatura ogni 4 livelli
Tiro-salvezza: Speciale

Il sacerdote infonde coraggio ad una creatura: per un turno, i suoi tiri-salvezza contro gli attacchi magici basati sulla *paura* avranno un bonus di +4. Se la creatura ha fallito da poco (in quello stesso giorno) un tiro-salvezza contro un attacco del genere, può ripeterlo immediatamente con bonus di +4. Il sacerdote può proteggere una creatura ogni quattro suoi livelli (una dal 1° al 4° livello, due dal 5° all'8° livello ecc.).

La forma invertita, *Incuti paura*, fa scappare una creatura alla sua massima velocità per 1d4 round in direzione opposta al sacerdote. Un tiro-salvezza riuscito annulla l'effetto (si applicano i modificatori per la Saggezza). Naturalmente, i due incantesimi si annullano a vicenda.

Scaccia paura e *Incuti paura* non hanno effetto sui non morti.

SOPPORTARE IL CALDO/IL FREDDO

(Alterazione)
Endure Cold/Endure Heat

Sfera: Protezione
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: 1 ora e 1/2 per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: La creatura toccata
Tiro-salvezza: Nessuno

La creatura ricevente viene protetta dalle temperature troppo elevate o troppo basse (dipende dalla forma scelta dal sacerdote al momento in cui lancia l'incantesimo): potrà sopportare, senza doversi riparare e senza subire traumi, il gelo fino a -35° C o il caldo fino a +55° C.

Le temperature oltre questi limiti infliggono 1 danno all'ora per ogni grado in eccesso (o in difetto). Se la creatura protetta viene colpita da caldo o freddo non normale (magia, soffio ecc.), l'incantesimo si spezza immediatamente a prescindere dal tipo di effetto (cioè, *Sopportare il freddo* può essere annullato sia dal caldo che dal gelo di origine magica). La creatura non subirà, comunque, le prime 10 ferite (dopo gli eventuali tiri-salvezza) causate dal caldo o dal freddo nel round in cui l'incantesimo si è spezzato. Se la creatura protetta riceve *Resistenza al fuoco/al freddo*, l'incantesimo termina subito.

INCANTESIMI DEL SECONDO LIVELLO

AIUTO

(Necromanzia, Evocazione)
Aid

Sfera: Necromanzia
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Chi riceve questo incantesimo ottiene i benefici di una *Benedizione* (+1 sui tiri per colpire e sui tiri-salvezza) e il bonus speciale di 1d8 punti-ferita finchè dura la magia. La creatura potrà, in pratica, superare il suo valore massimo di punti-ferita. Se viene ferita, questi punti in eccedenza vengono perduti per primi e non si possono riguadagnare con le cure magiche. Esempio: un guerriero del 1° livello (8 punti-ferita), subisce 2 ferite, quindi va a 6, e poi riceve un *Aiuto*, che gliene da altri 5. Ora ha 11 punti-ferita, 5 dei quali temporanei; se subisce altre 7 ferite, perde prima i 5 punti provvisori e poi 2 punti-ferita normali. Un *Cura ferite leggere* gli fa riguadagnare 4 punti-ferita, riportandolo ai suoi punti ferita originali.

Il funzionamento dell'incantesimo non è alterato dalla perdita permanente di punti-ferita causata dal risucchio di energia, dall'azione di artefatti o dalla perdita di dadi-vita oppure di famigli. I punti in più vengono sommati al nuovo e più basso totale.

Le componenti materiali sono il simbolo sacro e una strisciolina di stoffa con una sostanza appiccicosa sulle estremità (ad esempio resina).

AMMALIARE

(Incantamento/Charme)
Enthrall

Sfera: Charme
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: Raggio di 27 m
Tiro-salvezza: Neg.

Grazie a questo incantesimo il sacerdote è in grado di ammaliare chiunque capisca la sua lingua. Tutti coloro che si trovano nell'area d'effetto devono superare un tiro-salvezza contro incantesimi, altrimenti dedicano al sacerdote ogni attenzione, dimenticandosi di tutto il resto. Chi appartiene ad un culto o ad una razza ostile al sacerdote ha un bonus di +4 sul tiro. Si applicano anche i modificatori per la Saggezza. Le creature con 4 o più dadi-vita o livelli e quelle con Saggezza 16 o più sono immuni.

Per lanciare l'incantesimo, il sacerdote deve parlare senza interruzione per un round intero. La magia si protrarrà finchè il sacerdote continuerà a parlare (1 ora al massimo). Il pubblico ammaliato non fa nulla mentre ascolta il sacerdote e per 1d3 round successivi all'interruzione del discorso, perchè intento a discutere gli argomenti. Anche quelli che entrano nell'area d'effetto in un secondo momento devono superare un tiro-salvezza o cadere vittime dell'incantesimo. Chi non resta ammaliato ha una probabilità del 50% ad ogni turno di lanciare fischi e motteggi all'indirizzo dell'oratore. Se le persone che esprimono il proprio dissenso sono numerose, gli ammaliati possono ripetere il tiro-salvezza. Se il sacerdote viene colpito o compie qualche altra azione oltre a parlare, l'incantesimo termina (ma il dibattito prosegue comunque per 1d3 round).

Se attaccato, il pubblico reagisce immediatamente contro la fonte dell'interruzione (effettuare un controllo della reazione con penalità di -10) e l'incantesimo si spezza.

Nota: se si devono effettuare molti tiri-salvezza per creature affini, il DM può accelerare le cose facendo una media. Di un gruppo composto da venti persone con tiro-salvezza 16 (25% di probabilità di riuscita), 15 resteranno ammaliate e 5 no.

AUGURIO

(Divinazione)
Augury

Sfera: Divinazione
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 2 round
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Il sacerdote che lancia questo incantesimo cerca di predire se un'azione che si verificherà nell'immediato futuro (entro mezz'ora) sarà benefica o dannosa per il gruppo. Se, ad esempio, la compagnia ha in progetto di distruggere uno strano sigillo che chiude un portale, può utilizzare *Augurio* per sapere se da questo deriverà un bene o un male. Se l'incantesimo riesce, il DM dà qualche indicazione riguardo all'esito: "fortuna", "sventura" o magari un indovinello o una filastrocca. La probabilità di ricevere una risposta sensata è del 70%, più 1% per ogni livello del sacerdote (71% al 1°, 72% al 2°, 73% al 3° ecc.). Il DM deciderà gli eventuali modificatori per le condizioni di quel particolare augurio.

Se, ad esempio, la domanda fosse: "Facciamo bene ad avventurarci nel terzo livello?" e in agguato all'ingresso del Dungeon ci fosse un terribile troll a guardia di 10.000 mo ed uno *scudo +1* (il DM pensa che la compagnia potrebbe sconfiggerlo, dopo una dura lotta), il responso potrebbe essere: "Un grande rischio comporta una grande ricompensa". Se il troll fosse troppo forte per loro, i nostri eroi potrebbero sentirsi rispondere: "Sventura e distruzione su di voi!". Un gruppo che faccia una serie di domande riguardanti la stessa azione in rapida sequenza potrebbe avere sempre la medesima risposta, a prescindere dal risultato ottenuto con i dadi.

Le componenti materiali sono una serie di bastoncini tempestati di gemme, ossa di drago o altri aggeggi analoghi, di valore non inferiore alle 1.000 mo (non vanno perduti ogni volta).

BACCHE DELLA SALUTE

(Alterazione, Apparizione)
Goodberry

Incantesimo invertibile

Sfera: Vegetale
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 giorno + 1 giorno per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 2d4 bacche fresche
Tiro-salvezza: Nessuno

Se questo incantesimo viene lanciato su di una manciata di bacche appena colte ne rende magiche 2d4. Il sacerdote (ed ogni altro sacerdote del suo stesso culto di 3° livello o più) riconosce immediatamente quali sono le bacche fatate, ma è possibile scoprirlo anche con un incantesimo di *Individuazione del magico*. Basta una di queste bacche a saziare un umano (o una creatura della stessa taglia) come dopo un lauto pranzo, o a curare 1 ferita (in un giorno una creatura ne può recuperare al massimo 8).

La forma invertita, *Bacche nocive*, rende apparentemente commestibili 2d4 bacche velenose. Ognuna di esse, se mangiata, causa 1 danno da veleno (senza tiro-salvezza).

Le componenti materiali sono il simbolo sacro e una manciata di bacche commestibili appena raccolte (mirtilli, more, lamponi, ribes, uva spina ecc.).

BLOCCAPERSONE

(Incantamento/Charme)
Hold Person

Sfera: Charme
Raggio d'azione: 108 m
Componenti: V, S, M
Durata: 2 round per livello
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: 1d4 persone in un cubo con spigolo di 6 m
Tiro-salvezza: Neg.

Questo incantesimo ha l'effetto di immobilizzare 1d4 creature umane, semiumane o umanoidi per una durata di 10 o più round.

L'incantesimo colpisce tutte le creature bipedi di taglia umana o inferiore, compresi brownie, coboldi, driadi, elfi, folletti, gnoll, gnomi, goblin, halfling, hobgoblin, mezzelfi, mezzorchetti, nani, nixie, orchetti, spiritelli, trogloditi, uomini-lucertola ecc.

Il centro dell'incantesimo è scelto dal sacerdote, così come i bersagli, che devono trovarsi all'interno dell'area d'effetto. Se l'incantesimo è diretto contro 3 o 4 persone, ciascuna ha diritto ad un tiro-salvezza senza modifiche; se le vittime sono 2, subiscono una penalità di -1 sul tiro, mentre un unico bersaglio effettua il tiro-salvezza con una penalità di -3. Vengono applicati i modificatori per la Saggezza. Chi effettua il tiro con successo rimane illeso. I non morti non possono essere bloccati.

Le vittime non possono muoversi o parlare, ma rimangono consapevoli di quanto accade attorno a loro e possono usare le abilità che non richiedono movimenti o parole. Rimanere bloccati non previene il peggioramento delle condizioni della vittima a causa di veleni, ferite o malattie. Il sacerdote può porre termine all'incantesimo con un solo comando, altrimenti la sua durata è di 6 round per i sacerdoti di 3° livello, 8 round per quelli di 4° ecc.

La componente materiale è una piccola barretta di ferro.

CHARMARE PERSONE O MAMMIFERI

(Incantamento/Charme)
Charm Person or Mammal

Sfera: Animale
Raggio d'azione: 72 m
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: 1 persona o 1 mammifero
Tiro-salvezza: Neg.

L'incantesimo affascina una persona o un mammifero, che vede nel sacerdote un amico fidato ed un alleato da difendere. Il termine "persona" significa un qualsiasi bipede umano, semiumano o umanoide: brownie, coboldi, driadi, elfi, folletti, gnoll, gnomi, goblin, halfling, hobgoblin, mezzelfi, mezzorchetti, nani, nixie, orchetti, spiritelli, trogloditi, uomini-lucertola ed altri.

Le dimensioni non devono superare quelle di un uomo: un guerriero di 10° livello rientra nella categoria, un orco no.

L'incantesimo non consente al sacerdote di comandare la vittima come se fosse un automa; ogni sua parola, però, sarà vista nella luce più favorevole. Nessuno obbedirà all'ordine di suicidarsi, ma se il sacerdote dirà che l'unico modo di salvarlo consiste nel tenere a bada il drago rosso che sta arrivando "solo per uno o due minuti", e la creatura penserà di poter sopravvivere, gli crederà.

Alcuni aspetti del carattere della vittima possono essere alterati da questa suddittanza, ma la personalità e l'allineamento di base non lo sono. Se le si chiede di rinunciare a difendersi, di consegnare un oggetto prezioso o di usare una carica di un importante oggetto magico (specie contro i suoi precedenti amici ed alleati), la creatura può aver diritto ad un altro tiro-salvezza contro incantesimi, per vedere se la magia funziona ancora. Parimenti, non è detto che la creatura affascinata dica tutto ciò che sa o si metta a disegnare lo schema di intere zone da esplorare. Qualsiasi richiesta può andare incontro ad un rifiuto, se questo è in linea con il personaggio e se non comporta danni per il sacerdote. Il rispetto che la vittima nutre nei confronti del sacerdote non si estende necessa-



riamente ai suoi compagni: se essi consigliano "Falle questa domanda..." o commettono scorrettezze nei suoi confronti, verbali o "fisiche", non la prenderà molto bene, specie se questo non fa parte del suo carattere.

L'incantesimo non conferisce al sacerdote doti linguistiche, oltre a quelle che normalmente possiede. La durata dipende dall'Intelligenza della vittima ed è legata al tiro-salvezza, che si ripete ad intervalli definiti, anche se il sacerdote non ha fatto nulla che rovinasse il rapporto. Se la creatura supera il tiro-salvezza, l'incantesimo termina.

Intelligenza vittima	Intervallo tra i controlli
3 o meno	3 mesi
Da 4 a 6	2 mesi
Da 7 a 9	1 mese
Da 10 a 12	3 settimane
Da 13 a 14	2 settimane
Da 15 a 16	1 settimana
17	3 giorni
18	2 giorni
19 o più	1 giorno

Se il sacerdote fa deliberatamente del male (o tenta di farne) alla vittima, o viene lanciato su di essa un *Dissolvi magie* (e questo riesce), l'incantesimo si spezza automaticamente.

Se la vittima effettua con successo il tiro-salvezza contro l'incantesimo, la magia finisce.

Questo incantesimo, usato insieme a *Amicizia con gli animali*, può servire a tenere l'animale a casa del sacerdote, nel caso in cui questi dovesse assentarsi per un lungo periodo.

Charmare serpenti

(Incantamento/Charme)
Snake Charm

Sfera: Animale
Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Cubo con spigolo di 9 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo produce un effetto ipnotico su uno o più serpenti, che cesseranno ogni tipo di movimento, a parte una specie di danza oscillante, eseguita tenendo eretta la parte superiore del corpo. Se i serpenti vengono incantati mentre dormono, l'incantesimo dura 1d4 + 2 turni; se sono svegli, dura 1d3 turni; se, infine, sono irritati o stanno attaccando, finisce dopo 1d4 + 4 round. Il sacerdote può charmare una quantità di serpenti che abbia un totale di punti-ferita pari o inferiore al suo: in media, un sacerdote del 1° livello può incantare 4-5 punti-ferita, uno del 2° può incantarne 9, ecc. I punti-ferita possono appartenere ad una sola creatura o essere suddivisi tra più serpenti, purchè in tutto non superino quelli del sacerdote: se un sacerdote ne ha 23 ed ha a che fare con una dozzina di rettili da 2 punti-ferita ciascuno, ne charma undici. La magia funziona con tutti i mostri serpentiformi (naga, couatl, ecc.), tenendo conto della resistenza alla magia, dei punti-ferita e così via.

Possono esistere delle varianti di questo incantesimo che consentono di trattare creature diverse, importanti nell'ambito di culti specifici. Il DM vi dirà se ce ne sono.

Creare fiamme

(Alterazione)
Produce Flame

Sfera: Elementale (Fuoco)
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Dal palmo della mano del sacerdote scaturisce una fiamma della stessa luminosità di una torcia. Il fuoco non fa alcun male al sacerdote, ma incendia i materiali combustibili (carta, stoffa, legna secca, olio ecc.). E' possibile lanciarlo come un proiettile fino a 36 m di distanza (viene sempre considerata corta gittata): quando urta contro un ostacolo, incendia tutto ciò che è combustibile entro un diametro di 90 cm centrato nel punto di impatto e poi si spegne. Una creatura colpita dalla fiamma subisce 1d4 + 1 ferite e, se prende fuoco, deve passare un round ad estinguerlo oppure subire ferite addizionali fino al suo spegnimento. Se il bersaglio viene mancato, utilizzate la tabella dei proiettili a dispersione.

Il sacerdote può scagliare una sola fiamma per ogni suo livello e mai più di una per round. Può spegnerla quando vuole, ma non può fare altrettanto con gli incendi da essa causati. L'incantesimo non funziona sott'acqua.

Deformare legno

(Alterazione)
Warp Wood

Incantesimo invertibile

Sfera: Vegetale
Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Speciale

Il sacerdote fa contorcere un certo volume di legno, alterandone per sempre la forma e la resistenza. Il raggio d'azione è di 9 m per ogni livello del sacerdote. Viene interessato un pezzo di legno lungo circa 37,5 cm e con diametro massimo di 2,5 cm per ogni livello. Un sacerdote del 1° livello, quindi, potrebbe piegare il manico di un'accetta o quattro dardi da balestra; uno del 5° potrebbe deformare l'asta di una lancia. Si possono colpire anche assi o tavole, e dunque sfondare porte o forare chiglie di imbarcazioni. Le armi da lancio deformate sono inutilizzabili; quelle per il combattimento ravvicinato subiscono una penalità di -4 sui tiri per colpire.

Il legno "incantato" può essere piegato solo se il sacerdote è di livello superiore a quello di chi ha fatto l'incantamento. C'è il 20% di probabilità di riuscita (cumulativo) per ogni livello di differenza tra i due (20 per un livello, 40 per due ecc.). Una porta chiusa con un *Chiavistello magico* da uno stregone del 5° livello ha il 40% di probabilità di essere interessata da un *Deformare legno* lanciato da un sacerdote del 7°. Gli oggetti magici di legno si considerano incantati al 12° livello (o più). L'incantesimo non ha effetto su oggetti magici particolarmente potenti, come gli artefatti.

La forma invertita, *Modellare legno*, riporta alla normalità il legno contorto o annulla gli effetti di *Deformare legno*, con le stesse limitazioni.

DIAVOLETTO DI POLVERE

(Evocazione/Attrazione)
Dust Devil

Sfera: Elementale (Aria)
Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S
Durata: 2 round per livello
Tempo di lancio: 2 round
Area d'effetto: Cono di 1,5 m x 1,2 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Il sacerdote evoca un debole elementale dell'aria (CA 4, 2 dadi-vita, FM 54 m per round, 1 attacco per 1d4 danni), che può essere colpito con armi normali. Questo apparirà sotto forma di un turbine con diametro di 30 cm alla base, alto 1,5 m e largo da 90 a 120 cm all'estremità superiore. Il *Diavoletto di polvere* si muove nella direzione indicata dal sacerdote, ma si dissolve se si trova a più di 27 m di distanza da lui. E' in grado di spegnere torce, fuochi da campo, lanterne aperte ed altri piccoli focolari non magici. Può tenere lontano o spingere via dal sacerdote una nube di gas o una creatura in forma gassosa (non può però danneggiarla o disperderla). Se nel suo percorso attraversa un'area coperta di polvere, sabbia o cenere, risucchia le particelle e forma attorno a sè una nube con diametro di 3 m, che acceca le creature finchè si trovano al suo interno e per un round dopo che ne sono uscite.

Se un sacerdote o uno stregone viene investito dalla nuvola mentre sta lanciando un incantesimo, deve superare un tiro-salvezza contro incantesimi per poter mantenere la concentrazione, altrimenti la magia è perduta. Qualsiasi creatura proveniente dal Piano Elementale dell'Aria (persino un altro mostro dello stesso tipo) può eliminare il diavoletto con un sol colpo.

266 GUARDIA VIVERNA

(Apparizione)
Wyvern Watch

Sfera: Guardia
Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S, M
Durata: Fino a 8 ore
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Raggio di 3 m
Tiro-salvezza: Neg.

Il nome di questo incantesimo deriva dal fatto che la nebbia prodotta assume una forma vagamente simile a quella di una viverna. La "guardia" serve a difendere un'area dagli intrusi: qualsiasi creatura che arrivi a meno di 3 m dalla zona protetta deve superare un tiro-salvezza contro incantesimi o resta paralizzata per un round per ogni livello del sacerdote, finchè non sarà liberata da lui stesso, da un incantesimo di *Dissolvi magie* o di *Rimuovi paralisi*. Un tiro-salvezza riuscito indica che la creatura è stata mancata dall'attacco della viverna, ma l'incantesimo resta operante. Non appena una creatura viene colpita dalla viverna l'incantesimo svanisce. L'incantesimo si spezza anche se la guardia non ha colpito nessuno dopo otto ore da quando la magia è stata lanciata.

Chiunque si avvicini all'area difesa può individuare la presenza della guardia prima di essere attaccato: la probabilità è del 90% alla luce del giorno, del 30% al crepuscolo e dello 0% al buio.

La componente materiale è il simbolo sacro del sacerdote.

INCESPICARE

(Incantamento/Charme)
Trip

Sfera: Vegetale
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Un oggetto lungo fino a 3 m
Tiro-salvezza: Neg.

L'incantesimo viene lanciato su un oggetto normale: un tralcio di vite, un bastone, un palo, una corda o qualcosa di simile. L'oggetto si solleva leggermente dal terreno per far inciampare le creature che lo oltrepassano (se falliscono un tiro-salvezza contro incantesimi). E' possibile far inciampare tante creature quante possono effettivamente passare sopra l'oggetto: una corda di 90 cm può far cadere soltanto una creatura grande quanto un uomo. Se la creatura, al momento in cui viene sgambettata, si muoveva rapidamente (di corsa), subisce 1 ferita; se cade su una superficie molto dura, rimane stordita per 1d4 + 1 round, se invece finisce su un prato o un altro terreno morbido resta stordita soltanto fino al termine del round. Non si possono far inciampare creature molto grandi, come gli elefanti. L'oggetto continua a far cadere chiunque lo oltrepassi (sacerdote compreso) finchè dura l'incantesimo. Se una creatura intuisce la sua presenza prima di avvicinarsi, ha un bonus di +4 sul tiro-salvezza.

L'oggetto ha l'80% di probabilità di non essere notato, a meno che non si assista alla preparazione dell'incantesimo o non si utilizzino strumenti capaci di individuare trappole magiche. L'incantesimo non funziona sott'acqua.

INDIVIDUAZIONE DELL'ALLINEAMENTO

(Divinazione)
Know Alignment

Incantesimo invertibile

Sfera: Divinazione
Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S
Durata: 1 turno
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 1 creatura o 1 oggetto
Tiro-salvezza: Neg.

Stando fermo e concentrandosi per un intero round, il sacerdote riesce a capire l'aura che circonda una creatura o un oggetto (quelli privi di allineamento non rivelano nulla). Se la creatura supera un tiro-salvezza contro incantesimi, il sacerdote non intuisce niente al suo riguardo. Ci sono alcuni dispositivi di tipo magico che annullano l'effetto di questa magia.

La forma invertita, *Nascondere l'allineamento*, cela per 24 ore l'allineamento di una creatura o di un oggetto.



INDIVIDUAZIONE DELLO CHARME

(Divinazione)
Detect Charm

Incantesimo invertibile

Sfera: Divinazione
Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S
Durata: 1 turno
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 1 creatura per round
Tiro-salvezza: Neg.

Questo incantesimo permette di capire se una persona o un mostro è sotto l'effetto di un incantesimo di *charme* o di un effetto magico analogo (*ipnosi, suggestione, possessione* ecc.). La creatura effettua un tiro-salvezza contro incantesimi e, se lo supera, il sacerdote non intuisce nulla al suo riguardo. Se il sacerdote scopre che il soggetto è sotto l'influenza di qualcuno, può determinare il tipo di controllo con il 5% di probabilità per ogni suo livello. Prima che l'incantesimo finisca si possono esaminare fino a dieci creature diverse. Qualora la creatura sia vittima di più di un effetto di questo genere, il sacerdote sente solo che essa subisce l'influsso di qualche tipo di fascino: non può dire quale, perchè gli effetti si contrastano a vicenda.

La forma invertita, *Nascondere lo Charme,* maschera completamente per 24 ore ogni genere di *charme* effettuato su di una creatura.

LAMA FIAMMEGGIANTE

(Apparizione)
Flame Blade

Sfera: Elementale (Fuoco)
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 4 round + 1 round ogni due livelli
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: Lama lunga 90 cm
Tiro-salvezza: Nessuno

Dalla mano del sacerdote esce una fiamma rosso fuoco, che si manovra come fosse una scimitarra. Se questa spada colpisce in combattimento ravvicinato, la vittima subisce 1d4 + 4 ferite, con bonus di +2 (cioè 7-10 ferite) se si tratta di un non morto o una creatura particolarmente sensibile al fuoco. Quando la vittima è resistente al fuoco, invece, i danni diminuiscono di 2 punti (quindi 1d4+2). Le creature che vivono nel fuoco o che attaccano con il fuoco non subiscono alcuna ferita. La fiamma incendia i materiali combustibili (pergamene, paglia, sterpi, stoffa ecc.). Non si tratta di un'arma magica vera e propria, quindi non ferisce le creature che si possono colpire soltanto con armi magiche (eccetto i non morti). L'incantesimo non funziona sott'acqua.

Oltre al simbolo sacro, occorre una foglia di sommacco.

LITANIA

(Evocazione/Attrazione)
Chant

Sfera: Combattimento
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: Durata della litania
Tempo di lancio: 2 round
Area d'effetto: Raggio di 9 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Grazie a questo incantesimo il sacerdote ottiene speciali benefici per sè e i suoi compagni, mentre gli avversari subiscono degli svantaggi. Al termine della litania, tutti i tiri per colpire ed i tiri-salvezza dei compagni del sacerdote che stanno entro l'area d'effetto hanno un bonus di +1, mentre quelli dei nemici hanno una penalità di -1. Questi modificatori si applicano per tutto il tempo in cui il sacerdote resta fermo a salmodiare.

Qualsiasi interruzione (come un attacco riuscito che infligga dei danni, uno strattone o un incantesimo di *Silenzio*) spezza la magia. Non è possibile sommare gli effetti di più litanie. Se però viene lanciato l'incantesimo *Preghiera* del 3° livello mentre un sacerdote della stessa fede (non basta l'allineamento!) esegue la *Litania*, il bonus diventa di +2 e la penalità di -2.

MARTELLO SPIRITUALE

(Invocazione)
Spiritual Hammer

Sfera: Combattimento
Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 3 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Il sacerdote, invocando la sua divinità, crea un campo di forza a forma di martello. Finchè il sacerdote mantiene la concentrazione, il martello colpirà qualsiasi avversario entro il raggio d'azione, a scelta dello stesso sacerdote. Ad ogni round egli decide se insistere sullo stesso bersaglio del round precedente o se colpirne un altro, entro il raggio d'azione. Le probabilità di andare a segno del martello sono uguali a quelle del sacerdote (senza bonus per la Forza). Inoltre, colpisce come arma magica +1 ogni sei livelli o frazioni di livelli del sacerdote, fino ad un massimo di +3 sul tiro per colpire e per i danni, nel caso di un sacerdote del 13° livello. I danni inflitti quando va a segno sono gli stessi di un normale martello da guerra (1d4 + 1 contro avversari grandi al massimo quanto un uomo e 1d4 contro nemici più grandi, più il bonus magico). Il martello colpisce nella direzione in cui il sacerdote è rivolto: se è alle spalle del bersaglio, riceve tutti i bonus per gli attacchi da retro, mentre la vittima perde tutti i modificatori alla CA per scudo e Destrezza.

Quando il sacerdote smette di concentrarsi, il *Martello spirituale* si dissipa. L'incantesimo può essere annullato anche da un *Dissolvi magie*, se il sacerdote o il martello si trovano nell'area d'effetto. Qualora venga attaccata una creatura dotata di resistenza alla magia, questa viene controllata la prima volta che il martello colpisce. Se la resistenza funziona l'incantesimo si spezza; in caso contrario, il martello avrà i suoi normali effetti.

La componente materiale è un normale martello da guerra, che il sacerdote lancia contro i nemici invocando la sua divinità e che svanisce non appena viene pronunciata la formula magica.

MESSAGGERO

(Incantamento/Charme)
Messenger

Sfera: Animale
Raggio d'azione: 18 m per livello
Componenti: V, S
Durata: 1 giorno per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Neg.

Il sacerdote è in grado di richiamare come suo messaggero una creatura di dimensioni minuscole con Intelligenza almeno animale. L'incantesimo non interessa le creature con Intelligenza bassa (Int 5) o più alta, nè gli animali di grande taglia. Se la creatura è entro il raggio d'azione, il sacerdote la adesca con un po' di cibo ad essa gradito. La creatura può effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi: se fallisce, va verso il sacerdote in attesa di ordini. Il sacerdote deve comunicare in modo molto elementare, dicendole di andare in un certo luogo. Potrà anche attaccarle un messaggio scritto o un piccolo oggetto. Se glielo si ordina, l'animale aspetta nel luogo indicato fino alla fine dell'incantesimo (nota: se il destinatario non sa di dover ricevere un piccolo animale o un uccello con il messaggio, può darsi che il messaggero sia ignorato). Quando l'incantesimo termina, l'animaletto torna alle sue normali attività. Il messaggero non guadagna alcuna particolare capacità di comunicazione.

OSCURAMENTO

(Alterazione)
Obscurement

Sfera: Tempo atmosferico
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: 4 round per livello
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Quadrato con lato pari a (livello x 3 m)
Tiro-salvezza: Nessuno

Attorno al sacerdote si crea una nube di vapore, che permane per 4 round per ogni suo livello e riduce la visibilità (per ogni tipo di vista, infravisione compresa) a 2d4 x 30 cm. La zona interessata dall'incantesimo è una progressione basata sul livello del sacerdote: area di 3 m x 3 m al 1°, di 6 m x 6 m al 2°, di 9 m x 9 m al 3° ecc.. L'altezza dei vapori è limitata a 3 m, ma essi si sviluppano in estensione fino ad occupare ogni interstizio. Un vento forte (come quello di una *Folata di vento*, incantesimo degli stregoni di 3° livello) può ridurre del 75% la durata dell'offuscamento. L'incantesimo non funziona sott'acqua.

PARLARE CON GLI ANIMALI

(Alterazione)
Speak With Animals

Sfera: Animale, Divinazione
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: 2 round per livello
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: 1 animale entro 9 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Il sacerdote è in grado di comprendere e comunicare con tutti gli animali (normali o giganteschi, a sangue caldo o freddo) purché non siano privi di intelligenza. Può fare domande e ricevere risposte, benché l'amicizia dell'animale non sia affatto garantita. E' nella natura stessa degli animali più astuti e svegli, anzi, essere piuttosto evasivi e stringati (i più stupidi, invece, faranno commenti inutili). Se la bestia è amichevole o ha lo stesso allineamento del sacerdote, è possibile che gli faccia qualche favore o compia qualche servizio per lui.

Questa possibilità viene valutata dal DM. L'incantesimo è differente da *Parlare con i mostri*, perché consente di comunicare con creature normali o gigantesche (come gorilla, orsi, cani, gatti, elefanti e così via) ma non con creature fantastiche.

PELLE CORIACEA

(Alterazione)
Barkskin

Sfera: Protezione, Vegetale
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 4 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando il sacerdote lancia questo incantesimo su di una creatura, la pelle di quest'ultima acquisisce la robustezza della corteccia: la Classe Armatura di base diventa CA 6, piùun punto ogni quattro livelli del sacerdote (CA 5 al 4° livello, CA 4 all'8°, ecc.). L'incantesimo non funziona se utilizzato insieme ad armature normali o protezioni magiche di qualsiasi genere. I tiri-salvezza contro ogni forma di attacco, eccetto quelli magici, hanno un bonus di +1. L'incantesimo può essere lanciato sullo stesso sacerdote o su qualsiasi altra creatura da lui toccata.

Oltre al simbolo sacro, occorre un po' di corteccia di quercia.

RALLENTA VELENO

(Necromanzia)
Slow Poison

Sfera: Guarigione
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 ora per livello
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando impone le mani sulla creatura, il sacerdote rallenta gli effetti del veleno. Perchè riesca, l'incantesimo dev'essere lanciato prima che il veleno possa completare la sua azione (il DM sa quanto occorre). L'incantesimo non neutralizza il veleno, ma gli impedisce di danneggiare subito la creatura, nella speranza che, nel frattempo, la si possa curare.

Le componenti materiali sono il simbolo sacro del sacerdote ed uno spicchio d'aglio da tritare e spargere sulla ferita (o da mangiare, se il veleno è stato ingerito).

RESISTENZA AL FUOCO/AL FREDDO

(Alterazione)
Resist Fire/Resist Cold

Sfera: Protezione
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando il sacerdote tocca la creatura, questa diventa resistente al caldo o al freddo (a scelta del sacerdote). Viene acquisita una sorta di immunità assoluta in condizioni non estreme (si può stare nudi mentre nevica o allungare la mano per raccogliere uno scritto caduto nel fuoco). E' anche possibile resistere al calore o al gelo più intenso (naturale o magico): carboni ardenti, olio bollente, lame fiammeggianti, tempeste di fuoco, palle di fuoco, sciami di meteore, soffio del drago rosso, *spade del gelo*, tempeste di ghiaccio, *bacchette del gelo*, soffio del drago bianco. In tutti questi casi, la creatura subisce qualche conseguenza, ma ha un bonus di +3 sul tiro-salvezza e dimezza le ferite sostenute: se fallisce il tiro-salvezza subisce la metà delle ferite, se lo supera ne subisce soltanto 1/4. La resistenza dura un round per ogni livello del sacerdote che ha lanciato l'incantesimo.

La componente materiale è una goccia di mercurio.

RISCALDARE IL METALLO

(Alterazione)
Heat Metal

Incantesimo invertibile

Sfera: Elementale (Fuoco)
Raggio d'azione: 36 m
Componenti: V, S, M
Durata: 7 round
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Speciale

Il sacerdote rende incandescente ogni metallo ferroso (ferro, leghe di ferro, acciaio). La corazza di maglia elfica è immune, mentre le altre armature magiche di metallo devono sostenere un tiro-salvezza contro fuoco magico. Se lo superano, l'incantesimo non agisce su di loro.

Nel primo round dell'incantesimo il metallo risulta molto caldo e, al contatto, scotta (questo avviene anche nell'ultimo round della durata dell'incantesimo). Al secondo ed al sesto round diventa rovente e pro-



voca vesciche ed ustioni. Nel terzo, quarto e quinto round il metallo è incandescente e causa ulcerazioni profonde, come si vede dalla tabella.

Temperatura metallo	Danni per round
Molto caldo	Nessuno
Rovente	1d4
Incandescente*	2d4

* Nell'ultimo round in cui il metallo è incandescente, la creatura colpita deve superare un tiro-salvezza contro incantesimi o subire una delle menomazioni seguenti: ustioni ad una mano o ad un piede (fuori uso per 2d4 giorni), ustioni distribuite su tutto il corpo (inabile per 1d4 giorni), ustioni alla testa (perde i sensi per 1d4 turni). Queste lesioni possono essere curate completamente dall'incantesimo *Guarigione* del 5° livello o riposando.

Se materiali come legno, cuoio o stoffa vengono a contatto con il metallo incandescente, bruciano ed emanano fumo: nel round seguente la pelle rimane esposta alle ustioni. Gli effetti dell'incantesimo possono essere annullati grazie a *Protezione dal fuoco* o alla resistenza al fuoco generica (derivante da incantesimi, anelli o pozioni), oppure mediante *Tempesta di ghiaccio* o la semplice immersione in acqua fredda o neve. L'incantesimo non funziona sott'acqua. Il sacerdote riscalda il peso degli oggetti di una persona (armi ed armatura, oppure una singola massa di metallo che può pesare fino a 22,5 Kg) ogni due suoi livelli. Fino al 3° livello scalda il metallo in possesso di una persona, al 4° o al 5° livello di due e così via.

La forma invertita, *Raffreddare il metallo*, contrasta gli effetti dell'incantesimo o produce queste conseguenze:

Temperatura metallo	Danni per round
Freddo	Nessuno
Gelido	1-2
Congelante*	1d4

* Nell'ultimo round di congelamento, la vittima deve superare un tiro-salvezza contro incantesimi o restare intorpidita dal freddo. Questo comporta la perdita dell'uso di una mano (o di entrambe le mani, se il DM decide che il tiro-salvezza è fallito miseramente) per 1d4 giorni. In questo periodo, la creatura perde sensibilità nella mano interessata, ha una presa malsicura e non può combattere.

Raffreddare il metallo è contrastato da *Resistenza al freddo* o da una grande sorgente di calore, quale può essere un fuoco acceso (una torcia non è sufficiente), una *Lama fiammeggiante*, un *Muro di fuoco* ecc. Sott'acqua non causa alcun danno, ma attorno al metallo si forma uno strato di ghiaccio che tende a farlo galleggiare.

RITIRO

(Alterazione)
Withdraw

Sfera: Protezione
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Il sacerdote
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo il sacerdote altera lo scorrere del tempo, ma solo per quanto riguarda se stesso. Mentre per chi non è coinvolto nella magia passa un solo round, il sacerdote ne passa in meditazione due, più uno per ogni suo livello. Un sacerdote del 5° livello potrà, quindi, ritirarsi a meditare per sette round mentre per gli altri trascorre un round soltanto. Il DM dovrebbe lasciare al giocatore un minuto di tempo reale per ogni round di ritiro, che gli servirà a riflettere o prendere decisioni (senza poter discutere con gli altri). Quando è in ritiro, il sacerdote può lanciare soltanto incantesimi di divinazione o di guarigione (quest'ultimo tipo solo su di sè). Se li utilizza in modo diverso (ad esempio se cura un compagno), il *Ritiro* viene annullato. Parimenti, il sacerdote non può camminare o correre, diventare invisibile o compiere altre azioni all'infuori della lettura o della preghiera. Può essere coinvolto dalle azioni degli altri e perdere gli eventuali bonus per Destrezza e scudo. Qualsiasi attacco ai suoi danni, se va a segno, spezza l'incantesimo.

SCOPRIRE TRAPPOLE

(Divinazione)
Find Traps

Sfera: Divinazione
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: 3 turni
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: 3 m x 27 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando il sacerdote lancia questo incantesimo scopre tutte le trappole, meccaniche o magiche, nascoste con la magia o normalmente. L'incantesimo è direzionale: il sacerdote deve voltarsi in una direzione per sapere se da quella parte ci sono trappole.

Per "trappola" si intende qualsiasi dispositivo che risponda ai tre requisiti seguenti: può portare ad un esito improvviso o inatteso; il sacerdote considera tale esito dannoso; questi danni sono stati previsti e predisposti da chi ha creato il meccanismo. Si considerano trappole i vari allarmi, glifi e gli incantesimi o dispositivi analoghi.

Il sacerdote riconosce il tipo di trappola con cui ha a che fare (meccanico o magico), ma non è in grado di stabilire il suo funzionamento o il modo per disattivarla, benchè possa intuirlo con un esame ravvicinato. La divinazione si limita a quel che può essere inaspettato e nocivo: l'incantesimo non può predire le azioni delle creature (quindi un'imboscata non è una trappola) e non prende in considerazione i rischi naturali (una caverna che si allaga quando piove, un muro reso cedevole dagli anni, una pianta velenosa). Se il DM utilizza specifici glifi, rune o sigilli per identificare le protezioni magiche (vedi *Glifo di guardia*), con questo incantesimo è possibile evidenziarne la forma o il tipo. Non viene rivelata, invece, la presenza di trappole inattive o disattivate.

SILENZIO NEL RAGGIO DI 4,5 M

(Alterazione)
Silence, 15' Radius

Sfera: Guardia
Raggio d'azione: 108 m
Componenti: V, S
Durata: 2 round per livello
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Raggio di 4,5 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando viene lanciato questo incantesimo, l'area interessata sprofonda nel silenzio più assoluto.

Cessa ogni tipo di suono: non è possibile parlare o lanciare incantesimi (almeno non quelli con componente verbale, se si adottano le regole opzionali sulle componenti) e non si avvertono rumori provenienti dall'interno o dall'esterno.

L'incantesimo può essere lanciato nell'aria o su un oggetto specifico, ma l'effetto rimane fisso e stazionario, a meno che non si tratti di un oggetto mobile o di una creatura. Dura due round per ogni livello del sacerdote. Può essere centrato su una creatura, e in tal caso si sposta insieme ad essa. Se la creatura non vuole subirlo, può effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi: se questo riesce, il *Silenzio* si crea alle sue spalle, a circa 30 cm di distanza dalla posizione che il soggetto occupava al momento del lancio. Questo incantesimo protegge dagli attacchi di tipo sonoro, come il canto delle arpie, il suono del *corno della distruzione* e così via.

TRAPPOLA DI FUOCO

(Scongiurazione, Apparizione)
Fire Trap

Sfera: Elementale (Fuoco)
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente, finchè non si scarica
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: L'oggetto toccato
Tiro-salvezza: 1/2

Con questo incantesimo è possibile proteggere qualsiasi oggetto che si possa chiudere (libro, scatola, scrigno, cassa, bara, porta, cassetto ecc.). L'incantesimo è centrato in un punto scelto dal sacerdote. L'oggetto che ha questa trappola non può avere anche una seconda chiusura o un altro incantesimo difensivo. La trappola non viene contrastata da *Scassinare*: quando l'oggetto viene aperto, scatta. Come con la maggior parte delle trappole magiche, un ladro ha solo la metà delle sue normali probabilità di individuarla. Un fallimento nel rimuoverla fa scattare la trappola. Se viene lanciato un *Dissolvi magie* e non riesce, la trappola non scoppia. In tutti i casi, quando il dispositivo scatta si verifica un'esplosione con raggio di 1,5 m dal centro dell'incantesimo. Chiunque si trovi in quest'area deve superare un tiro-salvezza contro incantesimi o subire 1d4 ferite + 1 ferita per ogni livello del sacerdote (se il tiro riesce, le dimezza). Sott'acqua l'incantesimo produce una gran nube di vapore e causa la metà dei danni. L'oggetto con la trappola non viene danneggiato in alcun modo dallo scoppio.

Il sacerdote, o la persona alla quale l'incantesimo è espressamente destinato, può utilizzare l'oggetto con la trappola senza farla scattare (di solito per mezzo di una parola magica).

Per infondere la magia nell'oggetto, è sufficiente che il sacerdote passi un carboncino sulla sua chiusura e tocchi il centro dell'effetto. Se deve farne una versione "personalizzata" per conto di qualcun altro, avrà bisogno di un suo capello o qualcosa di analogo.

Le componenti materiali sono bacche di agrifoglio.

INCANTESIMI DEL TERZO LIVELLO

ALBERO

(Alterazione)
Tree

Sfera: Vegetale
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 6 turni + 1 turno per livello
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: Il sacerdote
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo permette al sacerdote di assumere la forma di una piccola pianta, di un arbusto o di un grosso tronco d'albero morto spogliato dei suoi rami. Nemmeno un'ispezione ravvicinata può rivelare che si tratta di una persona e non di una pianta. In questo stato, il sacerdote è in grado di vedere tutto quel che gli succede attorno mantenendo la sua CA ed i suoi punti-ferita. Può terminare l'incantesimo e riprendere immediatamente il suo aspetto normale quando vuole. Abiti ed equipaggiamento si trasformano insieme a lui.

Le componenti materiali sono il simbolo sacro ed un ramo d'albero.

ANIMARE MORTI

(Necromanzia)
Animate Dead

Sfera: Necromanzia
Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

L'incantesimo permette di ricavare non morti tra quelli meno potenti (di solito scheletri e zombi) dalle ossa o dai cadaveri di umani, semiumani o umanoidi. Le spoglie si animano per magia ed obbediscono agli ordini del sacerdote. Scheletri e zombi possono seguirlo, restare in un'area ed attaccare qualsiasi creatura (oppure un tipo specifico) che entri in essa, ecc. I non morti si muovono finchè non vengono scacciati o distrutti in combattimento; la magia non può essere dissolta.

Il sacerdote anima uno scheletro o uno zombi per ogni suo livello. Se anima creature con più di 1 dado-vita, il numero è determinato in base ai dadi-vita dei mostri.

Gli scheletri hanno i dadi-vita della forma originaria, gli zombi ne hanno uno in più. Un sacerdote del 12° livello potrebbe animare 12 scheletri di nani (o sei zombi), quattro gnoll zombi o un solo gigante del fuoco zombi. Si segue la normale regola dei dadi-vita: un guerriero di alto livello sarebbe animato come scheletro o zombi da 1 o 2 dadi-vita, perdendo ogni abilità speciale per la razza o la classe.

Il sacerdote può, in alternativa, animare gli scheletri di due piccoli animali (1-1 dadi-vita o meno) per ogni suo livello.

La magia si effettua con una goccia di sangue, un brandello di carne del tipo della creatura da animare e una presa di ossa polverizzate o una scheggia d'osso. Non si tratta, comunque, di un incantesimo benigno: se ne servono solo i sacerdoti Malvagi.

ATTIRARE INSETTI

(Evocazione/Attrazione)
Summon Insects

Sfera: Animale
Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo si attira uno sciame di insetti volanti (70% dei casi) o striscianti (30%) che aggrediscono gli avversari del sacerdote. Il primo tipo comprende api, tafani o vespe, il secondo scarafaggi o formiche. Dopo che è stato lanciato l'incantesimo, lo sciame si raduna in un punto scelto dal sacerdote entro il raggio d'azione ed attacca la creatura da lui indicata.

La vittima subisce 2 ferite per round se non fa nient'altro oltre a cercare di fuggire e scacciarli, 4 ferite in caso contrario. Se li ignora, ha una penalità di -2 sui tiri per colpire e di +2 sulla Classe Armatura. Se cerca di lanciare un incantesimo, bisogna effettuare il tiro per l'iniziativa: se gli insetti colpiscono per primi, la concentrazione è persa e l'incantesimo viene sprecato.

Gli insetti si disperdono se la vittima entra in una zona di fumo denso o fiamme, se corre più forte di loro o si immerge in una quantità sufficiente d'acqua. Quando la vittima riesce a sfuggire, gli insetti possono dirigersi contro un altro obiettivo, ma bisogna lasciar passare almeno un round. Gli insetti strisciano a 3 m per round (velocità massima su terreno liscio) o volano a 18 m per round. E' necessario che il sacerdote conservi la concentrazione: se si sposta o viene disturbato lo sciame si dissolve.

Il sacerdote può, se si trova sotto terra, attirare 1d4 formiche giganti, ma c'è solo il 30% di probabilità che ci riesca, a meno che non ci sia un formicaio nelle vicinanze. L'incantesimo non funziona sott'acqua.

Le componenti materiali sono il simbolo sacro, un petalo di fiore ed un po' di fango o argilla umida.



BLOCCA ANIMALI

(Incantamento/Charme)
Hold Animal

Sfera: Animale
Raggio d'azione: 72 m
Componenti: V, S
Durata: 2 round per livello
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: 1-4 animali in un cubo con spigolo di 12 m
Tiro-salvezza: Neg.

Il sacerdote immobilizza da uno a quattro animali, di taglia normale o gigante: possono essere mammiferi, uccelli o rettili (aquile, cani, castori, coccodrilli, orsi, scimmie, volpi, ecc), ma non mostri come arpie, centauri, gorgoni, naga e così via. L'effetto dura due round per ogni livello del sacerdote, che decide quante sono le creature da bloccare: maggiore è il numero, più è facile che sfuggano all'incantesimo. Ognuna, infatti, ha diritto ad un tiro-salvezza: se la vittima è una sola, la penalità è di -4; se le vittime sono due, ognuna ha penalità di -2, che diventa di -1 quando sono tre e sparisce qualora siano quattro.

Il sacerdote blocca un peso massimo di 180 Kg (45 Kg se non si tratta di mammiferi) per animale per ogni suo livello: se è dell'8° livello, può immobilizzare mammiferi fino a 1.440 Kg o uccelli e rettili fino a 360 Kg.

CAMMINARE NEL FUOCO

(Alterazione)
Flame Walk

Sfera: Elementale (Fuoco)
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: La creatura o le creature toccata/e
Tiro-salvezza: Nessuno

Il sacerdote rende una o più creature insensibili al fuoco non magico fino a temperature di 1.110° C (possono anche camminare sulla lava ardente). L'incantesimo conferisce anche un bonus di +2 ai tiri-salvezza contro fuoco magico e riduce il danno che esso comporta della metà, anche se viene fallito il tiro-salvezza. Per ogni livello del sacerdote oltre il minimo richiesto per lanciare l'incantesimo (5°), viene interessata una creatura in più. Gli effetti non sono cumulativi con quelli di *Resistenza al fuoco* o simili.

Le componenti materiali sono il simbolo sacro ed un rubino frantumato (valore non inferiore a 500 mo) per ogni creatura interessata.

CAMMINARE SULL'ACQUA

(Alterazione)
Water Walk

Sfera: Elementale (Acqua)
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 turno + 1 turno per livello
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Il sacerdote rende una o più creature capaci di camminare su una superficie liquida (acqua, fango, neve, olio, sabbie mobili) come sulla terraferma. Benchè i piedi del ricevente non tocchino il terreno, lasciano impronte di forma ovale e profonde 5 cm nella neve e nel fango. Il fattore-movimento resta normale. Se effettuato sott'acqua, l'incantesimo spinge la creatura ad affiorare.

Il sacerdote può lanciare l'incantesimo su una creatura in più oltre alla prima, per ogni suo livello oltre il 5°.

Le componenti materiali sono il simbolo sacro ed un pezzo di sughero.

CREARE CIBO E ACQUA

(Alterazione)
Create Food & Water

Sfera: Creazione
Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: 27 dm^3 per livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo il sacerdote fa comparire cibo ed acqua. Il cibo creato è molto nutriente: 27 dm^3 sono sufficienti a saziare per un giorno tre creature di taglia umana oppure una grande quanto un cavallo. Dopo 24 ore il cibo diventa immangiabile, ma può ridiventare commestibile per altre 24 ore con *Purificare cibo e bevande*. L'acqua ha le stesse caratteristiche di quella prodotta con *Creare acqua* (1° livello). Il sacerdote può creare altri 27 dm^3 di cibo o acqua per ogni livello oltre il 1°: se è del 2° livello, potrà ad esempio far apparire 27 dm^3 di cibo e 27 dm^3 di acqua.

CRESCITA DI SPINE

(Alterazione, Incantamento)
Spike Growth

Sfera: Vegetale
Raggio d'azione: 54 m
Componenti: V, S, M
Durata: 3d4 turni + 1 turno per livello
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: Un numero di quadrati con lato di 3 m uguale al livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo può essere lanciato in luoghi dove sia presente qualsiasi tipo di vegetazione di una moderata densità. Il sottobosco e i rampicanti presenti nell'area diventano duri ed appuntiti: è come se la zona, che apparentemente sembra normale, fosse irta di aculei. L'effetto è identico anche nei terreni più brulli. La vittima subisce 2d4 ferite ogni 3 m di movimento nell'area e deve effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi: se fallisce, il suo fattore-movimento verrà ridotto di 1/3 (non può mai essere inferiore a 1). La penalità dura per 24 ore, dopodichè essa riacquista la sua normale andatura.

La zona colpita da *Crescita di spine* è assolutamente impossibile da scoprire, a meno che non venga lanciato *Visione nel vero* o un incantesimo di individuazione specifica (*Individuazione delle trappole* o *Scoprire trappole*). La vittima se ne accorge quando ormai è troppo tardi. Anche allora, non può dire fin dove si estenda senza utilizzare incantesimi di individuazione.

Le componenti materiali sono il simbolo sacro e sette spine o rametti appuntiti.

CRESCITA VEGETALE

(Alterazione)
Plant Growth

Sfera: Vegetale
Raggio d'azione: 144 m
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Speciale

L'incantesimo ha un duplice utilizzo. Può far crescere la vegetazione sempre più fitta ed intricata, fino a formare una giungla o un boschetto che deve essere per forza sfoltito perchè sia attraversabile (altrimenti ogni creatura lo dovrà attraversare con fattore-movimento di 3 m per round o 6 m per round, se si tratta di un essere più grande di un uomo). Perchè la magia funzioni, l'area deve contenere cespugli e alberi di qualche genere: rovi, cespugli, liane, rampicanti, cardi, biancospini, alberi, viti

ed erbacce crescono al punto da creare una vera e propria barriera. L'area d'effetto è un quadrato con lato di 6 m per ogni livello del sacerdote, ma la stessa area può anche avere una forma rettangolare. Un sacerdote dell'8° livello potrebbe quindi interessare un quadrato con lato di 48 m, oppure un rettangolo di 96 m x 24 m e così via. L'effetto dura finchè l'area non viene disboscata, incendiata o ripulita con l'incantesimo *Dissolvi magie* (o altri incantesimi analoghi).

Il secondo utilizzo interessa un'area di 2,5 Km^2. Il DM effettua di nascosto un tiro-salvezza (basato sul livello del sacerdote) per vedere se l'incantesimo riesce. Se funziona, le piante diventano più robuste e cariche di frutti, aumentando la produzione dal 20 al 50% (1d4 + 1 moltiplicato per il 10%), purchè la stagione sia normale. Non si evitano i disastri dovuti ad alluvioni, incendi, parassiti o siccità, ma anche in questi casi gli alberi resistono meglio. L'effetto dura una stagione: l'inverno fa morire anche le colture più vigorose. Nelle comunità agricole, questo incantesimo fa parte dei riti di fertilità primaverili.

CURA CECITÀ O SORDITÀ

(Scongiurazione)
Cure Blindness or Deafness

Incantesimo invertibile

Sfera: Necromanzia
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Speciale

Mediante questo incantesimo il sacerdote guarisce con l'imposizione delle mani alcune forme di cecità o sordità. La magia non cura, però, lesioni agli organi visivi e uditivi dovute a malattie o ferite.

La forma invertita, *Causa cecità o sordità*, richiede un tiro per colpire ai danni della vittima. Questa ha poi diritto ad un tiro-salvezza: se fallisce, l'incantesimo la rende cieca o sorda.

Una creatura assordata ha penalità di -1 sui tiri per la sorpresa, +1 su quelli per l'iniziativa e il 20% di probabilità di fallire quando lancia incantesimi con componente verbale. Può reagire solo a ciò che può vedere o toccare. La vittima accecata, invece, ha penalità di -4 sui tiri per colpire e di +4 sulla Classe Armatura, oltre ad una penalità di +2 sul tiro per l'iniziativa.

CURA MALATTIE

(Scongiurazione)
Cure Disease

Incantesimo invertibile

Sfera: Necromanzia
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo permette al sacerdote di curare la maggior parte delle malattie con l'imposizione delle mani. La creatura si sentirà meglio e guarirà completamente dopo un periodo che va da 1 turno a 10 giorni, a seconda della gravità della malattia e dal suo stato di avanzamento al momento della cura (spetta al DM giudicare queste condizioni). L'incantesimo è efficace anche contro mostri parassitari come la fanghiglia verde, le larve ecc. Quando viene lanciato da un sacerdote che sia almeno del 12° livello, può curare anche la licantropia (entro tre giorni dall'infezione). Non impedisce ricadute, qualora dovesse ripetersi il contagio.

Per la forma invertita, *Causa malattie*, il sacerdote deve toccare la vittima, che ha diritto ad un tiro-salvezza contro incantesimi. La gravità della malattia (debilitante o letale) viene decisa dal sacerdote, ma i particolari verranno stabiliti dal DM seguendo queste direttive generali:

* *Malattia debilitante* - Si manifesta dopo 1d6 turni, allo scadere dei quali la vittima perde un punto di Forza ogni ora fino ad arrivare a Forza 2 o meno (a questo punto, è completamente inerme). Se la creatura non possiede un punteggio di Forza, perderà il 10% dei punti-ferita ogni ora, fino a raggiungere il 10% di quelli iniziali. Se la malattia ha conseguenze anche sui punti-ferita, adottate la penalità più drastica. La guarigione richiede 1d3 settimane di riposo.

* *Malattia letale* - Questa malattia devastante si manifesta subito. Finchè ne è afflitta, la vittima non trae beneficio dagli incantesimi di *cura ferite*. Le ferite guariranno ad un ritmo pari al 10% del normale, e dopo ogni mese la creatura perde 2 punti di Carisma permanenti. Questa malattia conduce alla morte nel giro di 1d6 mesi e può essere curata soltanto attraverso la magia.

La malattia inflitta potrà essere guarita con *Cura malattie*. Non è possibile trasmettere la licantropia.

DISSOLVI MAGIE

(Scongiurazione)
Dispel Magic

Sfera: Protezione
Raggio d'azione: 54 m
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: Un cubo con spigolo di 9 m o 1 oggetto
Tiro-salvezza: Nessuno

Lanciando questo incantesimo, il sacerdote ha la possibilità di neutralizzare o di annullare la magia con cui viene a contatto, in uno dei seguenti modi.

In primo luogo, può eliminare gli incantesimi ed i loro effetti dalle creature e dagli oggetti (sono inclusi gli effetti derivanti dalle abilità innate e dagli oggetti magici). Secondariamente, può interrompere il lancio di incantesimi o l'uso di abilità innate, entro l'area d'effetto, nell'istante in cui la dissoluzione viene lanciata. In terzo luogo, può distruggere le pozioni magiche (che vengono considerate di 12° livello, ai fini dell'incantesimo).

Ogni magia o pozione presente nell'area d'effetto deve effettuare un tiro di controllo per determinare se ha perso i suoi poteri o meno. Il sacerdote può sempre dissolvere i propri incantesimi; per quelli effettuati da altri personaggi, la riuscita del tentativo dipende dalla differenza tra il suo livello e quello del personaggio ha lanciato l'incantesimo da dissolvere. La probabilità di base è pari al 50% (il tentativo riesce con un risultato di 11 o più su 1d20). Se l'effetto magico che deve essere dissolto è stato lanciato da un personaggio di livello inferiore a quello del sacerdote, la differenza tra i livelli deve essere sottratta dal numero che bisogna ottenere con 1d20 (le probabilità di riuscita aumentano). Al contrario, se il personaggio che ha lanciato l'incantesimo è più potente del sacerdote, la differenza tra i livelli si somma al numero che deve essere ottenuto (avrà quindi minori possibilità di successo). Un 20 naturale equivale sempre ad un successo, un 1 naturale ad un fallimento. Quindi, se il sacerdote è di 10 livelli superiore, solamente un risultato di 1 previene la dissoluzione dell'incantesimo.

L'incantesimo non ha effetto sugli oggetti magici particolari come pergamene, anelli, bacchette, verghe, bastoni, oggetti vari, armi, scudi e armature, a meno che non venga diretto appositamente contro di essi. In tal caso, li renderà inutilizzabili per 1d4 round. Una creatura che stia indossando o utilizzando uno di questi oggetti potrà effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi; in caso contrario l'oggetto verrà automaticamente reso inoperativo. Un collegamento interdimensionale (ad esempio una *borsa conservante*) reso inoperativo viene temporaneamente chiuso. Le proprietà fisiche dell'oggetto restano comunque invariate: una spada magica, anche se privata della magia, rimane pur sempre una spada.

Artefatti e reliquie non sono influenzati dall'incantesimo *Dissolvi magie*; possono però esserlo alcune loro proprietà (a discrezione del DM).

L'incantesimo può essere molto efficace contro le creature charmate o sotto effetti similari. Alcuni incantesimi non possono essere dissolti (vedi descrizione dei singoli incantesimi).



Effetti del Dissolvi magie

Fonte dell'effetto	Resistenza	Esito della dissoluzione
Sacerdote	Nessuna	Riesce automaticamente
Altro personaggio/ abilità innata Livello/DV		Effetto annullato
Bacchetta	6° livello	*
Bastone	8° livello	*
Pozione	12° livello	Pozione distrutta
Altre magie	12° livello o speciale	*
Artefatto	A discrezione del DM	A discrezione del DM

* Effetto annullato; se l'incantesimo *Dissolvi magie* viene lanciato direttamente sull'oggetto, questo viene reso inoperativo per 1d4 round.

Fondersi con la pietra

(Alterazione)
Meld Into Stone

Sfera: Elementale (Terra)
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 8 round + 1d8 round
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: Il sacerdote
Tiro-salvezza: Nessuno

Grazie a questo incantesimo il sacerdote può fondersi, con tutto ciò che trasporta (non più di 45 Kg di materia inanimata), in un unico blocco di pietra grande abbastanza da contenerlo. Se manca uno dei due requisiti, la magia non funziona e viene sprecata.

Mentre è fuso con la pietra, il sacerdote mantiene un contatto, seppur flebile, con la superficie e rimane cosciente del passare del tempo. Non è in grado, però, di sentire o vedere quel che gli accade intorno. Nel caso il blocco venga scalfito, il sacerdote non subisce ferite; tuttavia, se la roccia viene parzialmente distrutta, tanto da non poterlo più contenere, lo espelle con 4d8 ferite. Se il blocco viene frantumato del tutto, il sacerdote resta ucciso, a meno che non superi un tiro-salvezza contro incantesimi.

L'incantesimo dura per 1d8 + 8 round (la durata precisa viene decisa dal DM tirando il dado di nascosto). Il sacerdote può uscire dalla roccia in qualsiasi momento prima di questo termine. Se non lo fa, allo scadere del limite viene scagliato fuori con 4d8 ferite.

Se i seguenti incantesimi vengono lanciati sulla roccia che contiene il sacerdote, questi può riportare dei danni. *Pietra in carne* lo fa espellere con 4d8 ferite, *Plasmare la pietra* gli causa 4d4 danni, *Roccia in fango* lo espelle e lo uccide all'istante (a meno che non superi un tiro-salvezza contro incantesimi), *Passapareti* lo espelle senza danni.

Glifo di guardia

(Scongiurazione, Apparizione)
Glyph of Warding

Sfera: Guardia
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Finchè non si scarica
Tempo di lancio: Speciale
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Speciale

Il *Glifo di guardia* è una potente iscrizione tracciata per impedire il passaggio, l'ingresso o l'apertura alle creature ostili. E' possibile utilizzarla come guardia a un ponticello o a una porta, oppure come trappola posta su di uno scrigno o una scatola.

Le condizioni che fanno scattare la difesa sono stabilite dal sacerdote: di solito succede quando qualcuno viola l'area interessata senza pronunciare la parola magica. Un tiro-salvezza contro incantesimi permette di sfuggire alle conseguenze. Il glifo può essere predisposto in base alle caratteristiche fisiche della vittima (tipo, taglia, peso), oppure in base al suo allineamento. Può lasciar passare, ad esempio, chi appartiene alla stessa religione del sacerdote. Non è possibile predisporre i glifi a seconda della classe, dei dadi-vita o del livello delle creature. Non si possono tracciare più glifi su una stessa area: nel caso di un mobile a cassetti, però, se ne può mettere uno per ogni cassetto.

Quando lancia l'incantesimo, il sacerdote circonda di linee luminose il sigillo di guardia. L'operazione richiede un round ogni 0,5 m^2 da proteggere. Viene interessata un'area equivalente a quella di un quadrato con lato di 30 cm x il livello del sacerdote. Il glifo può avere qualsiasi forma, purchè rientri in questi limiti di estensione. Un sacerdote del 6° livello può, quindi, apporre un glifo su un'area quadrata di 1,8 m x 1,8 m, rettangolare di 1,2 m x 2,7 m e così via. Una volta completato l'incantesimo, il glifo e le linee spariscono.

Il sacerdote traccia il glifo con incenso. Se l'area supera i 4,5 m^2, questo dev'essere cosparso di polvere di diamanti (dal valore di almeno 2.000 mo).

I glifi infliggono generalmente 1d4 danni da elettricità per ogni livello del sacerdote, oppure esplodono (provocando il medesimo numero di danni da fuoco), paralizzano, accecano, assordano ecc. Il DM può concedere di utilizzare come effetto del glifo qualsiasi incantesimo dei sacerdoti che procura ferite, purchè il livello del sacerdote sia sufficiente a lanciarlo. I danni vengono dimezzati o annullati superando il tiro-salvezza, a seconda del glifo. Non è possibile evitare gli effetti di glifi con magie di individuazione, ma possono essere rimossi con un *Dissolvi magie* o mediante l'abilità speciale dei ladri Scoprire/Rimuovere Trappole.

Il DM può stabilire che il tipo di glifo dipenda dal culto del sacerdote e può permettergli di crearne altri con le regole della ricerca magica.

Invocare il fulmine

(Alterazione)
Call Lightning

Sfera: Tempo atmosferico
Raggio d'azione: 324 m
Componenti: V, S
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: Raggio di 3 m
Tiro-salvezza: 1/2

Questo incantesimo permette al sacerdote di invocare i fulmini. Perchè questo avvenga, nei paraggi dev'esserci una perturbazione di qualche genere (un temporale, tempo nuvoloso con afa o addirittura un tornado, compreso quello formato da un djinn o un elementale dell'aria da 7 o più dadi-vita). E' possibile far scendere un fulmine per turno; non è necessario farlo subito (si può anche fare altro, come ad esempio lanciare incantesimi). Ogni volta che invoca il lampo, il sacerdote deve stare fermo e concentrarsi per un intero round. La magia dura un turno per ogni livello del sacerdote ed ogni saetta causa 2d8 danni da elettricità, più 1d8 danni aggiuntivi per ogni livello dell'invocatore: un sacerdote del 4° livello può scagliare un fulmine da 6d8 danni (2d8 + 4d8).

Il lampo scende in verticale e colpisce dove vuole il sacerdote, fino a 324 m di distanza. Ogni creatura nel raggio di 3 m dal punto il cui si scarica la saetta subisce l'intero danno, a meno che non riesca a dimezzarlo superando un tiro-salvezza contro incantesimi.

L'incantesimo riesce solo all'aperto, in quanto è necessaria la presenza di un temporale. Non funziona sotto terra nè sott'acqua.

Localizzare un oggetto

(Divinazione)
Locate Object

Incantesimo invertibile

Sfera: Divinazione
Raggio d'azione: 54 m + 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: 1 oggetto
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo consente al sacerdote una più agevole ricerca di un oggetto a lui noto o familiare. Una volta lanciato l'incantesimo, egli si gira e percepisce la direzione in cui si trova l'oggetto, sempre che questo si trovi entro il raggio d'azione (81 m per i sacerdoti del 3° livello, 90 m per quelli del 4°, 108 m per quelli del 5° ecc.). E' possibile individuare capi d'abbigliamento, gioielli, mobili, attrezzi, armi e addirittura scale a pioli o scaloni. Se si cerca un oggetto particolare, come un gioiello o una corona, bisogna averne un'idea ben precisa: se l'immagine mentale non è corrispondente alla realtà, l'incantesimo non funziona. Gli oggetti unici non possono essere localizzati, a meno che il sacerdote non li conosca bene. L'incantesimo viene bloccato dal piombo. Le creature non possono essere localizzate.

La componente materiale è un pezzo di magnetite.

La forma invertita, *Nascondere un oggetto*, permette di occultare un oggetto per otto ore, rendendolo invisibile anche alle *sfere di cristallo*, agli incantesimi ecc.; è necessario che il sacerdote tocchi l'oggetto. Le creature non possono essere occultate.

Luce perenne

(Alterazione)
Continual light

Incantesimo invertibile

Sfera: Sole
Raggio d'azione: 108 m
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: Raggio di 18 m
Tiro-salvezza: Speciale

Questo incantesimo è simile all'incantesimo *Luce*, ma crea una luce d'intensità pari a quella diurna e dura finchè non viene annullato da oscurità magica o da un *Dissolvi magie*. Le creature che subiscono penalità quando sono esposte alla luce saranno danneggiate allo stesso modo se si trovano all'interno dell'area d'effetto. Come l'incantesimo *Luce*, può essere lanciato nell'aria, su oggetti o su creature; in quest'ultimo caso, se la creatura effettua con successo un tiro-salvezza contro incantesimi, l'incantesimo farà il suo effetto a circa 30 cm oltre le sue spalle. Questa magia può anche essere utilizzata per accecare una creatura, peggiorandone di 4 punti la Classe Armatura, i tiri per colpire e i tiri-salvezza. Se viene lanciata su un oggetto di piccole dimensioni che viene poi posto in un contenitore ermetico ai raggi luminosi, il suo effetto viene sospeso finchè il rivestimento non viene rimosso.

Se la *Luce perenne* viene portata all'interno di un'area di oscurità magica (o viceversa), questa viene annullata temporaneamente: nella zona in cui le due aree d'effetto si sovrappongono le condizioni di luce saranno quelle preesistenti. Se la *Luce perenne* viene lanciata direttamente contro un incantesimo di *Oscurità perenne* o di potenza inferiore, entrambi gli effetti vengono annullati.

L'incantesimo consuma il materiale su cui viene lanciato, ma questi effetti non sono visibili nel breve periodo. I materiali più resistenti e costosi possono durare secoli o millenni.

La forma invertita, *Oscurità perenne*, causa la completa assenza di luce (buio pesto); è come l'incantesimo *Oscurità*, ma interessa un'area più ampia e dura più a lungo.

Luce stellare

(Apparizione, Illusione/Visione)
Starshine

Sfera: Sole
Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: Un numero di quadrati con lato di 3 m uguale al livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Grazie a questo incantesimo il sacerdote può illuminare debolmente un'area, come se questa fosse esposta al chiaro di luna o alla luce delle stelle. A prescindere dalla quota alla quale viene lanciato l'incantesimo, la zona sotto il cielo si rischiara come in una notte di plenilunio e le condizioni di visibilità sono appunto quelle previste in questi casi: è possibile vedere un obiettivo in movimento fino a 90 m di distanza (45 m se è fermo) ed identificarlo a 27 m o riconoscerlo con sicurezza a 9 m. La luce prodotta crea delle ombre, ma non ha conseguenze sull'infravisione. L'area d'effetto appare come un cielo stellato, ma se qualcuno non crede all'illusione può arrivare a capire che in realtà si tratta di luci evocate dal sacerdote. La magia non funziona sott'acqua.

Le componenti materiali sono gambi di amarillide e varie bacche di agrifoglio.

Morte apparente

(Necromanzia)
Feign Death

Sfera: Necromanzia
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V
Durata: 1 turno + 1 round per livello
Tempo di lancio: 1/2
Area d'effetto: La persona toccata
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo il sacerdote o qualsiasi altra persona consenziente può sprofondare in uno stato di catalessi che è impossibile distinguere dalla morte. La persona che è sotto l'influsso di questo incantesimo mantiene l'olfatto e l'udito e si rende conto di ciò che le succede intorno, ma non può vedere nè avere altre percezioni. Nessun maltrattamento del corpo viene sentito, nè provoca alcuna reazione; le ferite subite vengono dimezzate. La paralisi, il veleno o il risucchio di energia non hanno alcun effetto. Se il veleno viene iniettato o introdotto in altri modi nell'organismo, agirà solo dopo che l'incantesimo è terminato e sarà comunque permesso effettuare un tiro-salvezza. La magia non protegge da eventi che causano morte certa (frane, ad esempio).

Questo incantesimo può essere lanciato solo sulle persone disposte a riceverlo. Il sacerdote può far terminare l'incantesimo quando lo desidera, ma in ogni caso deve trascorrere un intero round prima che le funzioni corporee possano riprendere il loro corso.

Si noti che, a differenza della versione per stregoni, l'incantesimo si può lanciare solo sulle persone e possono essere interessati individui di qualsiasi livello.



PARAMENTI MAGICI

(Incantamento)
Magical Vestment

Sfera: Protezione
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 5 round per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: Il sacerdote
Tiro-salvezza: Nessuno

Grazie a questo incantesimo i paramenti sacerdotali vengono impregnati di magia ed offrono una protezione equivalente a quella che conferisce una corazza di maglia (CA 5). Dopo il 5° livello, i paramenti migliorano la CA di un punto ogni tre livelli del sacerdote, fino ad arrivare a CA 1 al 17° livello. L'incantesimo dura 5 round per ogni livello del sacerdote, o fino a quando egli non perde coscienza. Se i paramenti vengono indossati insieme ad altri tipi di armature, vale la CA migliore (quella dell'armatura o quella dei paramenti): la protezione non è cumulativa con le altre.

Le componenti materiali sono i paramenti ed il simbolo sacro (entrambi non vengono consumati dall'incantesimo).

PARLARE CON I MORTI

(Necromanzia)
Speak With Dead

Sfera: Divinazione
Raggio d'azione: 1
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Speciale

Grazie a questo incantesimo il sacerdote è in grado per un certo periodo di tempo di fare domande ad una creatura defunta, che gli risponderà come può. Naturalmente, il sacerdote deve poter comunicare con quella creatura, cioè parlare la lingua che questa conosceva in vita. E' importante sapere da quanto tempo la creatura è morta: solo i sacerdoti di più alto livello possono parlare con chi è sepolto da tanto. Il numero di domande e la durata dell'interrogatorio dipendono dal livello del sacerdote.

Anche se l'incantesimo riesce, le creature saranno il più possibile evasive nelle loro risposte. Tenderanno ad essere molto concise e criptiche, ed interpreteranno le domande nel modo più letterale. Inoltre, spesso le loro conoscenze sono limitate a quel che sapevano da vive.

Una creatura di allineamento diverso da quello del sacerdote o superiore a lui per livello (dadi-vita) ha diritto ad un tiro-salvezza contro incantesimi. Se lo supera, può rifiutarsi di rispondere e far terminare l'incantesimo. Il DM può stabilire che un certo tipo di creatura possa essere interpellato solo una volta alla settimana.

Le componenti materiali sono il simbolo sacro e dell'incenso acceso. L'incantesimo deve essere lanciato sulle spoglie o su una parte di esse (non vengono perse ogni volta). La magia non funziona sott'acqua.

Livello del sacerdote	Creatura morta da (max)	Durata dell'interrogatorio	Numero di domande
Dal 1° al 6°	1 settimana	1 round	2
Dal 7° all'8°	1 mese	3 round	3
Dal 9° al 12°	1 anno	1 turno	4
Dal 13° al 15°	10 anni	2 turni	5
Dal 16° al 20°	100 anni	3 turni	6
21° e più	1.000 anni	1 ora	7

PIROTECNICA

(Alterazione)
Pyrotechnics

Sfera: Elementale (Fuoco)
Raggio d'azione: 144 m
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: 10 o 100 volte un fuoco
Tiro-salvezza: Speciale

Questo incantesimo attinge ad un fuoco già esistente per produrre due effetti, a discrezione del sacerdote. Il primo consiste in un'esplosione aerea di fiamme colorate, della durata di un round. Questo effetto acceca temporaneamente le creature nel raggio di 36 metri che vedono l'esplosione, le quali devono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi per non rimanere accecate per 1d4 + 1 round. Le fiamme occupano un volume 10 volte superiore rispetto al fuoco dal quale sono state originate.

Il secondo effetto consiste nella creazione di una spessa colonna di fumo originata dalla sorgente di fuoco, la quale forma una nube soffocante della durata di un round per ogni livello di esperienza del sacerdote. La nube assume una forma sferica (o quella dell'ambiente entro la quale è confinata), ed è di un volume pari a 100 volte quello del fuoco originario. Al suo interno la visibilità è ridotta a mezzo metro.

L'incantesimo si origina da una sorgente di fuoco compresa nell'area d'effetto. Il fuoco si estingue immediatamente, a meno che non si tratti di un fuoco estremamente grosso; in tal caso si estinguerebbe solo parzialmente. I fuochi magici non vengono spenti, sebbene una creatura del fuoco utilizzata come sorgente (come un elementale del fuoco, ad esempio) subisca 1d4 ferite + 1 ferita per ogni livello del sacerdote.

La magia non funziona sott'acqua.

PLASMARE LA PIETRA

(Alterazione)
Stone Shape

Sfera: Elementale (Terra)
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 243 dm^3 + 27 dm^3 per livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo, il sacerdote è in grado plasmare una pietra nella forma voluta: può ottenere, ad esempio, un'arma di pietra, oppure una speciale botola o un idolo. Il sacerdote potrebbe anche modificare la forma di una porta di pietra che lo tiene prigioniero, purchè il volume rientri nell'area d'effetto.

Con questo sistema si possono creare portali e forzieri di pietra, che non sono mai finemente lavorati. Se la costruzione comporta anche piccole parti mobili, esiste una probabilità del 30% che non funzionino.

La componente materiale è argilla. Con essa viene plasmato un modello a grandezza naturale, che poi è messo a contatto con la pietra quando si lancia l'incantesimo.

PREGHIERA

(Evocazione/Attrazione)
Prayer

Sfera: Combattimento
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: Raggio di 18 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Grazie a questo incantesimo il sacerdote ottiene speciali benefici per sè e i suoi compagni, mentre gli avversari subiscono degli svantaggi. Vengono colpite tutte le creature presenti nell'area alla fine del lancio dell'incantesimo: i compagni del sacerdote acquisiscono un bonus di +1 ai tiri per colpire e per i danni e sui tiri-salvezza, mentre i nemici hanno penalità di -1. Dopo aver portato a termine l'incantesimo, il sacerdote può dedicarsi ad altre attività, a differenza della *Litania* in cui deve continuare a salmodiare. Se, però, un altro sacerdote della sua stessa fede (non basta l'allineamento) lancia una *Litania,* gli effetti si combinano: per tutto il tempo in cui i due incantesimi agiscono simultaneamente il bonus diventa +2 e la penalità -2.

La componente materiale è il simbolo sacro, il rosario o qualche oggetto analogo.

PROTEZIONE DAL FUOCO

(Scongiurazione)
Protection From Fire

Sfera: Protezione, Elementale (Fuoco)
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

L'effetto di questo incantesimo varia a seconda di chi lo riceve, che può essere il sacerdote oppure qualcun altro. In entrambi i casi, non dura più di 1 turno per livello del sacerdote.

Se la protezione viene conferita dal sacerdote a se stesso, egli diventa completamente invulnerabile al fuoco normale (torce, falò, ecc.) e può assorbire 12 ferite da fuoco o calore per ogni suo livello (*Mani brucianti, Palla di fuoco, Semi di fuoco, Tempesta di fuoco, Colonna di fuoco, Sciame di meteore,* il soffio di un mastino infernale o di un'idra del fuoco ecc.).

Se l'incantesimo viene lanciato su di un'altra creatura, questa acquisisce totale immunità al fuoco di tipo normale guadagna un bonus di +4 sui tiri-salvezza contro gli attacchi basati sul fuoco e dimezza le ferite causate da fuoco magico.

La componente materiale è il simbolo sacro.

PROTEZIONE DAL PIANO NEGATIVO

(Scongiurazione)
Negative Plane Protection

Sfera: Protezione, Necromanzia
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

L'incantesimo garantisce al sacerdote o alla creatura da lui toccata una parziale protezione dai non morti collegati al Piano dell'Energia Negativa (come ombre, wight, wraith, spettri, vampiri) e da armi e magie che effettuino il risucchio d'energia. Viene aperto un canale che conduce al Piano dell'Energia Positiva e scarica l'energia negativa. Una creatura protetta colpita da magie di questo tipo può effettuare un tiro-salvezza contro la morte: se ha successo, le energie si cancellano a vicenda con un lampo ed uno schiocco. La creatura subisce soltanto le normali ferite derivanti dall'attacco ed è immune al risucchio di esperienza o di Forza, a prescindere dal numero di livelli che la magia negativa le avrebbe tolto. Se l'attacco proviene da un non morto, questi subisce 2d6 ferite per il contatto con l'energia positiva; se invece si tratta di uno stregone o di un'arma, non vengono danneggiati.

La protezione è efficace soltanto contro un attacco di questo genere, dopodichè svanisce (a prescindere dall'esito del tiro-salvezza). Se fallisce il tiro-salvezza, il soggetto subisce, oltre alla perdita di esperienza o di Forza, il doppio delle normali ferite. La protezione dura 1 turno per ogni livello del sacerdote o fino al momento in cui la creatura protetta viene colpita con l'energia negativa. Non è possibile lanciare questo incantesimo sul Piano dell'Energia Negativa.

RESPIRARE SOTT'ACQUA

(Alterazione)
Water Breathing
Incantesimo invertibile

Sfera: Elementale (Acqua, Aria)
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: 1 ora per livello
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Chi riceve questo incantesimo può respirare sott'acqua per il tempo indicato, cioè un'ora per ogni livello del sacerdote. Si può conferire questa proprietà a più di una creatura per volta; in tal caso, la durata si divide per il numero dei soggetti (un sacerdote dell'8° livello può attribuirla a due creature per quattro ore, ad otto per un'ora ecc.), fino ad un minimo di mezz'ora a testa.

La forma invertita, *Respirare aria*, consente alle creature che normalmente respirano sott'acqua di sopravvivere inspirando aria per un ugual periodo di tempo. Nessuna delle due versioni impedisce di respirare nel proprio ambiente naturale.



RIMUOVI PARALISI

(Scongiurazione)
Remove Paralysis

Sfera: Protezione
Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: 1d4 creature in un cubo con spigolo di 6 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Grazie a questo incantesimo il sacerdote può liberare una o più creature dagli effetti della paralisi o da magie ad essa collegate (tocco di un ghoul, incantesimi che bloccano o rallentano il movimento). Se l'incantesimo viene lanciato su una sola creatura, la paralisi viene automaticamente rimossa. Se le creature sono due, ognuna ha diritto a ripetere il tiro-salvezza contro l'effetto che ha causato la paralisi, con bonus di +4. Se sono tre o quattro, rifanno il tiro con bonus di +2. Perchè l'incantesimo sia efficace non deve esserci alcun tipo di barriera tra il sacerdote e le vittime.

SCACCIA MALEDIZIONE

(Scongiurazione)
Remove Curse

Incantesimo invertibile

Sfera: Protezione
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Speciale

Il sacerdote può, con questo incantesimo, eliminare una maledizione, sia che essa si trovi su un oggetto o una persona, sia che assuma la forma di una presenza malvagia o indesiderata. La magia non ha alcun effetto su scudi, armi o armature maledetti, benchè permetta, ad esempio, ad un personaggio che indossa una corazza di questo genere di togliersela. Alcune maledizioni speciali non sono eliminabili con questo incantesimo, oppure possono essere contrastate solo da un sacerdote di un certo livello. Un sacerdote del 12° livello o maggiore può servirsi di *Scaccia maledizione* per curare la licantropia, lanciandolo sulla forma animale, ma la creatura mannara ha diritto ad un tiro-salvezza contro incantesimi e, se questo riesce, il sacerdote deve ritentare al livello successivo.

La forma invertita non è permanente: *Infliggi maledizione* dura un turno per ogni livello del sacerdote che lancia l'incantesimo e causa uno dei seguenti effetti (tirate un d100):

d100	Risultato
1-50	Fa scendere a 3 un punteggio di caratteristica della vittima (scelto a caso dal DM)
51-75	Peggiora di -4 i tiri-salvezza e i tiri per colpire della vittima
76-00	C'è una probabilità del 50% per turno che la vittima lasci cadere ciò che ha in mano (o che non faccia niente, se la creatura non usa oggetti)

Il sacerdote può ideare la propria personale maledizione, che dovrebbe essere simile, come potenza, a quelle indicate (l'ultima parola spetta sempre al DM). Perchè la maledizione abbia effetto, è necessario toccare la vittima, che ha diritto ad un tiro-salvezza (se lo supera, si salva). La maledizione non può essere eliminata con *Dissolvi magie* o effetti simili.

TRAPPOLA

(Incantamento/Charme)
Snare

Sfera: Vegetale
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Finchè non viene attivata
Tempo di lancio: 3 round
Area d'effetto: Diametro di 60 cm + 5 cm per livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo permette al sacerdote di allestire una trappola che è quasi impossibile da individuare (90% di probabilità di non essere scoperta) senza l'aiuto della magia. La *Trappola* può essere ottenuta con un laccio, una corda o un qualsiasi rampicante. Quando riceve l'incantesimo, l'oggetto si fonde con ciò che lo circonda e una sua estremità forma un cappio che si stringe attorno alla vittima che entra nel cerchio (in questo modo è possibile strozzare un verme gigante o un serpente).

Se nei paraggi c'è un albero robusto e flessibile, il cappio si può legare ad esso. Quando viene azionata la trappola, l'albero si piega e poi si raddrizza, infliggendo 1d6 danni alla vittima e sollevandola da terra per l'arto imprigionato (o strangolandola, se è entrata nel cappio con la testa). Se non c'è una pianta di questo tipo, il laccio si avvolge attorno alla preda senza ferirla, ma tenendola immobile. Sott'acqua, la corda si avvolge attorno al punto di ancoraggio. La trappola è magica e nella prima ora può essere spezzata solo da un gigante delle nuvole o da una creatura ancor più forte (Forza 23). La magia si affievolisce ad ogni ora che passa e rompere il laccio diventa più facile: dopo due ore sarà sufficiente Forza 22, dopo tre Forza 21, dopo quattro Forza 20 ecc. Quando sono trascorse sei ore, la trappola si spacca anche con Forza 18, mentre dopo dodici ore il materiale di cui è fatto il lacciolo perde ogni proprietà magica e il cappio si apre, liberando l'eventuale preda. La trappola si può tagliare con armi magiche o con un'arma da taglio maneggiata da qualcuno che abbia un bonus al tiro per colpire di almeno +2 (grazie alla sua Forza, ad esempio).

Le componenti materiali sono pelle di serpente e un tendine di un animale robusto, da intrecciare assieme al laccio con cui si fa la trappola. Occorre anche il simbolo sacro.

INCANTESIMI DEL QUARTO LIVELLO

ABBASSARE IL LIVELLO DELLE ACQUE

(Alterazione)
Lower Water

Incantesimo invertibile

Sfera: Elementale (Acqua)
Raggio d'azione: 108 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Grazie a questo incantesimo il sacerdote fa defluire una parte dell'acqua presente nell'area d'effetto. Il livello dell'acqua può essere abbassato di 60 cm per ogni livello del sacerdote, fino ad una profondità minima di 2,5 cm. L'area interessata è pari ad un quadrato con lato di 3 m per ogni livello del sacerdote, quindi uno di 8° livello può influire su un volume di 4,8 m x 24 m x 24 m; uno di 9° livello su 5,4 m x 27 m x 27 m, e così via. Se si tratta di masse d'acqua vaste e profonde, come gli oceani, l'incantesimo crea un gorgo che attira verso il fondo le navi e le imbarcazioni di qualsiasi genere, mettendole in serio pericolo e impedendone l'uscita fino al termine della magia, a meno che non si riesca ad aumentarne il fattore-movimento. Quando viene lanciato contro mostri fatti d'acqua, l'incantesimo ha lo stesso effetto di *Lentezza:* la

creatura si muove a velocità dimezzata e compie la metà degli attacchi previsti ad ogni round. Non ha conseguenze sulle altre creature.

La forma invertita, *Innalzare il livello delle acque*, fa toccare all'acqua il massimo livello possibile, causando alluvioni, alta marea, allagamenti ecc.. Rende i guadi intransitabili, fa navigare le navi in secca e può anche travolgere i ponti, a discrezione del DM.

Le componenti materiali sono il simbolo sacro (o sconsacrato) e una manciata di polvere.

ATTIRARE ANIMALI I

(Evocazione, Attrazione)
Animal Summoning I

Sfera: Animale, Evocazione
Raggio d'azione: Raggio di 1,6 Km
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando lancia questo incantesimo il sacerdote può richiamare fino ad 8 animali con 4 dadi-vita o meno di un tipo prescelto. Giungeranno solamente gli animali presenti entro il raggio d'azione nel momento in cui viene lanciato l'incantesimo. Il sacerdote può fare tre tentativi con tre tipi diversi di animali: supponendo che al primo richiamo non siano disponibili i cani selvatici, al secondo non lo siano i falchi, occorre vedere se al terzo tentativo i cavalli selvaggi si trovano all'interno del raggio d'azione. Spetta al DM decidere se l'animale richiamato è alla portata del sacerdote. Gli animali attirati aiuteranno il sacerdote al meglio delle loro possibilità e rimarranno fino al termine di un combattimento o di una missione, oppure finchè non verranno mandati via dal sacerdote. Possono essere richiamati solo animali di dimensioni normali o giganti; non è possibile richiamare mostri o animali fantastici (come chimere, draghi, gorgoni, manticore ecc.).

BASTONI IN SERPENTI

(Alterazione)
Sticks to Snakes

Incantesimo invertibile

Sfera: Vegetale
Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S, M
Durata: 2 round per livello
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: 1d4 bastoni + 1 bastone per livello in un cubo con spigolo di 3 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo il sacerdote può trasformare 1d4 bastoni + 1 bastone per ogni suo livello in altrettanti serpenti. Quindi, un sacerdote del 9° livello potrà tramutarne da 10 a 13. I serpenti attaccano su ordine del sacerdote. E' ovviamente necessario disporre di bastoni o di qualcosa di analogo (torce, lance, ecc.) per ottenere i serpenti. Questi pezzi di legno non devono avere un diametro superiore a quello di un normale bastone. Se sono impugnati da una creatura, deve essere effettuato un tiro-salvezza pari a quello del possessore (una lancia in mano ad un orchetto deve fallire il tiro-salvezza dell'orchetto contro metamorfosi). Gli oggetti magici (lance e bastoni) non vengono colpiti dall'incantesimo. Vengono trasformati solo i bastoni presenti all'interno dell'area d'effetto. I serpenti ottenuti possono essere di vario tipo, ma solitamente possiedono 2 dadi-vita, CA 6, fattore-movimento 9 e possono stritolare causando 1d4 + 1 danni per round, oppure mordere infliggendo 1 danno, oltre all'eventuale veleno. La probabilità che il serpente sia velenoso è pari al 5% per ogni livello del sacerdote, se questi lo desidera. Quindi, un sacerdote di 11° livello, ha una probabilità pari al 55% di creare un serpente velenoso. L'incantesimo dura 2 round per ogni livello del sacerdote.

Le componenti materiali sono un pezzo di corteccia e qualche scaglia di serpente.

La forma invertita, *Serpenti in bastoni*, trasforma dei normali serpenti in altrettanti bastoni per lo stesso periodo di tempo, oppure annulla la forma normale, a seconda del livello di chi vuole contrastarla (un sacerdote del 10° livello che lanci l'incantesimo invertito può ritrasformare da 11 a 14 serpenti in bastoni).

BLOCCAPIANTE

(Incantamento/Charme)
Hold Plant

Sfera: Vegetale
Raggio d'azione: 72 m
Componenti: V, S
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: 1d4 piante in un quadrato con lato di 12 m
Tiro-salvezza: Neg.

Questo incantesimo influisce sui vegetali in tre modi: 1) ferma la vegetazione mobile; 2) impedisce alle piante di intrecciarsi, avvolgersi, stringere e crescere; 3) impedisce qualsiasi tipo di suono o movimento ai vegetali, a meno che questo non sia causato dal vento. Gli effetti di questo incantesimo si applicano su ogni vegetale, compresi funghi e piante ingrandite o animate per magia. Colpisce fanghiglie verdi, muffe, treant ecc. Ha una durata pari ad un round per ogni livello del sacerdote e coinvolge 1d4 piante in un'area quadrata con lato di 12 m o di 4-16 m, se si tratta di bassa vegetazione, come erba o muschio. Se il sacerdote ha come obiettivo una pianta soltanto (o un quadrato con lato di 4 m), il tiro-salvezza dei vegetali colpiti ha una penalità di -4; se le piante sono due (o un quadrato con lato di 8 m), la penalità diventa di -2; se sono tre (lato di 12 m), si riduce a -1; con quattro piante (lato di 16 m), il tiro-salvezza non subisce modifiche.

CHIAMARE CREATURE DEI BOSCHI

(Evocazione/Attrazione)
Call Woodland Beings

Sfera: Evocazione
Raggio d'azione: 90 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: Speciale
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Neg.

Con questo incantesimo il sacerdote può richiamare a sè alcune creature dei boschi. La magia funziona solo all'aperto, ma non necessariamente nelle zone boscose. Il sacerdote deve proseguire ininterrottamente a pronunciare l'incantesimo fino a quando non giunge qualche creatura richiamata, oppure finchè non trascorrono due turni (le frasi e i gesti somatici sono semplici, quindi non richiedono un grande dispendio di energie da parte del sacerdote).

L'incantesimo richiama solamente un tipo di creature tra quelle elencate nella tabella seguente. Queste arrivano solamente se si trovano all'interno del raggio d'azione.

Tipo di creature chiamate	Tipo di terreno boscoso		
	Rado	Moderato/Silvestre	Fitto/Vergine
2d8 brownie	30%	20%	10%
1d4 centauri	5%	30%	5%
1d4 driadi	1%	25%	15%
1d8 folletti	10%	20%	10%
1d4 satiri	1%	30%	10%
1d6 spiritelli	0%	5%	25%
1 treant	-	5%	25%
1 unicorno	15%	20%	

Il sacerdote può effettuare tre richiami, ogni volta di tipo diverso. Una volta che giunge una creatura non è più possibile mandare ulteriori richiami, se non lanciando nuovamente l'incantesimo. Il DM consulterà



la mappa della zona e calcolerà la probabilità che qualcuna di tali creature sia nei dintorni in base al territorio in cui si trova il sacerdote.

La creatura a cui giunge il richiamo ha diritto ad un tiro-salvezza contro incantesimi con una penalità di -4, per evitare di essere richiamata. Le creature che rispondono al richiamo saranno ben disposte nei confronti del sacerdote ed obbediranno ai suoi ordini. Se, però, il sacerdote o alcuni dei suoi compagni sono di allineamento Malvagio, le creature possono ripetere il tiro-salvezza (questa volta con un bonus di +4), quando queste giungeranno a meno di 9 m da lui o da qualsiasi altro personaggio Malvagio che è con lui. Se il tiro-salvezza ha successo, cercheranno immediatamente di fuggire. In ogni caso, se il sacerdote chiede alle creature chiamate di combattere per lui, queste dovranno effettuare un controllo della fedeltà basato sul suo Carisma e su come si è comportato nei loro confronti.

L'incantesimo riguarda le creature dei boschi di allineamento Buono o Neutrale come stabilito dal DM, il quale può modificare la tabella come meglio crede.

Se il sacerdote conosce personalmente una determinata creatura, il raggio d'azione per richiamarla raddoppia. In questo caso non vengono coinvolte altre creature.

Le componenti materiali sono una pigna e otto bacche di agrifoglio.

Se viene fornita una probabilità percentuale, druidi ed altri sacerdoti della natura sommano un 1% per ogni loro livello. Le percentuali devono essere utilizzate solo nel caso non si disponga di informazioni precise sull'area interessata.

CONTROLLARE LA TEMPERATURA NEL RAGGIO DI 3 M

(Alterazione)
Control Temperature, 10' Radius

Sfera: Tempo atmosferico
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 4 turni + 1 turno per livello
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: Raggio di 3 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo permette al sacerdote di alterare la temperatura attorno a sè di 5,5° C in più o in meno per ogni suo livello. Un sacerdote del 10° livello, quindi, potrebbe farla cambiare di un massimo di 55° C in più o in meno. L'incantesimo serve a facilitare la sopravvivenza del sacerdote e dei suoi compagni in climi molto rigidi o torridi: potrebbero starsene in maniche di camicia durante una tormenta di neve, oppure preparare il ghiaccio da mettere nelle bevande durante una torrida ondata di caldo.

L'incantesimo protegge anche da intensi attacchi (normali e magici) basati sul calore e sul freddo. Se il limite della temperatura è oltre le possibilità dell'incantesimo (la raffica bruciante di una palla di fuoco o il soffio gelido di un drago bianco), esso permette di ridurre le ferite subite di 5 punti per ogni livello del sacerdote. Sono concessi i normali tiri-salvezza; la riduzione avviene dopo che il tiro-salvezza è riuscito o fallito. Dopo aver subito un attacco di questo genere l'incantesimo termina.

La componente materiale è una striscia della corteccia di salice (per abbassare la temperatura) o foglie di lampone (per alzarla).

CREARE FUOCO

(Alterazione)
Produce Fire

Incantesimo invertibile

Sfera: Elementale (Fuoco)
Raggio d'azione: 36 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: Quadrato con lato di 3,6 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo il sacerdote crea un fuoco grande fino a 3,6 m per lato. A meno che non incendi altro materiale infiammabile il fuoco dura per un solo round. Esso infligge 1d4 danni + 1 danno per ogni livello del sacerdote alle creature presenti nell'area. Incendia i materiali infiammabili come stoffa, olio, carta, pergamena, legno ecc., che continuano ad ardere.

La forma invertita, *Spegnere fuoco*, estingue qualsiasi fuoco normale (carbone, olio, cera, legno ecc.) all'interno dell'area d'effetto.

Per entrambe le versioni è sufficiente disporre di un impasto di zolfo e cera appallottolato e lanciato contro il bersaglio.

CURA FERITE GRAVI

(Necromanzia)
Cure Serious Wounds

Incantesimo invertibile

Sfera: Guarigione
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo è una versione potenziata di *Cura ferite leggere*. Imponendo le proprie mani, il sacerdote cura 2d8 + 1 ferite o altri danni al corpo della creatura. La cura non ha effetto sulle creature incorporee, non morte o extraplanari.

La forma invertita, *Causa ferite gravi*, funziona in modo simile all'incantesimo *Causa ferite leggere*. E' necessario toccare la vittima con un tiro per colpire per poter infliggere 2d8 + 1 danni.

DIVINAZIONE

(Divinazione)
Divination

Sfera: Divinazione
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo viene utilizzato per ottenere un consiglio riguardante un evento specifico o un'attività che avrà luogo entro una settimana. Questo può essere espresso sotto forma di una breve frase, di un enigma o di un presagio. A differenza dell'incantesimo *Augurio*, fornisce un responso specifico. Se, ad esempio, la domanda è: "Facciamo bene ad avventurarci nel terzo livello?" ed un terribile troll è in agguato all'ingresso del dungeon, a guardia di 10.000 mo e di uno *scudo +1* (e il DM valuta che i personaggi possano sconfiggerlo, dopo una dura lotta), il responso potrebbe essere: "Preparate l'olio e le torce; illumineranno il vostro cammino verso la ricchezza". In ogni caso, il DM stabilisce quali informazioni vengono concesse e se sono necessarie ulteriori divinazio-

ni per ottenere informazioni aggiuntive. Si noti che se l'informazione non viene utilizzata, può darsi che in seguito la situazione cambi, per cui l'informazione non sia più di alcuna utilità (il troll dell'esempio potrebbe essersene andato, portando con sè il tesoro).

La probabilità di base di ottenere una corretta divinazione è del 60% + 1% per ogni livello del sacerdote. Il DM può modificarla in base alle azioni da predire (se, ad esempio, sono state prese particolari precauzioni contro l'incantesimo). Se il tiro fallisce, il sacerdote si rende conto che l'incantesimo non ha funzionato, a meno che non sia in atto una specifica magia che fornisce false informazioni.

Le componenti materiali sono un'offerta sacrificale, incenso e il simbolo sacro. Se si tratta di una divinazione particolarmente importante, può essere necessario il sacrificio di qualche pietra preziosa, di un gioiello o di un oggetto magico di valore.

FORESTA ILLUSORIA

(Illusione/Visione)
Hallucinatory Forest

Incantesimo invertibile

Sfera: Vegetale
Raggio d'azione: 72 m
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: Un numero di quadrati con lato di 12 m uguale al livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando viene lanciato questo incantesimo, una foresta illusoria compare dal nulla. La foresta illusoria sembra essere perfettamente naturale e non è per nulla diversa dalle foreste reali. I sacerdoti in sintonia con i boschi (così come i loro abitanti: centauri, driadi, draghi verdi, ninfe, satiri e treant) si accorgono del trucco. Tutte le altre creature crederanno alla sua esistenza e l'ordine di marcia e il movimento saranno modificati di conseguenza. Toccare gli arbusti non ha effetto sull'incantesimo e non ne rivela la natura. La foresta permane finchè non viene eliminata con un *Dissolvi magie* o con la forma invertita. L'area è di forma grosso modo rettangolare o quadrata e ogni lato deve misurare almeno 12 m. La foresta può comunque essere di dimensioni inferiori all'area massima, se il sacerdote lo desidera. Uno dei suoi margini può essere fino a 72 m di distanza dal sacerdote.

IMMUNITÀ AGLI INCANTESIMI

(Scongiurazione)
Spell Immunity

Sfera: Protezione
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo il sacerdote rende la creatura toccata immune agli effetti di uno specifico incantesimo di 4° livello o inferiore. Esso protegge dagli incantesimi, dagli effetti di oggetti magici e dalle abilità innate delle creature, ma non ripara dagli attacchi con il soffio o con lo sguardo. Esistono ulteriori limitazioni. In primo luogo, il sacerdote deve aver sperimentato di persona gli effetti dell'incantesimo. Se, ad esempio, è già stato colpito in passato da una *Palla di fuoco*, può ora sfruttare l'immunità a questo tipo di magia. Secondariamente, l'incantesimo non può essere lanciato su una creatura già protetta da pozioni, anelli magici, incantesimi difensivi ecc.. Infine, la protezione funziona solo contro un particolare incantesimo, non contro un intero gruppo di magie affini. Quindi, una creatura protetta dal *Fulmine* rimane vulnerabile alla *Scarica elettrica*.

La componente materiale è la stessa dell'incantesimo da cui si deve essere protetti.

INDIVIDUAZIONE DELLE BUGIE

(Divinazione)
Detect Lie

Incantesimo invertibile

Sfera: Divinazione
Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Neg.

Con questo incantesimo il sacerdote è in grado di determinare se la creatura su cui l'ha lanciato sta dicendo deliberatamente una bugia. L'incantesimo non rivela la verità, nè scopre inesattezze non intenzionali o rivela se la vittima sta tralasciando qualcosa. La creatura ha diritto a un tiro-salvezza contro incantesimi, che viene modificato solo in base alla Saggezza del sacerdote (se questi ha Sag 18, il tiro-salvezza della vittima viene ridotto di 4 punti; vedi tabella 5).

La componente materiale è polvere d'oro (valore 1 mo).

La forma invertita, *Nascondere le bugie*, impedisce per 24 ore che le menzogne della creatura siano smascherate.

La componente materiale della forma invertita è polvere d'ottone.

INSETTI GIGANTI

(Alterazione)
Giant Insect

Incantesimo invertibile

Sfera: Animale
Raggio d'azione: 18 m
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: Da 1 a 6 insetti
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo il sacerdote può trasformare uno o più insetti di dimensioni normali in una forma più grande, fino a farli diventare simili agli insetti giganti del *Manuale dei Mostri*. Si può alterare un solo tipo d'insetto per volta (è quindi impossibile ingigantire una formica e una mosca contemporaneamente). Tutti gli insetti dovranno avere le stesse dimensioni.

Il numero degli insetti e le dimensioni a cui possono arrivare dipendono dal livello del sacerdote.

Livello sacerdote	Dadi-vita dell'insetto	Totale massimo dei dadi-vita
Dal 7° al 9°	3	9
Dal 10° al 12°	4	12
13° e oltre	6	15

Ad esempio, un sacerdote dell'8° livello può far crescere 3 insetti fino a 3 dadi-vita, 4 fino a 2 oppure 9 fino ad 1 dado-vita. Gli insetti volanti da 3 o più dadi-vita possono essere cavalcati da una creatura di taglia umana (possono reggere 36 Kg per ogni dado-vita).

Se, per qualsiasi motivo, il sacerdote viene interrotto mentre sta lanciando l'incantesimo, o se gli insetti sono già sotto l'effetto di una magia (compresa questa), questi ultimi muoiono e l'incantesimo è perduto. Il DM stabilisce quanti insetti di un certo tipo sono disponibili; solitamente è questo il limite principale dell'incantesimo.

Se l'insetto creato con l'incantesimo corrisponde alla descrizione di un mostro già esistente, questa deve essere utilizzata. Se non ne esiste una adatta, l'insetto gigante ha CA compresa tra 8 e 4, 1 attacco ed infligge 1d4 danni per ogni dado-vita.

Esempio: un sacerdote del 14° livello ingrandisce uno scarafaggio (l'unico disponibile) a 6 dadi-vita. Il DM decide che esso ha CA 5 e che provoca 6d4 danni con il morso.

L'incantesimo funziona solo con gli insetti, non con aracnidi, crostacei o



altre piccole creature. Gli insetti giganti non attaccano il sacerdote, che impartirà loro semplici ordini ("attacca", "difenditi", "sorveglia" ecc.). L'ordine di attaccare una determinata creatura quando appare o di sorvegliare in attesa di un determinato evento sono troppo complessi. Gli insetti si scagliano contro chiunque capiti a tiro, a meno che il sacerdote non lo vieti esplicitamente.

La forma invertita, *Rimpicciolire insetti*, riduce qualsiasi insetto gigante alle sue normali dimensioni. Si sottrae dal numero di dadi-vita degli insetti il numero di dadi-vita che il sacerdote può coinvolgere. Se arriva a 0 dadi-vita, l'insetto è stato rimpicciolito.

Ogni riduzione parziale non ha effetto: o l'animale si rimpicciolisce completamente o resta gigante. Ad esempio, un sacerdote del 9° livello attaccato dalle formiche giganti potrebbe ridurre tre formiche guerriere o quattro operaie a dimensioni ordinarie senza tiro-salvezza.

L'incantesimo non funziona con creature insettiformi dotate di intelligenza.

Per entrambe le versioni è sufficiente disporre del simbolo sacro.

Libertà d'azione

(Scongiurazione, Incantamento)
Free Action

Sfera: Charme
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Per tutta la durata dell'incantesimo la creatura toccata può muoversi ed attaccare normalmente, anche se è sotto l'effetto di magie che impediscono i movimenti (come *Ragnatela* o *Lentezza*) o se si trova sott'acqua. Annulla e previene le conseguenze degli incantesimi di *blocco* e della paralisi. Sott'acqua, il beneficiario si muove alla stessa velocità di cui dispone sulla terraferma ed infligge tutti i danni che causa normalmente, anche con armi da taglio, come asce e spade, oppure contundenti, come martelli e mazze, purchè l'arma sia tenuta in mano anzichè lanciata. L'incantesimo non permette di respirare sott'acqua; occorre la magia appropriata.

La componente materiale è una fascia di cuoio legata attorno al braccio o a qualcosa di simile, che si disintegra alla fine dell'incantesimo.

Lingue

(Alterazione)
Tongues

Incantesimo invertibile

Sfera: Divinazione
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: 1 turno
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: Il sacerdote
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo consente al sacerdote di comprendere e parlare altre lingue razziali o dialetti locali. Non gli consente, però, di parlare con gli animali. L'incantesimo permette al sacerdote di essere compreso da tutte le creature dello stesso tipo che sono entro la distanza d'ascolto (solitamente 18 m). Egli deve scegliere le lingue da apprendere prima di lanciare l'incantesimo; poi sarà in grado di parlarle fluentemente e con accento perfetto. L'incantesimo non conferisce alcun genere di predisposizione nei suoi confronti.

Il sacerdote può parlare una lingua aggiuntiva per ogni 3 livelli di esperienza. La forma invertita cancella gli effetti dell'incantesimo o confonde le comunicazioni verbali di qualsiasi tipo all'interno dell'area d'effetto.

Manto del coraggio

(Evocazione/Attrazione)
Cloak of Bravery

Incantesimo invertibile

Sfera: Charme
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Neg.

Questo incantesimo può essere lanciato su qualsiasi creatura consenziente, che otterrà un bonus sui tiri-salvezza contro ogni forma di *paura* (ma non il timore reverenziale che possono incutere alcune divinità minori o maggiori). L'incantesimo può agire su un numero di creature che va da uno a quattro (a scelta del sacerdote). Se viene lanciato solo su una questa guadagna un bonus sul tiro-salvezza di +4, se agisce su due il bonus è di +3, tre hanno un bonus di +2 e quattro hanno un bonus di +1. L'incantesimo funziona solo per una volta, dopodichè l'effetto svanisce, a prescindere dal risultato del tiro-salvezza. L'incantesimo termina dopo 8 ore, se nessun tiro-salvezza viene effettuato prima di allora.

La forma invertita, *Manto della paura*, circonda la creatura toccata di un'aura terrificante con raggio di 90 cm. Tutti gli altri personaggi e le creature che entrano in quest'aura devono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi. Se lo falliscono, fuggono in preda al panico per 2d8 round. Gli individui colpiti potrebbero lasciar cadere gli oggetti che hanno in mano oppure no, a scelta del DM.

L'incantesimo non ha effetto sui non morti. L'effetto può essere utilizzato una sola volta e svanisce dopo otto ore, se non viene utilizzato. I compagni della persona che ha ricevuto l'incantesimo non sono immuni alle conseguenze.

La componente materiale per l'incantesimo *Manto del coraggio* è la penna di un'aquila o di un falco. Per la forma invertita occorre la penna della coda di un pollo o di un avvoltoio.

Neutralizzare veleni

(Necromanzia)
Neutralize Poison

Incantesimo invertibile

Sfera: Guarigione
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: 1 creatura o 27 dm^3 di sostanza ogni due livelli
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo il sacerdote rende atossico qualsiasi tipo di veleno presente nella creatura o nella sostanza toccata. Se si tratta di un avversario, come un rettile o un serpente velenoso (o anche l'arma avvelenata di un nemico), che non vuole essere toccato, il sacerdote deve effettuare un tiro per colpire. L'incantesimo può evitare la morte della creatura avvelenata, se lanciato in tempo. I suoi effetti sono permanenti solamente per quanto riguarda il veleno presente in una creatura avvelenata nel momento in cui viene toccata, quindi non influiscono se non temporaneamente su creature ed oggetti che producono continuamente il veleno.

Anche per la forma invertita, *Avvelenare*, occorre un tiro per colpire. La vittima può effettuare un tiro-salvezza contro veleni e, se fallisce, resta priva di forze e muore nel giro di un turno, a meno che l'azione del veleno non venga rallentata o annullata con altri incantesimi.

PARLARE CON LE PIANTE

(Alterazione)
Speak With Plants

Sfera: Vegetale
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: Raggio di 9 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo il sacerdote è in grado di comunicare, in modo molto rudimentale, con ogni vegetale (compresi funghi, muschi e mostri simili a piante) e di esercitare un certo controllo sulle piante normali (quindi non su mostri o sulle creature simili a piante). E' quindi possibile al sacerdote chiedere se sono passate o meno delle creature, può far dividere gli arbusti per facilitare il passaggio, oppure può ordinare ai rampicanti di intralciare gli inseguitori e così via. L'incantesimo non permette alle piante di sradicarsi e di muoversi, ma è possibile qualsiasi movimento facente parte delle loro normali capacità. Possono essere liberate le vittime dell'incantesimo *Intralciare* (1° livello). L'incantesimo dura un round per ogni livello del sacerdote ed ha effetto su tutta la vegetazione presente nell'area.

Le componenti materiali sono una goccia d'acqua, un po' di letame ed una fiamma.

PORTA VEGETALE

(Alterazione)
Plant Door

Sfera: Vegetale
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

L'incantesimo apre un portale o un passaggio magico attraverso alberi, sottobosco, boscaglie ed altri arbusti simili (anche magici). La porta rimane aperta per colui che ha lanciato l'incantesimo e per i sacerdoti di livello superiore, oltre che per le driadi; agli altri deve essere indicata la localizzazione della porta. Il sacerdote può, con questo incantesimo, addirittura entrare in un tronco di un albero e rimanervi, finchè l'incantesimo non termina. Il tronco può far passare oppure può ospitare anche altre creature, grandi al massimo quanto un uomo. Se l'albero viene abbattuto o incendiato, gli occupanti devono andarsene prima che cada o venga consumato dalle fiamme, per non rimanere coinvolti. La durata dell'incantesimo è di un turno per ogni livello del sacerdote. Se questi decide di entrare in una quercia, dura nove volte più a lungo, tre volte più a lungo se entra dentro un frassino. Il varco creato è largo fino a 1,2 m, alto 2,4 m e lungo 3,6 m per ogni livello del sacerdote. L'incantesimo non funziona con i mostri vegetali (fanghiglie, muffe, treant ecc.).

Le componenti materiali sono un pezzo di carboncino e il simbolo sacro.

PROTEZIONE DAL FULMINE

(Scongiurazione)
Protection From Lightning

Sfera: Protezione, Tempo atmosferico
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

L'effetto dell'incantesimo cambia a seconda di chi lo riceve, che può essere il sacerdote o un'altra creatura. La sua durata rimane comunque di un turno per ogni livello del sacerdote.

Se l'incantesimo viene lanciato sul sacerdote, egli diventa invulnerabile agli attacchi basati sull'elettricità, come il soffio di un drago blu, incantesimi come *Fulmine, Scarica elettrica*, o agli attacchi dei giganti delle tempeste, dei fuochi fatui ecc. L'incantesimo assorbe fino a 10 punti di danno dovuti ad elettricità per ogni livello del sacerdote, dopodichè termina il suo effetto.

Se l'incantesimo viene lanciato su un'altra creatura, a questa verrà concesso un bonus di +4 sui tiri-salvezza contro gli attacchi basati sull'elettricità e dimezzerà le ferite subite a causa di tali attacchi.

La componente materiale è il simbolo sacro.

PROTEZIONE DAL MALE NEL RAGGIO DI 3 M

(Scongiurazione)
Protection From Evil, 10' Radius

Incantesimo invertibile

Sfera: Protezione
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: Raggio di 3 m
Tiro-salvezza: Nessuno

La barriera protettiva creata con questo incantesimo è identica a quella dell'incantesimo *Protezione dal male*, ma è di dimensioni maggiori ed è di più lunga durata. L'effetto è centrato sulla creatura toccata e si muove insieme ad essa. Qualsiasi creatura protetta che si trovi all'interno del cerchio può spezzare la protezione entrando in combattimento ravvicinato contro le creature incantate o evocate per magia. Se l'incantesimo viene lanciato su una creatura troppo grande per rientrare nell'area d'effetto, esso agirà come un semplice incantesimo di *Protezione dal male*, efficace solo per quella creatura.

La forma invertita, *Protezione dal bene nel raggio di 3 m*, protegge contro le creature Buone.

Per lanciare l'incantesimo, il sacerdote deve tracciare un cerchio con diametro di 6 m usando acquasanta (o sconsacrata) e incenso (o letame secco).

RESPINGERE INSETTI

(Scongiurazione, Alterazione)
Repel Insects

Sfera: Animale, Protezione
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: Raggio di 3 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo il sacerdote crea una barriera invisibile avente un raggio di 3 m che ferma tutti i tipi di insetti. Vengono respinti anche gli insetti giganti con un numero di dadi-vita inferiore ad 1/3 del livello del sacerdote (cioè quelli con 2 dadi-vita per sacerdoti dal 7° al 9° livello, quelli con 3 per sacerdoti dal 10° al 12° livello, ecc.). Gli insetti con un numero superiore di dadi-vita possono entrare nell'area protetta se sono particolarmente aggressivi e superano un tiro-salvezza contro incantesimi. Subiscono, in ogni caso, 1d6 ferite per il passaggio attraverso la barriera magica. L'incantesimo non ha alcun effetto su aracnidi, miriapodi e creature simili; riguarda esclusivamente gli insetti.

La componente materiale è una qualsiasi delle seguenti: vari fiori di calendola triturati, un porro tritato, sette foglie di ortica schiacciate o un grumo di resina di un albero di canfora.

SCONGIURARE

(Scongiurazione)
Abjure

Sfera: Evocazione
Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Speciale

Questo incantesimo rimanda una creatura extraplanare al suo Piano d'origine. Non ha effetto contro i semidei e le entità ancor più potenti, ma può scacciare i loro servitori e seguaci. Se la creatura ha un nome specifico (proprio), questo deve essere conosciuto e pronunciato. Se non si supera l'eventuale resistenza alla magia della creatura, l'incantesimo non funziona. Il sacerdote ha una probabilità di riuscita pari al 50% (11 o più su 1d20). Il tiro viene modificato in base alla differenza di livello tra il sacerdote e la creatura da scongiurare. Il numero da ottenere diminuisce se il sacerdote ha più livelli dei dadi-vita della creatura ed aumenta se ne ha meno. Se l'incantesimo ha effetto, la creatura viene immediatamente rispedita nel suo Piano e deve sopravvivere ad una prova di shock corporeo. Se la creatura non ha un punteggio di Costituzione, il valore da ottenere per sopravvivere è del 70% più il 2% per ogni suo dado-vita o livello. Il sacerdote non può decidere il luogo specifico dove far arrivare la creatura sul suo Piano. Se l'incantesimo fallisce, il sacerdote deve salire di un livello prima di poter riprovare con quella particolare creatura.

Le componenti materiali sono l'acquasanta, il simbolo sacro e qualche sostanza nociva alla creatura.

SPECCHIO D'ACQUA

(Divinazione)
Reflecting Pool

Sfera: Divinazione
Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 2 ore
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo il sacerdote trasforma un piccolo specchio d'acqua naturale in uno strumento di osservazione. Il diametro della pozza non può superare la dimensione di 60 cm per ogni livello del sacerdote. L'effetto è simile a quello di una *sfera di cristallo*. La divinazione si estende solo al Piano Etereo e ai Piani Interni (compresi quelli Paraelementali, il Semipiano delle Ombre, ecc.). Nel *MDM*, oltre alla descrizione della *sfera di cristallo*, sono fornite le note generali sul tipo di esame, sul fatto che la vittima se ne accorga o meno e sulle conseguenze in caso di tentativi rivolti ad altri Piani.

Attraverso lo specchio d'acqua si possono lanciare gli incantesimi seguenti, con una probabilità di funzionare correttamente pari al 5% per ogni livello del sacerdote: *Individuazione del magico, Individuazione delle trappole, Individuazione del veleno.* Ogni tentativo di individuazione ulteriore richiede un round di concentrazione, a prescindere dal risultato. L'eventuale infravisione agisce normalmente anche attraverso lo specchio d'acqua.

L'immagine è quasi sempre annebbiata ed impedisce di leggere qualsiasi scritta.

La componente materiale è olio estratto da nocciole e noci, raffinato e versato da tre misurini, goccia a goccia, sulla superficie (ogni misurino non deve contenere più di 30 g d'olio).

Il DM può stabilire che l'incantesimo possa essere lanciato una sola volta al giorno.

TRASFERIRE INCANTESIMI

(Incantamento)
Imbue With Spell Ability

Sfera: Charme
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Finchè non viene utilizzato
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: La persona toccata
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo il sacerdote può trasferire una parte degli incantesimi memorizzati, e la capacità di lanciarli, ad un'altra persona. Solamente le persone che non sono in grado di lanciare incantesimi (compresi ranger al di sotto dell'8° livello e paladini di livello inferiore al 9°) possono ricevere questa magia; essa non funziona con le classi che lanciano incantesimi, i mostri privi di intelligenza e gli individui che hanno meno di 1 dado-vita.

La persona che assorbe gli incantesimi deve avere, inoltre, Saggezza 9 o superiore. Possono essere trasferiti solo gli incantesimi dei sacerdoti aventi natura informativa o difensiva, o l'incantesimo *Cura ferite leggere.* Tentare di trasferire anche altre magie annulla l'intero incantesimo. Le persone di alto livello possono ricevere più di un incantesimo, a discrezione del sacerdote.

Livello del ricevente	Incantesimi trasferiti
1	1 del 1° livello
3	2 del 1° livello
5+	2 del 1° livello e 1 del 2°

Le caratteristiche variabili dell'incantesimo (raggio d'azione, durata, area d'effetto ecc.) funzionano a seconda del livello del sacerdote che ha effettuato il trasferimento.

Il sacerdote perde gli incantesimi trasferiti ad un'altra persona finchè questa non li avrà utilizzati o finchè non verrà uccisa. Se, ad esempio, un sacerdote del 7° livello con 5 incantesimi del 1° e 4 del 2° trasferisce ad un guerriero del 10° livello un *Cura ferite leggere* ed un *Rallenta Veleno,*

potrà ora disporre solamente di 4 incantesimi di 1° livello (finchè non verrà lanciato l'incantesimo di cura) e di 3 del 2° (fino a quando non verrà rallentata l'azione del veleno); gli incantesimi torneranno disponibili anche nel caso il guerriero dovesse morire. Nel contempo il sacerdote rimane moralmente responsabile dell'utilizzo che viene fatto dell'incantesimo.

Le componenti materiali sono il simbolo sacro, più un oggetto che rappresenti il mestiere del ricevente (un grimaldello per un ladro, ecc.). Questo oggetto e qualsiasi componente materiale necessaria per l'incantesimo che deve essere trasferito vengono consumati.

INCANTESIMI DEL QUINTO LIVELLO

ARCOBALENO

(Apparizione, Alterazione)
Rainbow

Sfera: Tempo atmosferico, Sole
Raggio d'azione: 108 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Per poter lanciare questo incantesimo, il sacerdote deve vedere un arcobaleno di qualche genere, o disporre di una componente speciale (si veda più sotto). L'incantesimo può essere lanciato in due versioni ed il sacerdote può scegliere quale utilizzare nel momento in cui lo lancia. Le due versioni sono le seguenti:

Arco: Crea un arco corto composito, con i colori dell'arcobaleno, leggero e facile da tendere, quindi utilizzabile senza penalità anche da chi è privo della capacità specifica. Ognuna delle sue frecce luccicanti equivale ad un'arma magica +2, con bonus sia sul tiro per colpire, sia sul tiro per i danni. La resistenza alla magia può negare l'effetto di qualsiasi freccia lanciata dall'arco. L'arco lancia 7 frecce prima di svanire. Se ne possono scagliare fino a 4 per round. Ogni volta che viene scoccata una freccia di un certo colore, l'arco perde il colore corrispondente. Ogni colore delle frecce infligge il doppio dei danni a determinate creature, come segue:

Rosso -	creature che abitano nel fuoco o che lo utilizzano, elementali del fuoco
Arancione -	creature o costrutti di argilla, sabbia, terra, pietra o materiali affini, elementali della terra
Giallo -	nemici vegetali (compresi fungoidi, treant ecc.)
Verde -	creature acquatiche, elementali dell'acqua.
Azzurro -	creature aeree, creature che usano l'elettricità, elementali dell'aria.
Indaco -	creature che utilizzano il veleno o l'acido.
Violetto -	creature metalliche o rigeneranti.

Quando l'arco viene teso, una freccia del colore appropriato compare magicamente, pronta per essere scoccata. Se non viene specificato nessun colore, o un colore già utilizzato, appare la freccia del colore successivo (nell'ordine di cui sopra).

Ponte: Si crea un ponte di sette colori largo fino a 90 cm per ogni livello del sacerdote e lungo da 6 m a 108 m, a sua discrezione. Il ponte rimane per tutta la durata dell'incantesimo o finchè non viene annullato dal sacerdote.

Le componenti materiali sono il simbolo sacro ed una boccetta di acquasanta. Se non sono presenti arcobaleni nelle vicinanze, il sacerdote può usare in sostituzione un diamante del valore non inferiore alle 1.000 mo, preparato con gli incantesimi *Preghiera e Benedizione* lanciati in presenza di un arcobaleno. Non appena è stato lanciato l'incantesimo, l'acquasanta e il diamante spariscono.

ATTIRARE ANIMALI II

(Evocazione, Attrazione)
Animal Summoning II

Sfera: Animale, Evocazione
Raggio d'azione: 54 m per livello
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 8
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando lancia questo incantesimo il sacerdote richiama fino a sei animali da 8 dadi-vita o meno oppure fino a dodici con 4 o meno dadi-vita di un tipo prescelto. La durata e l'area d'effetto sono le stesse dell'incantesimo di 4° livello *Attirare animali I*. Giungeranno solamente gli animali presenti entro il raggio d'azione nel momento in cui viene lanciato l'incantesimo. Il sacerdote può fare tre tentativi con tre tipi diversi di animali: supponendo che al primo richiamo non siano disponibili i cani selvatici, al secondo non lo siano i falchi, occorre vedere se al terzo tentativo i cavalli selvaggi si trovano all'interno del raggio d'azione. Spetta al DM decidere se l'animale richiamato è alla portata del sacerdote. Gli animali attirati aiuteranno il sacerdote al meglio delle loro possibilità e rimarranno fino al termine di un combattimento o di una missione, oppure finchè non verranno mandati via dal sacerdote. Possono essere richiamati solo animali di dimensioni normali o giganti; non è possibile richiamare mostri o animali fantastici (come chimere, draghi, gorgoni, manticore ecc.).

BARRIERA ANTI-VEGETALI

(Scongiurazione)
Antiplant Shell

Sfera: Vegetale, Protezione
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 8
Area d'effetto: Diametro di 4,5 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo crea un'invisibile barriera mobile che impedisce il passaggio di ogni creatura od oggetto costituito di sostanze vegetali. Il sacerdote e le altre creature all'interno della barriera sono protetti dagli attacchi provenienti da piante o vegetali (ad esempio i treant). Qualsiasi tentativo di forzare la barriera per attaccare i nemici all'esterno la distrugge immediatamente. La durata dell'incantesimo è di un turno per ogni livello del sacerdote.

CAMMINARE NELL'ARIA

(Alterazione)
Air Walk

Sfera: Elementale (Aria)
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 ora + 1 turno per livello
Tempo di lancio: 8
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

L'incantesimo consente ad una creatura, anche di dimensioni enormi (fino a quelle dei giganti più grandi), di camminare nell'aria come se si trattasse di terreno solido. Il movimento ascensionale è simile ad una salita: la creatura può percorrere a fattore-movimento dimezzato ogni pendenza inferiore ai 45°. Lo stesso vale per la discesa, che può essere percorsa a fattore-movimento normale. La creatura che cammina nell'aria può sempre controllare il proprio fattore-movimento, a meno che non soffi il vento. In tal caso guadagna o perde 3 m di movimento ogni 1,6 Km/h di velocità del vento. Il DM può stabilire ulteriori penalità ed anche eventuali danni, in caso di vento particolarmente forte.

Si può lanciare l'incantesimo su una cavalcatura addestrata, che così



si potrà cavalcare nell'aria. Sarà comunque necessario un certo periodo di addestramento, i cui dettagli sono lasciati al DM.

Le componenti materiali sono il simbolo sacro e un pizzico di lanuggine di cardo.

COLONNA DI FUOCO

(Apparizione)
Flame Strike

Sfera: Combattimento
Raggio d'azione: 54 m
Componenti: V, S, M
Durata: Istantanea
Tempo di lancio: 8
Area d'effetto: Colonna alta 9 m con raggio di 1,5 m
Tiro-salvezza: 1/2

Questo incantesimo provoca la discesa di una colonna infuocata nel punto prescelto dal sacerdote. Ogni creatura presente all'interno dell'area d'effetto deve effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi. Se lo fallisce, subisce 6d8 ferite, altrimenti le ferite vengono dimezzate.

La componente materiale è un pizzico di zolfo.

COMUNIONE

(Divinazione)
Commune

Sfera: Divinazione
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo permette al sacerdote di entrare in comunione con la propria divinità (o con un suo agente) e di porle domande alle quali possa rispondere con un "Si" o un "No". Al sacerdote è concesso porre una domanda per ogni suo livello. L'entità interpellata risponderà solo per quanto è di sua conoscenza ("Non lo so" è una risposta legittima; i potenti abitatori dei Piani Esterni non sono necessariamente onniscienti). Il DM potrebbe anche fornire una risposta di una frase di non più di cinque parole. L'incantesimo fornirà informazioni, per quanto possibile, per aiutare i personaggi a prendere delle decisioni. Le entità con cui si comunica possono strutturare le risposte in modo da raggiungere i propri scopi. E' probabile che il DM limiti l'utilizzo di questo incantesimo ad una sola volta per ogni avventura, oppure una volta alla settimana o al mese, perchè queste entità non gradiscono le interruzioni frequenti. Allo stesso modo, se il sacerdote indugia, discute le risposte o si allontana per fare qualcos'altro, l'incantesimo termina immediatamente.

Le componenti materiali sono il simbolo sacro, acquasanta (o sconsacrata) e incenso. Se si contatta un essere particolarmente potente, occorre anche un sacrificio di valore proporzionato alla difficoltà di ricevere l'informazione; se l'offerta è insufficiente, la risposta sarà parziale o addirittura inesistente.

COMUNIONE CON LA NATURA

(Divinazione)
Commune With Nature

Sfera: Divinazione, Elementale
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo consente al sacerdote di fondersi con la natura che lo circonda e di conoscere tutto ciò che accade nel territorio circostante. Può "conoscere" un fatto per ogni suo livello: il tipo di terreno, le piante, gli animali, le persone o i minerali, i corsi d'acqua e le creature del bosco che può trovare davanti a sè, sulla sinistra o sulla destra. Il sacerdote può anche individuare la presenza di potentissime creature non naturali e conoscere la situazione generale della natura circostante. L'incantesimo è più efficace all'aperto, dove opera in un raggio di 0,8 Km per livello del sacerdote. Negli ambienti sotterranei (cave, caverne ecc.) il raggio d'azione dell'incantesimo è di 9 m per ogni livello dello stregone. L'incantesimo non ha effetto all'interno di costruzioni (dungeon e città). Il DM può limitarne l'uso ad una volta al mese.

CONTROLLARE I VENTI

(Alterazione)
Control Winds

Sfera: Tempo atmosferico
Raggio d'azione: 0
Componenti V, S
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 8
Area d'effetto: Raggio di 12 m per livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo il sacerdote può alterare la forza del vento all'interno dell'area d'effetto. Per ogni tre livelli di esperienza, egli può aumentare o diminuire la forza del vento di un livello di potenza. Il vento può avere questi gradi di potenza:

Potenza del vento	**Km/h**
Brezza leggera	3-11
Brezza moderata	12-29
Brezza forte	30-50
Bufera	51-87
Tempesta	88-115
Uragano	116-282

I venti oltre i 30 Km/h allontanano le piccole creature volanti (grandi al massimo come un'aquila), influiscono sulla precisione delle armi da lancio e rendono difficile la navigazione. I venti oltre i 51 Km/h trascinano via anche gli esseri volanti grandi come un uomo e causano danni di lieve entità alle navi. Quelli oltre gli 88 Km/h spazzano via ogni creatura volante, sradicano alberi di piccole dimensioni, sollevano i tetti, abbattono le costruzioni di legno e mettono le navi in serio pericolo. Quelli che superano i 116 Km/h hanno la potenza di un uragano.

Attorno al sacerdote si crea un "occhio" del raggio di 12 m, nel quale il vento è calmo. L'incantesimo può essere lanciato sotto terra, ma se la zona in cui entra in azione la magia è più piccola dell'area d'effetto, l'occhio in cui sta il sacerdote si restringe di tanto quanto questa viene limitata. Se l'area d'effetto è, ad esempio, di 108 m e lo spazio disponibile è di solo 105 m, la zona del sacerdote si riduce di 3 m, diminuendo il raggio a 9 m. Se l'area avesse raggio inferiore a 96 m, la zona di protezione sparirebbe ed il sacerdote rimarrebbe esposto agli effetti del vento.

Una volta lanciato l'incantesimo, la potenza del vento aumenta (o diminuisce) di 5 Km/h per round, fino al raggiungimento della massima (o minima) velocità. E' sufficiente un round di concentrazione per il sacerdote per far crescere o decrescere la potenza del vento, o per stabilizzarla al suo livello attuale; la velocità a cui avviene il cambiamento, però, rimane invariata. La durata dell'incantesimo è di un turno per ogni livello del sacerdote. Quando termina, il vento diminuisce (o aumenta), sempre con la stessa velocità di cambiamento, fino a tornare alla medesima potenza che aveva prima che l'incantesimo fosse lanciato. Un altro sacerdote può lanciare lo stesso incantesimo per contrastare gli effetti del vento magico, per quanto gli sia possibile.

CRESCITA ANIMALE

(Alterazione)
Animal Growth

Incantesimo invertibile

Sfera: Animale
Raggio d'azione: 72 m
Componenti: V, S, M
Durata: 2 round per livello
Tempo di lancio: 8
Area d'effetto: Fino a 8 animali in un quadrato con lato di 6 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo, il sacerdote fa in modo che tutti gli animali prescelti (otto al massimo) nell'area d'effetto possano raddoppiare le proprie dimensioni. Raddoppiano in questo modo i loro dadi-vita (con un miglioramento dei tiri per colpire), i punti-ferita (eccetto quelli che vengono sommati ai dadi-vita) e i danni causati in combattimento, mentre CA e fattore-movimento restano invariati. L'incantesimo dura due round per ogni livello del sacerdote ed è particolarmente utile se utilizzato insieme a *Charmare persone* o *mammiferi.*

La forma invertita, *Riduzione animale,* rimpicciolisce gli animali, dimezzandone dimensioni, dadi-vita, punti-ferita, danni causati, ecc..

La componente materiale di entrambe le versioni, oltre al simbolo sacro, è un po' di cibo.

CURA FERITE CRITICHE

(Necromanzia)
Cure Critical Wounds

Incantesimo invertibile

Sfera: Guarigione
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 8
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo è una versione potenziata di *Cura ferite leggere.* Il sacerdote cura mediante imposizione delle mani 3d8 + 3 ferite. La cura non riguarda creature incorporee, non morte o di altri Piani.

La forma invertita, *Causa ferite critiche,* opera come *Causa ferite leggere:* bisogna toccare la vittima con un tiro per colpire; se si riesce, si infliggono 3d8 + 3 danni, che si curano con i soliti metodi.

DISSOLVI IL MALE

(Scongiurazione)
Dispel Evil

Incantesimo invertibile

Sfera: Protezione, Evocazione
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 8
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Neg.

Con questo incantesimo il sacerdote costringe una creatura evocata di natura malvagia o una creatura Malvagia proveniente da altri Piani o evocata da un sacerdote (o da uno stregone) Malvagio a tornarsene nel luogo di provenienza. Perchè questo avvenga, però, è necessario che venga colpita dal sacerdote in combattimento ravvicinato (creature di questo genere possono essere servitori fluttuanti, djinn ed efreeti, elementali e cacciatori invisibili). Un incantamento maligno (come ad esempio uno *Charme* lanciato da una creatura Malvagia) che può essere annullato con un *Dissolvi magie* viene automaticamente dissolto dall'incantesimo *Dissolvi il male.* La durata massima dell'incantesimo è di un round per ogni livello del sacerdote, o finchè non viene utilizzato. Finchè l'incantesimo è attivo, tutte le creature che possono essere colpite dal suo effetto subiscono una penalità di -7 sui tiri per colpire nei confronti del sacerdote.

La forma invertita, *Dissolvi il bene,* funziona contro le creature Buone o evocate da sacerdoti (o stregoni) di allineamento Buono.

Le componenti materiali sono il simbolo sacro e l'acquasanta (o sconsacrata).

ESPIAZIONE

(Scongiurazione)
Atonement

Sfera: Basilare
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: 1 persona
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo viene utilizzato per togliere al ricevente il peso di azioni involontarie o compiute per ignoranza. Può anche eliminare gli effetti di un cambio di allineamento causato dalla magia. La persona in cerca di espiazione deve essere veramente pentita delle proprie azioni o doveva non essere cosciente nel momento in cui le ha compiute. Spetta al DM giudicare a questo proposito, valutando gli episodi che hanno coinvolto in precedenza la persona. Atti e misfatti volontari non possono essere purificati con questo incantesimo (vedi l'incantesimo *Ricerca*). Chi rifiuta l'espiazione si considera aver compiuto il misfatto volontariamente.

La componente materiale è il simbolo sacro, un rosario o un libro di preghiere ed incenso acceso.

FONTE MAGICA

(Divinazione)
Magic Font

Sfera: Divinazione
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1 ora
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

L'incantesimo trasforma una fonte di acqua benedetta in uno strumento di divinazione. Funziona solamente se il sacerdote è in buoni rapporti con la sua divinità protettrice. La conca di acqua benedetta può diventare come una *sfera di cristallo.* L'osservazione può durare tanti round quante sono le boccette che si potrebbero riempire con il suo contenuto, fino ad un massimo di un'ora. La durata dell'incantesimo dipende dalla capacità della conca, quindi. Il DM sa quali sono le probabilità che i personaggi hanno di accorgersi di essere osservati.

La componente materiale è il simbolo sacro: sia questo che la fonte decorata non vengono consumati dall'incantesimo.



MURO DI FUOCO

(Evocazione/Attrazione)
Wall of Fire

Sfera: Elementale (Fuoco)
Raggio d'azione: 72 m
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 8
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

L'incantesimo crea un'immobile cortina di fiamme magiche di color giallo-verde o ambra (diverso dalla versione per stregoni). Può assumere la forma di una barriera di fiamme non trasparente larga fino a un numero di quadrati di lato 6 m uguale al livello del sacerdote o di un anello con raggio massimo di 3 m più 1,5 m ogni due livelli del sacerdote. In entrambi i casi, il muro è alto 6 m.

L'incantesimo dev'essere lanciato in modo che il muro risulti verticale rispetto a chi l'ha creato; un lato di esso, a scelta del sacerdote, emette forti ondate di calore, che infliggono 2d4 danni alle creature a meno di 3 metri di distanza e 1d4 danni a quelle che sono a meno di 6 metri. Inoltre, il muro causa 4d4 danni + 1 danno per ogni livello del sacerdote alle creature che lo attraversano. Se si tratta di creature che soffrono particolarmente il fuoco, i danni possono essere più rilevanti. I non morti subiscono sempre il doppio delle normali ferite. E' difficile riuscire a colpire una creatura in movimento con un muro di fuoco creato appositamente: la creatura lo eviterà superando un tiro-salvezza; la sua velocità e la sua direzione determineranno da quale parte del muro si trova. Il muro di fuoco dura finchè il sacerdote continua a concentrarsi, o un round per ogni suo livello, nel caso in cui egli non intenda mantenere la concentrazione.

L'unica componente materiale è il fosforo.

PASSAPIANTE

(Alterazione)
Pass Plant

Sfera: Vegetale
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 8
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo conferisce al sacerdote la possibilità di entrare in un albero e di spostarsi dal suo interno in un altro albero dello stesso tipo, che si trova nella direzione da lui scelta, alla distanza indicata dalla tabella.

Tipo di albero	Distanza massima
Quercia	540 m
Frassino	486 m
Tasso	432 m
Olmo	378 m
Tiglio	324 m
Deciduo	270 m
Conifera	216 m
Altro	162 m

L'albero di partenza e quello d'arrivo devono essere entrambi viventi, dello stesso genere e con circonferenza almeno uguale a quella del sacerdote. Si tenga presente che se questi entra, ad esempio, in un frassino e vuole andare il più possibile a nord (486 m), ma l'unico frassino entro quella distanza si trova in direzione sud, andrà per forza verso sud. Il funzionamento dell'incantesimo è tale per cui il passaggio avviene nel giro di un solo round. Il sacerdote può, volendo, trascorrere dentro l'albero d'arrivo un round per ogni suo livello, oppure uscirne subito. Se non ci sono alberi adatti entro quella distanza, il sacerdote resta nella pianta e deve uscirne nel numero di round appropriato. Se l'albero occupato viene abbattuto o bruciato mentre il sacerdote è ancora al suo interno, questi viene ucciso.

PIAGA DEGLI INSETTI

(Evocazione/Attrazione)
Insect Plague

Sfera: Combattimento
Raggio d'azione: 108 m
Componenti: V, S, M
Durata: 2 round per livello
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: Nube di 54 m x 18 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo crea una densa nube formata da insetti che volano, saltellano e strisciano (l'incantesimo non funziona nelle zone prive di insetti normali). Gli insetti limitano la visibilità a 3 m. E' impossibile lanciare incantesimi all'interno della nube. Le creature colte al suo interno subiscono 1 ferita per ogni round, per le morsicature e le punture degli insetti, a prescindere dalla loro Classe Armatura. Nemmeno l'invisibilità può proteggerle. Tutte le creature dotate di 2 dadi-vita o meno fuggiranno automaticamente alla massima velocità in una direzione casuale, fino ad arrivare ad oltre 216 m di distanza dagli insetti. Le creature con meno di 5 dadi-vita effettuano un controllo del morale: se falliscono, fuggiranno come le altre.

Il fumo molto denso disperde gli insetti, come pure il fuoco: un muro di fuoco a forma di anello non permette il passaggio di questi animali, mentre una *Palla di fuoco* si limita a spazzarli via dalla propria area d'effetto per un round. Una sola torcia non serve a nulla e risultano inefficaci anche fulmini, gelo o ghiaccio, mentre un forte vento libera definitivamente la zona e pone termine all'incantesimo. La piaga dura 2 round per ogni livello del sacerdote, dopodichè gli insetti se ne vanno.

Gli insetti sciamano attorno ad un punto scelto dal sacerdote; detto punto può trovarsi fino a 108 m di distanza da lui. Una volta radunatisi in quel luogo, non si spostano più fino alla fine della magia. L'incantesimo può essere annullato con un *Dissolvi magie*.

Le componenti materiali sono alcuni grani di zucchero, chicchi di frumento e una macchia di grasso.

RAGGIO DI LUNA

(Apparizione, Alterazione)
Moonbeam

Sfera: Sole
Raggio d'azione: 54 m + 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 7
Area d'effetto: Raggio di 1,5 m + speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo il sacerdote è in grado di far sì che un raggio di tenue e pallida luce colpisca dall'alto verso il basso ed illumini una zona da lui indicata. La luce è come quella della luna e rende vaghi i colori diversi dalle sfumature di nero, grigio e bianco. Il sacerdote può spostare il raggio in qualsiasi luogo possa vedere e indicare. Questo può essere un sistema efficace per evidenziare un possibile bersaglio, come un nemico. Sebbene questo incantesimo non elimini tutte le ombre, una creatura colpita dal raggio è certamente ben visibile. La luce diffusa permette di vedere, in modo abbastanza confuso, fino a 9 m di distanza dall'area d'effetto, ma non illumina a sufficienza da eliminare l'effetto della sorpresa. L'incantesimo non ha alcun effetto sull'infravisione. Il sacerdote può abbassare la luminosità fino alla semioscurità, se lo desidera. Il raggio possiede tutte le proprietà del chiaro di luna e può provocare i cambiamenti dovuti alla licantropia (per le creature illuminate dal raggio), a meno che il DM non decida diversamente.

Le componenti materiali sono i semi di un arbusto piantato al chiaro di luna ed un pezzetto di feldspato opalescente (pietra lunaria).

RIANIMARE MORTI

(Necromanzia)
Raise Dead

Incantesimo invertibile

Sfera: Necromanzia
Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 1 persona
Tiro-salvezza: Speciale

Questo incantesimo permette al sacerdote di riportare in vita un nano, uno gnomo, un halfling, un mezzelfo o un umano (altre creature possono essere aggiunte all'elenco, a discrezione del DM). La magia è in funzione di quanto tempo è trascorso dalla morte dell'individuo. Il periodo non può essere superiore ad un giorno per ogni livello del sacerdote (un sacerdote del 9° livello, cioè, potrebbe rianimare solo persone morte da nove giorni al massimo).

Il cadavere dev'essere intatto. Le parti eventualmente mancanti non vengono reintegrate, così come non si guariscono le malattie nè vengono rimossi i veleni. Per superare il trauma della resurrezione l'individuo deve effettuare con successo una prova di sopravvivenza (vedi tabella 3: Costituzione) e perde permanentemente 1 punto di Costituzione. In ogni caso, l'individuo resuscitato è debole ed inerme ed ha necessità di un giorno di riposo per ogni giorno (o frazione di esso) in cui è rimasto morto. Al momento della rianimazione riguadagna solo 1 punto-ferita e deve recuperare quelli mancanti con il riposo o con incantesimi curativi.

Il punteggio iniziale di Costituzione del personaggio costituisce il limite massimo di volte che può essere fatto rivivere con questo incantesimo.

La componente somatica è l'indice puntato sul cadavere.

Con la forma invertita, *Togliere la vita,* la vittima ha diritto a un tiro-salvezza contro la morte. Se lo effettua con successo, subisce la metà delle ferite inflitte da un *Causa ferite gravi,* cioè 2d8 + 1. Se lo fallisce, muore istantaneamente.

RICERCA

(Incantamento/Charme)
Quest

Sfera: Charme
Raggio d'azione: 54 m
Componenti: V, S, M
Durata: Fino al raggiungimento dello scopo
Tempo di lancio: 8
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Neg.

Il sacerdote impone alla vittima di eseguire un compito e tornare da lui con la prova della missione compiuta. Può comandarle, ad esempio, di trovare e portargli un oggetto importante o prezioso, liberare un personaggio autorevole o qualche creatura, catturare una fortezza, uccidere qualcuno, consegnare qualcosa ecc. Se la ricerca non viene seguita alla lettera, per trascuratezza, lentezza o malevolenza, la vittima perde un punto sui tiri-salvezza per ogni giorno in cui insisterà in questa sua condotta sconsiderata. La penalità non si annulla fino a quando la missione non viene portata a termine, a meno che il sacerdote non decida di sospenderla prima. In certe circostanze è possibile che la ricerca sia interrotta temporaneamente o cancellata; in tal caso, il DM vi metterà al corrente dei motivi.

Se la vittima non è consenziente, ha diritto ad un tiro-salvezza contro incantesimi; se c'è il suo consenso, anche se estorto con l'inganno o la violenza, non è ammesso tiro-salvezza. Se la missione è giusta e motivata, una creatura della stessa fede del sacerdote che l'ha imposta non può rifiutarla, mentre le creature che sono del suo stesso allineamento (ma non appartengono al medesimo culto) possono effettuare un tiro-salvezza con penalità di -4. L'incantesimo non si può eliminare con *Dissolvi magie,* ma può essere annullato da un sacerdote di livello superiore a quello che lo ha lanciato, o della stessa religione; possono contrastarlo anche alcuni artefatti o reliquie, o un intervento diretto da parte di una divinità. Se la ricerca è ingiusta o immotivata, si applicano dei bonus al tiro-salvezza; l'incantesimo potrebbe anche fallire automaticamente.

La componente materiale è il simbolo sacro.

ROCCE AGUZZE

(Alterazione, Incantamento)
Spike Stones

Sfera: Elementale (Terra)
Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S, M
Durata: 3d4 turni + 1 turno per livello
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: Un numero di quadrati con lato di 3 m uguale al livello, 1 spuntone ogni 9 dm^2
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo modifica le rocce e le fa diventare lunghi spuntoni acuminati che tendono a mimetizzarsi con l'ambiente circostante. Funziona sia sulle rocce naturali che sulla pietra lavorata. La magia serve ad impedire il passaggio in un'area e ad infliggere dei danni. Se si osserva attentamente la zona, c'è una probabilità del 25% di scoprire gli spuntoni. Se questi non vengono notati, coloro che entrano nell'area interessata subiscono 1d4 ferite per ogni round. La riuscita di ogni attacco si determina come se il sacerdote fosse effettivamente impegnato in un combattimento. Coloro che entrano nell'area vengono attaccati non appena mettono piede nel territorio e fin tanto che vi rimangono. Solo se l'attacco iniziale riesce il personaggio potrà insospettirsi. In caso contrario, continuerà ad avanzare finchè non verrà colpito. Le creature che stanno caricando o correndo subiscono due attacchi per round.

Coloro che cadono in una buca con questi spuntoni devono sottostare a 6 attacchi per ogni 3 m di caduta (ogni attacco ha un bonus di +2 sul tiro per colpire e sul tiro per i danni). Infine vanno anche sommati i danni relativi alla caduta.

Le componenti materiali sono quattro piccole stalattiti.





ROCCIA IN FANGO

(Alterazione)
Transmute Rock to Mud

Incantesimo invertibile

Sfera: Elementale (Acqua, Terra)
Raggio d'azione: 144 m
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 8
Area d'effetto: Un numero di cubi con spigolo di 6 m uguale al livello
Tiro-salvezza: Nessuno

L'incantesimo consente di trasformare qualsiasi tipo di roccia naturale (non magica) in un uguale volume di fango. La profondità del fango creato non può mai essere superiore ai 3 m. Le creature incapaci di volare, levitare o comunque di liberarsi dal fango affondano di 1/3 della loro altezza per round e alla fine soffocano, a meno che non si tratti di creature estremamente leggere (in tal caso potrebbero attraversare tranquillamente questo tipo di terreno). La presenza di arbusti sulla superficie del fango può consentire di arrampicarsi alle creature in grado di farlo (la quantità di arbusti necessaria per poterlo fare è decisa dal DM). Le creature abbastanza grandi da poter camminare sul fondo possono attraversare l'area ad una velocità di 3 m per round.

Il fango rimane finchè non viene eliminato con un incantesimo di *Dissolvi magie* o con la forma invertita, *Fango in roccia,* che ricrea la consistenza (ma non necessariamente la forma) delle rocce originali. L'evaporazione trasforma il fango in normale fango essiccato, ad una velocità di 270 dm^3 ogni 1d6 giorni. Il periodo esatto dipende dall'esposizione al sole, al vento e al drenaggio.

La forma invertita può anche trasformare per sempre del normale fango (o sabbie mobili) in roccia friabile (arenaria e simili), a meno che non intervengano altre magie. Le creature eventualmente presenti possono effettuare un tiro-salvezza per fuggire prima che avvenga la mutazione. La sabbia secca non viene trasformata.

Le componenti materiali sono argilla ed acqua (o sabbia, calce ed acqua per la forma invertita).

VIAGGIO INTERPLANARE

(Alterazione)
Plane Shift

Sfera: Astrale
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 8
Area d'effetto: 1 creatura (speciale)
Tiro-salvezza: Neg.

Con questo incantesimo il sacerdote teletrasporta se stesso o un'altra creatura su di un altro Piano di esistenza. Chi riceve l'incantesimo rimane nel Piano in cui è stato mandato finchè non ne viene allontanato con mezzi analoghi. Se diverse persone uniscono le mani in un cerchio, è possibile teletrasportare contemporaneamente fino a otto individui per volta.

La componente materiale è una piccola verga biforcuta di metallo. Le dimensioni ed il tipo di metallo dipendono dal Piano cui si è destinati, compresi Sottopiani e dimensioni alternative. Spetta al DM decidere quali sono i Piani accessibili e come raggiungerli.

Una creatura contraria a subire gli effetti dell'incantesimo deve essere toccata dal sacerdote, il quale deve effettuare con successo un tiro per colpire. Inoltre la vittima ha diritto ad un tiro-salvezza e, se lo effettua con successo, l'incantesimo non ha effetto. Raramente si giunge nel punto desiderato; più spesso si giunge ad una distanza casuale dall'esatta destinazione.

La verga non viene consumata ogni volta che si lancia l'incantesimo. Il DM può stabilire che le verghe collegate a determinati Piani siano difficili da reperire.

VISIONE DEL VERO

(Divinazione)
True Seeing

Incantesimo invertibile

Sfera: Divinazione
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 8
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo il sacerdote riesce a vedere le cose come sono in realtà, a penetrare l'oscurità naturale e magica, a scoprire le porte segrete e l'esatta posizione degli oggetti, a smascherare le illusioni e individuare l'invisibile, a percepire incantamenti e metamorfosi. Diventa visibile anche l'aura proiettata dalle creature, quindi il loro allineamento. Il ricevente può riuscire a vedere nel Piano Etereo o nelle aree di confine dei Piani adiacenti. La visibilità arriva fino a 36 m. L'incantesimo non penetra gli oggetti solidi e non conferisce la vista a raggi X. Inoltre, gli effetti non possono essere migliorati mediante magia.

La componente materiale è un unguento per gli occhi composto da rarissimi funghi in polvere, zafferano e grasso, che ha un costo di almeno 300 mo per uso.

Il ricevente della forma invertita, *Visione falsata,* vede le cose quali non sono in realtà: il ricco diventa povero, il bello brutto, il ruvido liscio. L'unguento per questa forma è composto da olio, papaveri in polvere ed essenza di orchidea rosa.

In entrambi i casi, l'unguento deve essere lasciato a stagionare per 1d6 mesi.

INCANTESIMI DEL SESTO LIVELLO

ACQUA IN POLVERE

(Alterazione)
Transmute Water to Dust

Incantesimo invertibile

Sfera: Elementale (Acqua, Terra)
Raggio d'azione: 54 m
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 8
Area d'effetto: 0,7 m^3 per livello
Tiro-salvezza: Speciale

Quando viene lanciato questo incantesimo, l'area interessata muta il suo stato liquido diventando una distesa di polvere. L'area d'effetto raddoppia se si tratta di acqua fangosa, e quadruplica nel caso sia fanghiglia. Se dell'acqua rimane a contatto con la polvere creata, questa viene assorbita e trasformata in una melma acquosa o in sabbia bagnata, a seconda delle proporzioni.

Sono interessati solo i liquidi effettivamente presenti nell'area d'effetto al momento in cui viene lanciato l'incantesimo. Se un liquido contiene solo una parte di acqua sarà questa ad essere colpita. Le pozioni a base di acqua diventano inutilizzabili. Gli esseri viventi non vengono colpiti, a meno che non provengano dal Piano Elementale dell'Acqua. In tal caso devono effettuare con successo un tiro-salvezza contro la morte o vengono uccisi. Può essere colpita soltanto una creatura di questo tipo per ogni incantesimo, a prescindere dalle dimensioni della vittima o dall'area d'effetto.

La forma invertita non è che una versione potenziata di *Creare acqua*, con un pizzico di polvere come componente materiale aggiuntiva.

Per entrambe le varianti servono almeno 500 mo di polvere di diamanti, un pezzetto di conchiglia e il simbolo sacro.

ANIMARE OGGETTI

(Alterazione)
Animate Object

Sfera: Creazione, Evocazione
Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 9
Area d'effetto: 27 dm^3 per livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo permette al sacerdote di muovere e dare vita ad oggetti inanimati, che attaccano i bersagli da lui indicati. L'oggetto interessato può essere composto di qualsiasi materiale non magico (legno, metallo, pietra, tessuto, pelle, ceramica, vetro ecc.). Se si tenta di animare un oggetto che è in possesso di qualcun altro, il proprietario può effettuare un tiro-salvezza per impedire la magia. La velocità dell'oggetto dipende dai suoi mezzi di propulsione e dal suo peso. Un grosso tavolo di legno è molto pesante, ma le sue gambe lo rendono veloce; un tappeto può soltanto scivolare, un vaso rotolare. Un grande piedistallo di pietra può avanzare di 3 m per round, una statua di pietra procede a 12 m per round, ma se fosse di legno andrebbe a 24 m per round. Uno sgabello d'avorio leggero, invece, può percorrere fino a 36 m per round. Qualsiasi oggetto può strisciare alla velocità di 3-6 m per round o rotolare a 9-18 m per round. I danni causati dipendono dalla forma e dalla composizione dell'oggetto animato. Gli oggetti leggeri ed elastici possono solo oscurare la visione, ostruire il movimento, intralciare, soffocare ecc.; quelli leggeri e rigidi possono cadere addosso o investire la vittima causando 1d2 danni, o anche ostacolarla e farla inciampare; quelli rigidi e di peso medio colpiscono o schiacciano infliggendo 2d4 danni, che diventano 3d4, 4d4 o addirittura 5d4, qualora l'oggetto mosso abbia un peso notevole.

Il ritmo al quale avvengono gli attacchi dipende dal modo in cui gli oggetti si muovono ed attaccano e dalle eventuali appendici. Si può andare da un attacco ogni cinque round di combattimento ravvicinato a un attacco per round. La Classe Armatura dell'oggetto animato è in funzione del materiale e della capacità di movimento. I danni sono basati sul tipo di arma o di oggetto colpito: un'arma da taglio affilata è particolarmente efficace con stoffa, pelle, legno e sostanze affini. Le armi pesanti, che si basano sull'impatto, sono utili contro legno, pietra e metallo. Spetta al DM decidere tutti questi fattori, come pure la quantità di danni che l'oggetto può assorbire prima di essere distrutto. Il sacerdote anima 27 dm^3 di materiale per ogni suo livello. Se è del 14° livello può animare uno o più oggetti il cui volume complessivo non superi 378 dm^3 (una grande statua, due tappeti, tre sedie o una dozzina di pentole di medie dimensioni).

ATTIRARE ANIMALI III

(Evocazione, Attrazione)
Animal Summoning III

Sfera: Animale, Evocazione
Raggio d'azione: 90 m per livello
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 9
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando lancia questo incantesimo il sacerdote richiama fino a quattro animali con non più di 16 dadi-vita ciascuno oppure fino ad otto con 8 o meno dadi-vita, o fino a sedici con non più di 4 dadi-vita, tutti di un tipo prescelto. La durata e l'area d'effetto sono le stesse dell'incantesimo di 4° livello *Attirare animali I*. Giungeranno solamente gli animali presenti entro il raggio d'azione nel momento in cui viene lanciato l'incantesimo. Il sacerdote può fare tre tentativi con tre tipi diversi di animali: supponendo che al primo richiamo non siano disponibili i cani selvatici, al secondo non lo siano i falchi, occorre vedere se al terzo tentativo i cavalli selvaggi si trovano all'interno del raggio d'azione. Spetta al DM decidere se l'animale richiamato è alla portata del sacerdote. Gli animali attirati aiuteranno il sacerdote al meglio delle loro possibilità e rimarranno fino al termine di un combattimento o di una missione, oppure finchè non verranno mandati via dal sacerdote. Possono essere richiamati solo animali di dimensioni normali o giganti; non è possibile richiamare mostri o animali fantastici (come chimere, draghi, gorgoni, manticore ecc.).

BANCHETTO DEGLI EROI

(Apparizione)
Heroes' Feast

Sfera: Creazione
Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1 ora
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: 1 individuo per livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo permette al sacerdote di allestire un banchetto per tante persone quanti sono i suoi livelli di esperienza. Viene creata una splendida tavola imbandita, completa di sedie e servitori. Il banchetto dura un'ora e gli effetti benefici si avvertono solo alla fine: tutti i partecipanti vengono curati da ogni malattia, sono immuni al veleno per dodici ore e guariscono 1d4 + 4 ferite per aver bevuto il nettare servito a tavola. L'ambrosia, invece, equivale ad una *Benedizione* che dura 12 ore. Per lo stesso periodo queste persone saranno immuni da paura, disperazione e panico. Se il banchetto viene interrotto, per qualsiasi ragione, la magia non funziona e i benefici svaniscono.

Le componenti materiali sono il simbolo sacro e un particolare tipo di miele fermentato, prelevato dalle celle del favo destinate all'ape regina.

BARRIERA ANTI-ANIMALI

(Scongiurazione)
Anti-animal Shell

Sfera: Animale, Protezione
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: Raggio di 3 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo crea un campo di forza a forma semisferica che non lascia entrare nessuna creatura animale, anche solo in parte. Le creature magiche o di altri Piani, al contrario, ne sono immuni. Verranno esclusi dall'area spiritelli, giganti e chimere, ma non creature evocate, non morti, servitori fluttuanti, imp, quasit, golem, elementali ecc.

La barriera funziona normalmente contro gli incroci di razze (come i cambion) e dura un turno per ogni livello del sacerdote. Se viene utilizzata per spingere avversari che si trovano all'esterno, essa si tende fino all'inevitabile rottura.

Le componenti materiali sono il simbolo sacro ed una manciata di pepe.

BARRIERA DI LAME

(Apparizione)
Blade Barrier

Sfera: Guardia, Creazione
Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S
Durata: 3 round per livello
Tempo di lancio: 9
Area d'effetto: Quadrato con lato da 1,5 m a 18 m
Tiro-salvezza: Speciale

Grazie a questo incantesimo il sacerdote crea un cerchio di lame affilate come rasoi, che roteano attorno al centro formando una vera e propria barriera. Ogni creatura che tenti di attraversarla subisce 8d8 ferite. Il piano di rotazione può avere qualsiasi inclinazione (orizzontale, verticale o obliqua). Le creature entro l'area d'effetto al momento in cui viene lanciato l'incantesimo hanno diritto ad un tiro-salvezza contro incantesimi. Se lo superano, si allontanano dalla barriera per la via più breve senza subire ferite. La barriera dura tre round per ogni livello del sacerdote e può avere qualsiasi area di un quadrato il cui lato sia compreso tra 1,5 m e 18 m.

CAMBIARE IL TEMPO ATMOSFERICO

(Evocazione/Attrazione)
Weather Summoning

Sfera: Tempo atmosferico
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo permette al sacerdote di invocare il tempo atmosferico adatto al clima ed alla stagione dell'area in cui si trova. In primavera può richiamare un tornado, un temporale o nevischio, in estate piogge torrenziali, afa, grandine e così via, in autunno nebbia, nevischio, caldo o freddo, in inverno gelo, disgelo, tormenta ecc. Nelle vicinanze delle regioni costiere è possibile richiamare venti di uragano, se si è alla fine dell'inverno o all'inizio della primavera.

Le condizioni atmosferiche evocate non sono sotto il controllo del sacerdote: la loro durata può variare da un solo turno, nel caso di un tornado, a ore e giorni interi, mentre l'area d'effetto da 2,5 Km^2 a 255 Km^2. E' possibile che vari sacerdoti uniscano le forze per produrre notevoli cambiamenti delle condizioni atmosferiche.

Nel giro di quattro turni dal momento in cui l'incantesimo è stato lanciato, la variazione comincia a manifestarsi (il cielo si rasserena o si annuvola, soffiano venti caldi o freddi ecc.). Le nuove condizioni climatiche si instaurano in 1d12 + 5 turni e non potranno più essere cambiate dal sacerdote. Una volta portato a termine, l'incantesimo non potrà essere dissolto. Nel caso venga annullato con un *Dissolvi magie* prima di quel momento, il tempo ritornerà alle condizioni precedenti.

DIVIDERE LE ACQUE

(Alterazione)
Part Water

Sfera: Elementale (Acqua)
Raggio d'azione: 18 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: 90 cm/liv. x 18 m/liv. x 27 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo il sacerdote riesce a dividere l'acqua o un liquido analogo, formando un varco ampio 27 m. La lunghezza e la profondità dipendono dal livello del sacerdote: si ottiene un avvallamento lungo 18 m e profondo 90 cm per ogni livello. Un sacerdote del 15° livello, pertanto, può crearne uno largo 27 m, profondo 13,5 m e lungo 216 m. Il varco permane finchè colui che ha lanciato l'incantesimo non ne fa terminare l'effetto. Entro il varco continuano a fluire le correnti, anche se creature e oggetti (ad esempio le barche) non riescono ad entrarci se non con grande sforzo. Se viene lanciata sott'acqua, la magia produce un cilindro d'aria con le dimensioni indicate. Se utilizzata contro un elementale dell'acqua o contro un'altra creatura fatta d'acqua, le infligge 4d8 danni. La creatura deve anche effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi: se non lo supera, fugge per 3d4 round in preda al panico.

La componente materiale è il simbolo sacro.

EVOCARE ANIMALI

(Evocazione/Attrazione)
Conjure Animals

Sfera: Evocazione
Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S
Durata: 2 round per livello
Tempo di lancio: 9
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo permette al sacerdote di materializzare uno o più mammiferi che attaccano i suoi nemici, per un totale di dadi-vita che non può essere superiore al doppio del suo livello (se viene evocata una creatura qualsiasi) o al suo livello (se si richiama un tipo specifico). Nel caso il sacerdote non faccia un'esplicita richiesta, il DM sceglierà a caso il tipo di animale. Un sacerdote del 12° livello può materializzare due mammiferi da 12 dadi-vita ciascuno, quattro da 6 dadi-vita, sei da 4 dadi-vita, otto da 3 dadi-vita, dodici da 2 dadi-vita o ventiquattro da 1 solo dado-vita. Ogni punto-ferita in più conta come 1/4 di dado-vita, quindi una creatura con 4 + 3 dadi-vita si considera come una creatura da 4 dadi-vita e 3/4. Gli animali restano due round per livello del sacerdote, se non vengono uccisi prima, ed obbediscono ai suoi ordini. Si avventano contro i suoi nemici, ma non si lasciano usare per altri scopi: in tal caso potranno tentare di liberarsi, aggredire lo stesso sacerdote o comunque diventare più difficili da controllare, a seconda della loro aggressività e della situazione. Quando gli animali vengono uccisi, svaniscono.

EVOCARE ELEMENTALE DEL FUOCO

(Evocazione/Attrazione)
Conjure Fire Elemental

Incantesimo invertibile

Sfera: Elementale (Fuoco)
Raggio d'azione: 72 m
Componenti: V, S
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 6 round
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo permette al sacerdote di aprire un collegamento con il Piano Elementale del Fuoco e di richiamare un mostro che vi abita. C'è una probabilità del 65% che compaia un elementale da 12 dadi-vita, del 20% che ne arrivi uno da 16 dadi-vita, del 9% che si materializzino da due a quattro salamandre, del 4% che giunga un efreeti e del 2% che l'elementale sia enorme, da 21 a 24 dadi-vita.

Il sacerdote non ha nulla da temere dalle creature evocate, quindi non è necessario che mantenga la concentrazione o che si protegga da loro. I mostri lo aiuteranno al meglio delle loro possibilità e assaliranno i suoi nemici. Rimarranno per un turno ogni livello del sacerdote oppure finchè non saranno uccisi o respinti da *Dissolvi magie,* dalla forma invertita dell'incantesimo *(Scacciare elementale del fuoco)* o da magie analoghe.

GUARIGIONE

(Necromanzia)
Heal

Incantesimo invertibile

Sfera: Guarigione
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo potente incantesimo consente di eliminare ogni malattia e ferita della creatura curata. Guarisce completamente ogni tipo di malanno o cecità e qualsiasi lesione.

Annulla la *Regressione mentale* e cura le patologie psichiche anche indotte mediante incantesimi. Ovviamente, non protegge da infortuni successivi.

La forma invertita, *Malattia,* fa ammalare la vittima e la riduce a soli 1d4 punti-ferita. E' necessario un tiro per colpire perchè il sacerdote possa toccarla. Per sapere quali creature sono immuni a *Guarigione* (e *Malattia*) consultate l'incantesimo *Cura ferite leggere.*

MURO DI SPINE

(Evocazione/Attrazione)
Wall of Thorns

Sfera: Vegetale, Creazione
Raggio d'azione: 72 m
Componenti: V, S
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 9
Area d'effetto: Un numero di cubi con spigolo di 3 m uguale al livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo crea una barriera di rovi robusti e aggrovigliati, con spine lunghe un dito e acuminate come aghi. Qualsiasi creatura che urta il muro di spine o che lo attraversa subisce 8 ferite, più un numero di ferite aggiuntive pari alla sua CA (se questa è un numero negativo, sottraete il valore dalle 8 di base, ma non valgono i modificatori per la Destrezza). Le creature presenti nell'area d'effetto al momento in cui l'incantesimo viene lanciato urtano contro la barriera e per uscirne devono sfondarla. Il danno viene inflitto ogni 3 m di spessore della parete.

Se si tenta di fendere la barriera, occorrono almeno quattro turni per uno spessore di 3 m. Il muro è invulnerabile al fuoco normale, mentre quello di tipo magico lo distrugge nel giro di due turni, trasformandolo in un *Muro di fuoco* (vedi incantesimo omonimo) che non brucia dalla parte più vicina al sacerdote.

Il punto della parete di spine più vicino al sacerdote appare fino a 72 m di distanza. L'incantesimo dura un turno per ogni livello del sacerdote. La barriera ha la forma da lui scelta ed occupa il volume di un numero di cubi con spigolo di 3 m uguale al suo livello. Un sacerdote del 14° livello può creare un muro con volume di 21 m x 6 m x 3 m, oppure uno di 3 m x 3 m x 42 m e così via. E' anche possibile ottenere un muro spesso la metà del normale (1,5 m), che infligge la metà dei danni ma può raddoppiare una delle altre due dimensioni. Le creature in grado di attraversare aree di vegetazione fitta non vengono intralciate da questa barriera. Il sacerdote può far sparire il muro quando vuole.



PARLARE CON I MOSTRI

(Alterazione)
Speak With Monsters

Sfera: Divinazione
Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S
Durata: 2 round per livello
Tempo di lancio: 9
Area d'effetto: Il sacerdote
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo permette al sacerdote di conversare con qualsiasi tipo di creatura che sia in grado di comunicare (anche con l'empatia, il tatto, gli odori ecc.). Il mostro capirà, nella sua lingua o in un altro linguaggio equivalente, quel che il sacerdote intende dirgli, e viceversa. La reazione della creatura contattata viene decisa dal DM. Il messaggio sarà compreso anche da tutte le creature dello stesso tipo di quella prescelta che si trovino entro il raggio d'azione. Il sacerdote può parlare a diversi tipi di creature, ma deve farlo separatamente. La durata dell'incantesimo è di due round per ogni livello del sacerdote.

PAROLA DEL RITORNO

(Alterazione)
Word of Recall

Sfera: Evocazione
Raggio d'azione: 0
Componenti: V
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Il sacerdote
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando pronuncia l'apposita parola magica, il sacerdote viene riportato nel suo santuario, che dev'essere un luogo a lui ben noto, designato precedentemente. La zona d'arrivo non è più larga di 3 m x 3 m e può trovarsi dove lui preferisce, anche sotto terra. Il teletrasporto è sicuro quando si effettua in uno stesso Piano. Per ogni Piano di distanza, c'è una probabilità del 10% (cumulativa) che il sacerdote si perda per sempre. Il sacerdote può portare con sè un peso massimo di 11,5 Kg per ogni suo livello; se è del 14° livello, può trasportare 161 Kg di equipaggiamento, tesoro o altre persone. Se si supera questo limite, l'incantesimo fallisce.

I campi di forza estremamente potenti (magnetici, gravitazionali) o la magia possono rendere impossibile o rischioso questo incantesimo, a discrezione del DM.

PIETRE PARLANTI

(Divinazione)
Stone Tell

Sfera: Elementale (Terra), Divinazione
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 turno
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: 0,7 m^3
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo le pietre presenti nell'area d'effetto parlano al sacerdote, raccontandogli chi o cosa le ha toccate o cosa si nasconde dietro di loro. Le descrizioni possono essere anche molto dettagliate. La divinazione può essere impedita dalla posizione, dalla prospettiva e dalle conoscenze della pietra interpellata. Questi particolari vengono decisi dal DM.

Le componenti materiali sono una goccia di mercurio e un po' di argilla.

PROIBIZIONE

(Scongiurazione)
Forbiddance

Sfera: Protezione
Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 6 round
Area d'effetto: Un numero di cubi con spigolo di 18 m uguale al livello
Tiro-salvezza: Speciale

Questo incantesimo può essere utilizzato per sbarrare un'area consacrata (vedi *MDM*), che viene sigillata a tutti gli effetti (anche rispetto a teletrasporto, viaggio interplanare e attraversamento etereo). Il sacerdote può disporre che sia possibile entrare soltanto pronunciando una parola o una formula magica. Per il resto, l'effetto sugli intrusi dipende dal loro allineamento e da quello del sacerdote. Si adotta sempre la penalità più grave.

Allineamento identico: Nessuna conseguenza. Qualora occorra conoscere la parola magica, è impossibile entrare se non la si pronuncia (non c'è tiro-salvezza).

Allineamento differente rispetto a legalità/caos: Per entrare bisogna superare un tiro-salvezza contro incantesimi. Se fallisce, si subiscono 2d6 ferite. Se è prevista la parola magica, non può entrare chi non la pronuncia.

Allineamento differente rispetto a bene/male: Per accedere all'area si effettua un tiro-salvezza contro incantesimi. Se fallisce, si subiscono 4d6 ferite. Se è prevista la parola magica, si entra solo quando la si pronuncia. Il tentativo comporta ferite se si sbaglia il tiro-salvezza.

Quando l'intruso fallisce il tiro-salvezza, resta chiuso fuori per tutta la durata dell'incantesimo. La magia non può essere dissolta ad opera di un sacerdote o uno stregone di livello inferiore a quello di chi l'ha lanciata. Gli intrusi che accedono superando il tiro-salvezza sono nervosi e si sentono a disagio, nonostante tutto.

Le componenti materiali sono il simbolo sacro, l'acquasanta e degli incensi rari, che valgono almeno 1.000 mo per ogni cubo con spigolo di 18 m. Se si desidera mettere anche una parola magica, occorrono altri tipi di incensi che costano almeno 5.000 mo per ogni cubo con spigolo di 18 m.

QUERCIAVIVA

(Incantamento)
Liveoak

Sfera: Vegetale
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 giorno per livello
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: 1 quercia
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo il sacerdote si fa proteggere da una robusta quercia (o un altro tipo di albero, se il DM lo consente). La magia può colpire una sola pianta per volta e soltanto una *Querciaviva* può essere attiva in un dato momento. L'albero prescelto deve trovarsi a meno di 3 m di distanza dall'abitazione del sacerdote, in un luogo per lui sacro o a meno di 90 m di distanza da qualcosa che il sacerdote vuole proteggere.

E' possibile lanciare la magia su una pianta sana di qualsiasi dimensione, tenendo presente la disponibilità. Su di essa verrà impressa una formula magica, che può contenere al massimo una parola per ogni livello del sacerdote: "Attacca tutti quelli che si avvicinano senza prima dire *"vischio sacro"* è una frase di undici parole, quindi adatta ad un sacerdote di 11° livello o più . Quando sente il comando, l'albero diventa una specie di treant con CA 0, due attacchi per round e fattore-movimento di soli 9 m per round.

Dimensioni albero	Altezza	Dadi-vita	Danni ad ogni attacco
Piccolo	3,6 - 4,7 m	7 - 8	2d8
Medio	4,8 - 5,9 m	9 - 10	3d6
Grande	6,0 - 6,9 m e più	11 - 12	4d6

L'albero incantato irradia un'aura magica (se si cerca di individuarla) e può tornare normale con *Dissolvi magie* o per ordine del sacerdote. Nel caso in cui subisca un *Dissolvi magie,* l'albero mette subito radici. Se, invece, è il sacerdote a sospendere l'incantesimo, la quercia tenta di tornare nel luogo in cui era all'inizio e poi mette radici. Le eventuali ferite alla pianta si possono curare con *Crescita vegetale* (3d4 punti-ferita) ma, in questo caso, le dimensioni della quercia non aumentano.

La componente materiale è il simbolo sacro.

RESPINGERE IL LEGNO

(Alterazione)
Turn Wood

Sfera: Vegetale
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 9
Area d'effetto: 6 m/liv. x 36 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando questo incantesimo viene lanciato, il sacerdote emette delle onde di forza nella direzione in cui è rivolto. Queste travolgono tutti gli oggetti di legno che trovano sul loro cammino, spingendoli al limite dell'area d'effetto. Non sono interessati gli oggetti di legno fissati a qualche tipo di sostegno e con diametro superiore a 7,5 cm, mentre sono respinti quelli liberi, anche se grossi (come le torri d'assedio).

Gli oggetti fissati e con diametro inferiore a 7,5 cm si scheggiano e si rompono. I frammenti seguono l'onda. Scudi di legno, lance, armi con impugnature di legno, frecce e dardi vengono portati via e trascinano con sè i loro proprietari. Se si conficca una lancia nel terreno per non farla scappare, questa si spezza. Vengono spinti anche gli oggetti magici parzialmente composti di legno, se non vengono fermati da una *Barriera anti-magia.* Un *Dissolvi magie,* se riesce, annulla l'effetto. Se non viene contrastato, l'incantesimo dura un round per ogni livello del sacerdote.

Le onde di forza continuano per tutta la durata dell'incantesimo e sospingono gli oggetti di legno presenti nell'area d'effetto al ritmo di 12 m per round. Il tratto interessato è lungo 6 m per ogni livello: un sacerdote del 14° livello agisce su un'area larga 36 m e lunga 84 m, per 14 round. Una volta lanciato l'incantesimo, l'effetto ha inizio; a quel punto il sacerdote può anche andarsene o dedicarsi ad altre attività senza interrompere la magia.

SEMI DI FUOCO

(Evocazione)
Fire Seeds

Sfera: Elementale (Fuoco)
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1 round per seme
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: 1/2

Questo incantesimo crea una serie di speciali proiettili, che possono anche esplodere sviluppando forte calore. E' necessario scegliere anticipatamente quale tipo di "semi" utilizzare.

Proiettili esplosivi: L'incantesimo trasforma fino a quattro ghiande in altrettanti proiettili a dispersione che si possono lanciare fino a 36 m di distanza. Occorre un tiro per colpire per poter andare a segno. Se non si dispone dell'adeguata capacità, vengono applicate le penalità relative. Quando urta una superficie rigida, la ghianda esplode provocando 2d8 danni e incendiando qualsiasi materiale infiammabile in un diametro di 3 m dal punto di impatto. Se effettuano con successo il tiro-salvezza, le creature presenti nell'area d'effetto subiscono la metà delle ferite. Alla creatura che è stata colpita in pieno non è concesso nessun tiro-salvezza.

Proiettili incendiari: Questa versione trasforma fino ad otto bacche di agrifoglio in speciali oggetti incendiari. Queste bacche vengono solitamente posizionate, anzichè lanciate, in quanto troppo leggere per poter avere una buona gittata (si possono tirare fino a 1,8 m di distanza). Le bacche esplodono quando il sacerdote, che deve essere a meno di 36 m di distanza, pronuncia la parola magica. Le bacche si incendiano immediatamente, infliggendo 1d8 danni ad ogni creatura. Ogni materiale infiammabile presente nel diametro di 1,5 m si incendierà. Le creature coinvolte possono dimezzare le ferite se effettuano con successo un tiro-salvezza contro incantesimi.

Dopo un periodo pari ad un turno per ogni livello del sacerdote (ad esempio dopo tredici turni, se il sacerdote è del 13° livello) i semi perdono la loro efficacia.

Per lanciare l'incantesimo occorrono soltanto le bacche o le ghiande.

SERVITORE FLUTTUANTE

(Evocazione/Attrazione)
Aerial Servant

Sfera: Evocazione
Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S
Durata: 1 giorno per livello
Tempo di lancio: 9
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo il sacerdote evoca un invisibile servitore fluttuante allo scopo di trovare e riportare un oggetto o una creatura descritta. Il servitore non combatte per il sacerdote, a differenza di un elementale. Quando viene evocato, il sacerdote deve aver lanciato un incantesimo *Protezione dal male* oppure trovarsi in un cerchio di protezione o possedere un oggetto magico con cui controllarlo, altrimenti il servitore tenterà di ucciderlo per poi tornarsene nel luogo di provenienza. L'oggetto o la creatura richiesti devono poter essere trasportati dal servitore fluttuante (che può portare fino a 450 Kg). Se per qualsiasi motivo non riesce a portare a termine il suo compito, il servitore impazzisce e si mette alla ricerca del sacerdote per ucciderlo. Il servitore torna al suo Piano quando termina la durata dell'incantesimo, ha compiuto la sua missione, è stato dissolto, il sacerdote viene ucciso oppure lo lascia andare. L'incantesimo dura al massimo un giorno per ogni livello del sacerdote. Se la creatura da prelevare non è in grado di individuare l'invisibile, il servitore attacca aggiudicandosi automaticamente la sorpresa. Anche se riesce a vederlo, però, ha una penalità di -2 su tutti i tiri per la sorpresa causati dal servitore. Il servitore deve effettuare un tiro per colpire ad ogni round di combattimento. Quando va a segno, riesce ad afferrare la creatura o l'oggetto di cui era alla ricerca. Se si tratta di una creatura che ha un punteggio di Forza, questa può tentare di sfuggire alla presa effettuando una prova

di *piegare sbarre* a probabilità raddoppiata. Se la creatura non ha un punteggio di Forza, occorre tirare 1d8 per ogni suo dado-vita e del servitore: chi ottiene il totale più alto prevale. Una volta afferrata, la creatura non può liberarsi con la Forza o la Destrezza e viene portata immediatamente dal sacerdote.

TELETRASPORTO VEGETALE

(Alterazione)
Transport Via Plants

Sfera: Vegetale
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando lancia questo incantesimo, il sacerdote entra in una pianta (grande quanto un uomo o più) e si teletrasporta in un singolo round all'interno di una pianta dello stesso tipo, indipendentemente dalla distanza che le separa. La pianta di partenza dev'essere vivente, come pure quella d'arrivo. Quest'ultima può anche essere sconosciuta al sacerdote. Se il sacerdote non conosce la pianta d'arrivo, indica soltanto la direzione e la distanza: il teletrasporto lo farà giungere il più vicino possibile al punto desiderato. C'è il 20% di probabilità, ridotto dell'1% per ogni livello del sacerdote, che questi sia trasportato in una pianta dello stesso tipo distante da 1,6 Km a 160 Km (1,6 Km x 1d100) dalla destinazione prescelta. Se viene scelta una particolare pianta, ma questa non è viva, l'incantesimo fallisce e il sacerdote deve uscire dalla pianta d'ingresso entro 24 ore. La magia non funziona con le creature vegetali, come i treant. La distruzione della pianta occupata uccide il sacerdote (vedi l'incantesimo *Porta vegetale*).

TROVARE LA STRADA

(Divinazione)
Find the Path

Incantesimo invertibile

Sfera: Divinazione
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 3 round
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Chi riceve questo incantesimo può trovare la via più corta e diretta per entrare o uscire da un luogo. Il luogo può essere all'aperto o sottoterra; può anche trattarsi di una trappola o di un *Labirinto*. L'incantesimo funziona in relazione ai luoghi e non alle creature o agli oggetti presenti in questi. Non può trovare il percorso da seguire per raggiungere "una foresta in cui vive un drago verde" o per trovare "un mucchio di monete di platino", ad esempio. Il luogo deve trovarsi nello stesso Piano del sacerdote.

L'incantesimo permette al ricevente di intuire dove dirigersi per arrivare a destinazione, indicando di volta in volta dove deve andare o cosa deve fare (ad esempio, la parola magica per disattivare un glifo). L'incantesimo termina una volta giunti a destinazione o quando è trascorso un turno per ogni livello del sacerdote. Può liberare il ricevente ed i suoi compagni dall'incantesimo *Labirinto* in un solo round, quindi proseguire per tutta la sua durata.

Si noti che la divinazione è legata al sacerdote e non sui suoi compagni, e che come per l'incantesimo *Scoprire trappole,* non tiene conto delle azioni di questi ultimi.

Le componenti materiali corrispondono agli strumenti divinatori preferiti dal sacerdote (ossa, strumenti d'avorio, bastoncini, rune e così via).

La forma invertita, *Perdere la strada,* rende la vittima completamente smarrita ed incapace di ritrovare la direzione giusta per tutta la durata dell'incantesimo (potrà comunque essere guidata, naturalmente).

INCANTESIMI DEL SETTIMO LIVELLO

ANIMARE ROCCE

(Alterazione)
Animate Rock

Sfera: Elementale (Terra)
Raggio d'azione: 36 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 54 dm^3 per livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo permette il movimento di un oggetto di pietra delle dimensioni indicate (vedi incantesimo *Animare oggetti* del 6° livello). L'oggetto animato deve essere un blocco a sè stante e non far parte di un macigno. Per tutta la durata dell'incantesimo eseguirà ogni ordine del sacerdote (attaccare, bloccare, spezzare ecc.). Non è dotato di volontà propria, ma esegue i comandi alla lettera. E' possibile dargli una sola serie di istruzioni (che dev'essere espressa in forma chiara e concisa, di una dozzina di parole al massimo) per ogni singola azione. La roccia resta animata per un round ogni livello del sacerdote. Il volume interessato è pari a 54 dm^3 a livello (un sacerdote del 12° livello anima circa 540 dm^3 di pietra).

Sebbene i particolari della roccia animata vengano stabiliti dal DM, la Classe Armatura non potrà mai essere peggiore di 5. I punti-ferita sono 1d3 ogni 27 dm^3 di volume ed il tiro per colpire è pari a quello del sacerdote. Il massimo danno che può infliggere è di 1d2 punti per ogni livello (la roccia animata da un sacerdote del 12° livello causerà da 12 a 24 danni). Una roccia grande quanto un uomo si muove di 18 m per round. Il suo peso approssimativo è di 45-135 Kg ogni 27 dm^3.

Le componenti materiali sono una roccia ed una goccia di sangue del sacerdote.

CAMMINARE NEL VENTO

(Alterazione)
Wind Walk

Sfera: Elementale (Aria)
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 ora per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: Il sacerdote + 1 persona ogni 8 livelli
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo il sacerdote può, eventualmente insieme ad altre persone, alterare la sostanza del proprio corpo, assumendo la consistenza di una nuvola per farsi trasportare da un vento magico con fattore-movimento variabile da 6 a 60, a sua scelta. La durata dell'incantesimo è stabilita dal sacerdote, fino ad un massimo di sei turni (1 ora) per ogni suo livello. Egli può toccare e portare con sè un'altra persona ogni 8 suoi livelli (fino al 24°). Chi è sotto l'effetto dell'incantesimo diventa trasparente, ma non invisibile. Se è vestito di bianco, ha l'80% di probabilità di essere scambiato per nebbia o vapore. Il sacerdote può riassumere l'aspetto normale quando lo desidera (ogni trasformazione richiede cinque round). Finchè sono in forma gassosa, il sacerdote e i suoi compagni possono essere colpiti solo da armi magiche, benchè possano, a discrezione del DM, subire gli effetti di forti venti. Non è possibile lanciare incantesimi quando si è in forma gassosa.

Le componenti materiali sono fuoco e acquasanta.

COCCHIO DI SUSTARRE

(Apparizione)
Chariot of Sustarre

Sfera: Elementale (Fuoco), Creazione
Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S, M
Durata: 12 ore
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo richiama dal Piano Elementale del Fuoco un grande carro fiammeggiante, trainato da due cavalli infuocati, che appare con un rombo di tuono in mezzo ad una nube di fumo. Il cocchio ha fattore-movimento 24 sulla terraferma, 48 se vola, e può trasportare il sacerdote ed altre sette creature grandi al massimo quanto un uomo (i passeggeri devono essere toccati dal sacerdote per poter essere protetti dalle fiamme). Ogni altra creatura a meno di 1,5 m di distanza dal carro o dai cavalli subisce 2d4 punti-ferita da ustioni ogni round, a meno che non si allontani dalla zona effettuando con successo un tiro-salvezza contro pietrificazione (al quale possono essere applicati i modificatori per la Destrezza).

Il sacerdote controlla il carro con comandi verbali, facendo partire, fermare, sterzare, trottare, galoppare o volare i cavalli fiammeggianti. Il carro e i cavalli sono un'entità fisica, possono essere danneggiati solo da armi magiche o acqua (1 litro infligge 1 danno), hanno CA 2 e vengono dissipati quando subiscono un totale di 30 ferite ognuno. Il fuoco normale, naturalmente, non ha alcun effetto su di loro. Il fuoco magico che non sia quello del carro può ustionare i passeggeri. Altri incantesimi, come *Dissolvi magie o Parola sacra,* faranno ritornare il cocchio al suo Piano, lasciando a terra i viaggiatori. Il carro può essere evocato una sola volta alla settimana.

Le componenti materiali sono un pezzetto di legno, due bacche di agrifoglio ed un fuoco, grande almeno quanto quello di una torcia.

CONFUSIONE

(Incantamento/Charme)
Confusion

Sfera: Charme
Raggio d'azione: 72 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 1d4 creature in un quadrato con lato di 12 m
Tiro-salvezza: Speciale

L'incantesimo confonde le idee ad una o più creature nell'area, creando indecisione e incapacità di agire. La magia colpisce 1d4 creature, più una ogni due livelli del sacerdote. Le vittime possono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi con penalità di -2, modificato in base alla Saggezza. In caso di successo, sono immuni agli effetti. Le creature in preda alla confusione reagiscono nel modo seguente (tirate 1d10):

d10	Reazione
1	Se non glielo si impedisce, si allontanano per tutta la durata dell'incantesimo.
2-6	Restano confuse per un round (poi si ripete il tiro).
7-9	Attaccano la creatura più vicina per un round (poi si ripete il tiro).
10	Si comportano normalmente per un round (poi si ripete il tiro).

L'incantesimo dura un round per ogni livello del sacerdote. Per tutto questo periodo, o finchè non capita il risultato "Si allontanano per tutta la durata dell'incantesimo", il DM decide, in base alla tabella, le azioni nel round successivo per conto delle creature che hanno fallito il tiro-salvezza.

Nel caso esca 1 sul d10, le creature si allontanano il più possibile dal sacerdote, con il loro movimento abituale (i personaggi camminano, i pesci nuotano, i pipistrelli volano ecc.). Hanno una probabilità del 50% di usare una speciale o innata abilità di movimento (viaggio interplanare, volo ecc.). I tiri-salvezza e le azioni da compiere si decidono all'inizio di ogni round. Se una creatura confusa viene attaccata, considera l'attaccante un nemico ed agisce in base al proprio istinto.

Se le vittime sono tante, il DM può fare una media. Ad esempio, sono stati colpiti 16 orchetti ed è presumibile che il 25% di loro superi il tiro-salvezza, quindi si salvano in quattro. Degli altri 12, uno si allontana, quattro attaccano la creatura più vicina, sei restano confusi; l'ultimo si comporta normalmente, ma deve ripetere il tiro nel round successivo. Poichè gli orchetti non sono vicini al gruppo di PG, il DM decide che due di quelli che attaccano la creatura vicina si azzuffino tra loro, uno attacchi un orchetto che si è salvato e l'ultimo colpisca uno degli orchetti confusi, che risponde. Nel round seguente ci sono 11 orchetti, perchè quattro si sono salvati ed uno se n'è andato. Un altro se ne va, cinque restano confusi, quattro attaccano ed uno agisce normalmente.

Le componenti materiali sono tre gusci di noce.

CONTROLLO ATMOSFERICO

(Alterazione)
Control Weather

Sfera: Tempo atmosferico
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 4d12 ore
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: 4d4 x 2,5 km^2
Tiro-salvezza: Nessuno

sacerdote può far cambiare il tempo atmosferico in una certa zona. L'incantesimo dura 4d12 ore ed influenza un'area di 4d4 x 2,5 km^2. Occorre 1 turno per lanciare l'incantesimo, più altri 1d4 turni perchè le condizioni atmosferiche mutino. Le condizioni di partenza sono decise dal DM, a seconda del clima e della stagione. Il tempo è determinato da tre componenti: cielo, temperatura e vento. L'incantesimo può alterare questi fattori, in base alla tabella seguente.

Cielo	Temperatura	Vento
SERENO	CALDO	CALMO
Limpido	Caldo afoso	Calma piatta
Qualche nube o nebbia	Mite	Leggero
POCO NUVOLOSO	MITE	Moderato
Sereno	Caldo	MODERATO
Nuvoloso	Fresco	Calmo
Nebbia/pioggerellina/ grandine leggera	FRESCO	Forte
	Mite	FORTE
Nevischio/neve leggera	Freddo	Moderato
NUVOLOSO	FREDDO	Burrasca
Poco nuvoloso	Fresco	BURRASCA
Molto nuvoloso	Freddo glaciale	Forte
Nebbia fitta		Tempesta
Pioggia fitta/grandine pesante		TEMPESTA
		Burrasca
Nevischio/neve pesante		Uragano-tifone

Le voci in maiuscolo rappresentano le condizioni di partenza, mentre quelle sotto, in minuscolo, sono le nuove condizioni che si verificano grazie all'incantesimo. Lo stregone può anche cambiare la direzione del vento. Una giornata di tempo sereno con temperatura mite e vento moderato può diventare un giorno di nebbia, caldo e senza vento. Non sono possibili condizioni contraddittorie: nebbia e forte vento, ad esempio. Si possono lanciare più incantesimi di questo tipo solo in successione, non simultaneamente.

Le componenti materiali sono il simbolo sacro, incenso acceso e pezzetti di terra e legno a bagno nell'acqua. Ovviamente, la magia funziona solo nelle zone che hanno già le condizioni di clima adatte.

Se il sacerdote ha accesso completo alla sfera del Tempo atmosferico (come per i druidi), la durata e l'area d'effetto raddoppiano; inoltre può far cambiare il tempo di *due* posizioni (può far passare le condizioni del cielo da "poco nuvoloso" a "pioggia fitta", la temperatura da "fresco" a "freddo glaciale", il vento da "calmo" a "forte").



ESAZIONE

(Apparizione, Alterazione)
Exaction

Sfera: Charme, Evocazione
Raggio d'azione: 9 m
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo il sacerdote richiama una potente creatura di un altro Piano (ad esempio un deva o un altro potente servitore, ma non una divinità o un semidio) e gli affida una missione o una ricerca. Non è possibile per il sacerdote dare ordini ad un essere di allineamento opposto al proprio (ad esempio Malvagio se il sacerdote è Buono, Caotico se il sacerdote è Legale), a meno che questi non sia consenziente. Si tenga presente che una creatura di allineamento Neutrale Puro è opposta sia al bene che al male, sia alla legge che al caos.

Per farsi servire dalla creatura, il sacerdote deve possedere qualche informazione al suo riguardo, oppure può offrirle qualcosa in cambio. Se sa che qualcuno del suo stesso allineamento ha fatto un favore alla creatura, questo diventa il motivo dell'*Esazione;* altrimenti deve darle un regalo di grande valore o ricambiarle la cortesia. Il servizio richiesto dev'essere proporzionato al piacere fatto alla creatura o alla ricompensa prevista, compresi i rischi e la fatica che l'entità deve affrontare. L'incantesimo agisce dopo un tiro di resistenza alla magia da parte della creatura. Quando ha eseguito il compito, la creatura viene immediatamente trasportata nelle vicinanze del sacerdote per riceve la ricompensa, che può consistere nella cancellazione di un debito o in un premio materiale. Dopodichè la creatura ritorna nel luogo di provenienza.

Spetta al DM giudicare quando è stato raggiunto un accordo equo. Se il sacerdote è troppo esigente, la creatura può andarsene o anche seguire i suoi peggiori istinti ed attaccarlo, come se il patto fosse stato infranto. Se le circostanze conducono ad un risultato eccessivo (la creatura muore, ad esempio, mentre cerca di raggiungere uno scopo che non era così importante), il sacerdote può trovarsi in debito nei confronti di altre creature della sua stirpe, quindi esposto ad *Esazione* da parte loro. Solitamente il sacerdote si impegna ad un risarcimento in caso di morte della creatura evocata.

Se il sacerdote non si attiene ai patti e non fornisce alcuna ricompensa, subisce le ritorsioni della creatura, o del suo padrone, signore, ecc. Nella peggiore delle ipotesi, sarà attaccato dalla creatura stessa, senza timore dei suoi incantesimi, perchè la sua inadempienza la renderà completamente immune ai loro effetti.

Le componenti materiali sono il simbolo sacro, una qualche sostanza proveniente dal Piano d'origine della creatura e alcune informazioni su di essa, scritte su una pergamena che deve essere bruciata per sigillare il patto.

EVOCARE ELEMENTALE DELLA TERRA

(Evocazione/Attrazione)
Conjure Earth Elemental

Incantesimo invertibile

Sfera: Elementale (Terra), Evocazione
Raggio d'azione: 36 m
Componenti: V, S
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo il sacerdote evoca un elementale della terra che eseguirà i suoi ordini. C'è una probabilità del 60% che il mostro abbia 12 dadivita, del 35% che ne abbia 16 e del 5% che ne abbia da 21 a 24 (20 + 1d4). E' sufficiente un suo comando e il mostro farà tutto ciò che il sacerdote desidera, perchè lo vede come un amico da obbedire. La creatura rimane finchè non viene distrutta, mandata via con *Dissolvi magie* o *Parola sacra* (vedi l'incantesimo *Evocare elementale del fuoco*) o fino al termine dell'incantesimo.

MAGIA ASTRALE

(Alterazione)
Astral Spell

Sfera: Astrale
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1/2 ora
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo il sacerdote proietta il suo corpo astrale nel Piano Astrale, lasciando il corpo fisico ed ogni sua proprietà nel Primo Piano Materiale. Poichè il Piano Astrale è in contatto con il primo livello di tutti i Piani Esterni, il sacerdote può spostarsi in uno qualsiasi di essi: può anche decidere di abbandonare il Piano Astrale, formando un corpo nel Piano in cui ha scelto di entrare. Questo incantesimo consente ogni sorta di viaggio all'interno del Primo Piano Materiale, ma in tal caso è impossibile formare un secondo corpo. In genere, una persona in forma astrale è visibile solo agli abitanti di quel Piano.

Il corpo astrale è collegato a quello materiale mediante una cordicella argentea. Se questa si spezza il sacerdote resta ucciso, sia a livello materiale che astrale. In genere, solo il vento psichico può causare la rottura della cordicella. Quando viene formato un secondo corpo su un Piano diverso, il filo argenteo resta attaccato a questo nuovo corpo, invisibile. Se la forma astrale viene uccisa, la cordicella torna dal proprietario sul Primo Piano Materiale e lo scuote dal suo torpore.

Chiunque si trovi in forma astrale può operare nel Piano Astrale, ma le sue azioni non avranno conseguenze sulle creature che esistono al di fuori di esso.

L'incantesimo dura finchè il sacerdote non lo interrompe o intervengono mezzi esterni (un *Dissolvi magie* o la distruzione del corpo del sacerdote sul Primo Materiale).

Il sacerdote può usare l'incantesimo per proiettare nel Piano Astrale altre sette creature al massimo, purchè queste siano unite con lui in modo da formare un cerchio.

Questi compagni di viaggio dipendono completamente da lui e possono da lui essere abbandonati. Il viaggio nel Piano Astrale può essere rapido o lento, come il sacerdote preferisce. L'ultima destinazione viene decisa dal sacerdote.

METALLO IN LEGNO

(Alterazione)
Transmute Metal to Wood

Sfera: Elementale (Terra)
Raggio d'azione: 72 m
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: 1 oggetto metallico
Tiro-salvezza: Speciale

Questo incantesimo consente al sacerdote di trasformare in legno un oggetto di metallo, che non può pesare più di 4,5 Kg per ogni suo livello. Gli oggetti magici hanno una resistenza a questo incantesimo del 90%. Se sono impugnati da una creatura, essa potrà effettuare anche il tiro-salvezza. Artefatti e reliquie non possono essere trasformati. Un oggetto trasformato potrà tornare com'era prima della magia soltanto con un *Desiderio* o un incantesimo equivalente, altrimenti resta di legno (una porta metallica mutata in legno rimarrà permanentemente una porta di legno).

PAROLA SACRA

(Evocazione/Attrazione)
Holy Word

Incantesimo invertibile

Sfera: Combattimento
Raggio d'azione: 0
Componenti: V
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1
Area d'effetto: Raggio di 9 m
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo produce un potentissimo effetto magico in grado di scacciare le creature Malvagie di altri Piani facendole tornare nel luogo di provenienza (purchè il sacerdote sia nel proprio Piano). Le creature così scacciate non potranno ritornare per almeno un giorno. L'incantesimo può colpire creature di allineamento differente, in base alla tabella seguente.

Vengono coinvolte le creature all'interno dell'area d'effetto (raggio di 9 m), la quale è centrata sul sacerdote. Le creature assordate o sotto l'effetto del silenzio non subiscono gli effetti collaterali, ma vengono ugualmente rispedite al Piano di provenienza.

La forma invertita, *Parola maledetta,* agisce nello stesso modo ma con le creature di allineamento Buono.

Effetti della Parola sacra

Dadi-vita creatura	Generale	Movimento	Dadi	Incantesimi
Meno di 4	Uccide	–	–	–
Da 4 a 7+	Paralizza per 1d4 turni	–	–	–
Da 8 a 11+	Rallenta per 2d4 round	-50%	-4*	–
12 o più	Assorda per 1d4 round	-25%	-2	falliscono al 50%

* Le creature rallentate attaccano solo nei round pari finchè l'effetto non svanisce.

PIAGA STRISCIANTE

(Evocazione/Attrazione)
Creeping Doom

Sfera: Animale, Evocazione
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S
Durata: 4 round per livello
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo il sacerdote richiama una massa di 500-1000 ([1d6 + 4] x 100) insetti, aracnidi velenosi e miriapodi. Questo tappeto strisciante occupa un'area quadrata con lato di 6 m e si sposta al ritmo di 3 m per round verso qualsiasi preda nel raggio di 72 m, su comando del sacerdote. Uccide qualsiasi creatura soggetta ai normali attacchi, perchè ogni animaletto infligge 1 danno (poi muore) e tutti insieme ne fanno fino ad un migliaio. Se gli insetti si allontanano oltre 72 m di distanza dal sacerdote, diminuiscono di 50 unità ogni 9 m (a 90 m, saranno 100 in meno). Lo sciame può essere contrastato o distrutto in vari modi; queste soluzioni vengono lasciate all'immaginazione dei giocatori e del DM.

PORTALE

(Evocazione/Attrazione)
Gate

Sfera: Evocazione
Raggio d'azione: 27 m
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Il *Portale* ha un duplice effetto. In primo luogo, instaura un collegamento interdimensionale tra il Piano di esistenza in cui si trova il sacerdote e quello in cui vive un essere molto potente: l'entità prescelta potrà quindi passare dal suo Piano all'altro. Secondariamente, quando il sacerdote pronuncia la formula attira l'attenzione di chi vuole chiamare in suo aiuto (il nome dell'entità deve essere specificato). Dal portale sopraggiunge sempre *qualcosa:* di solito è l'entità stessa, a meno che il DM desideri far intervenire i suoi servitori. Le azioni dell'entità dipendono da molti fattori, compreso l'allineamento del sacerdote e dei suoi alleati ed il tipo di minaccia che li ha portati a chiamare aiuto. L'esito dell'incantesimo viene deciso dal DM, in base ai desideri del sacerdote, al tipo di creatura ed alle esigenze del momento. L'essere evocato se ne va subito oppure resta e prende parte al combattimento. Lanciando questo incantesimo, il sacerdote invecchia di cinque anni.

RAGGIO DI SOLE

(Apparizione, Alterazione)
Sunray

Sfera: Sole
Raggio d'azione: 9 m per livello
Componenti: V, S, M
Durata: 1d4 + 1 round
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: Raggio di 1,5 m (speciale)
Tiro-salvezza: Speciale

Questo incantesimo permette al sacerdote di creare una luce abbagliante in ogni round nel quale non fa nient'altro che muoversi. La luce prodotta ha la luminosità di un raggio di sole. Tutte le creature all'interno dell'area d'effetto (diametro 3 m) devono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi o rimanere accecate per 1d3 round (2d4 round se al momento in cui è stato lanciato l'incantesimo stavano usando l'infravisione). Se si tratta di creature che non sopportano la luce solare, restano accecate permanentemente, se falliscono il tiro, o per 2d6 turni, se lo superano. Le creature nell'area d'effetto e quelle a meno di 6 m dal suo perimetro perdono l'infravisione per 1d4 + 1 round.

I non morti colpiti dal raggio subiscono 8d6 ferite, che vengono dimezzate se effettuano con successo il tiro-salvezza. I non morti che si trovano ai lati dell'area, a meno di 6 m di distanza, subiscono 3d6 ferite, annullabili se il tiro-salvezza riesce. Inoltre, il raggio può provocare la distruzione totale del non morto in questione, se si tratta di una creatura che non sopporta la luce del sole (se fallisce il tiro-salvezza, muore). I raggi ultravioletti sono particolarmente letali per i fungoidi e le muffe sotterranee, che subiscono le stesse ferite dei non morti, ma senza possibilità di tiro-salvezza.

Le componenti materiali sono un seme di astro ed un frammento di pietra del sole.



REINCARNAZIONE

(Necromanzia)
Reincarnate

Sfera: Necromanzia
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: 1 persona
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo consente al sacerdote di riportare in vita una persona morta da non più di una settimana, reincarnandola nel corpo di un'altra creatura. Non è necessario nessun tiro-salvezza, prova di shock corporeo o di sopravvivenza. Sarà sufficiente toccare il cadavere, e questi sarà reincarnato nel giro di 1d6 turni. La persona si ricorderà della vita precedente, ma l'eventuale classe del personaggio potrà essere ben diversa.

La nuova forma si determina con la seguente tabella oppure viene scelta dal DM. Se è indicata una razza, bisogna creare il personaggio. Il DM può stabilire che, usando un tipo di incenso particolarmente costoso, ci si possa reincarnare in una razza o specie particolare. Con un *Desiderio* è possibile tornare alla forma precedente.

Tiro d100	Reincarnazione
01-03	Tasso
04-08	Orso nero
09-12	Orso bruno
13-16	Cinghiale selvatico
17-19	Centauro
20-23	Driade
24-28	Aquila
29-31	Elfo
32-34	Fauno/Satiro
35-36	Volpe
37-40	Gnomo
41-44	Falco
45-58	Uomo
59-61	Lince
62-64	Gufo
65-68	Folletto
69-70	Procione
71-75	Cervo
76-80	Lupo
81-85	Ghiottone
86-00	A scelta del DM

Se la tabella indica una forma piuttosto insolita, il DM (lui solo) potrà servirsi del metodo per creare nuove razze di personaggi, al fine di consentire all'individuo di fare esperienza ed avanzare di livello, anche se forse non nella stessa classe di prima. Se il personaggio reincarnato assume una forma compatibile con la classe che aveva in precedenza (se, ad esempio, un guerriero umano torna come elfo), avrà la metà dei livelli e dei punti-esperienza dell'individuo originario. Se, invece, la classe è diversa, avrà la metà dei suoi punti-ferita precedenti, ma ripartirà dal 1° livello. Qualora la reincarnazione avvenga in un essere che non appartiene ad alcuna classe, il personaggio ha punti-ferita e tiri-salvezza dimezzati rispetto a prima.

RESURREZIONE

(Necromanzia)
Resurrection

Incantesimo invertibile

Sfera: Necromanzia
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo permette al sacerdote di restituire la vita e le forze a qualsiasi creatura vivente, elfi inclusi, mediante imposizione delle mani.

La morte non deve essere avvenuta da più di 10 anni per ogni livello del sacerdote. Un sacerdote del 19° livello può quindi resuscitare le spoglie di un essere defunto da non più di 190 anni. La creatura deve superare una prova di sopravvivenza, dopodichè avrà nuovamente tutti i suoi punti-ferita e potrà dedicarsi anche alle attività più faticose. L'incantesimo non permette di resuscitare chi è morto di vecchiaia. Quando il sacerdote lancia questo incantesimo, non potrà lanciarne altri o combattere finchè non avrà trascorso un giorno di riposo per ogni dado-vita o livello della creatura riportata in vita. Inoltre, invecchia di tre anni.

La forma invertita, *Distruzione,* uccide e riduce in cenere la vittima, che potrà rivivere soltanto grazie ad un *Desiderio* o una magia equivalente. Per poter lanciare l'incantesimo, il sacerdote deve toccare il soggetto, in combattimento o in altro modo. La *Distruzione* non lo invecchia. Inoltre, la vittima può effettuare un tiro-salvezza con penalità di -4. Se lo effettua con successo, subisce soltanto 8d6 ferite.

Le componenti materiali sono il simbolo sacro e l'acquasanta (o acqua sconsacrata, per la forma invertita). Il DM può ridurre le probabilità di riuscita del tentativo di resurrezione nel caso in cui le spoglie della creatura siano molto poche.

RIGENERAZIONE

(Necromanzia)
Regenerate

Incantesimo invertibile

Sfera: Necromanzia
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 3 round
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo fa ricrescere ossa, organi e parti del corpo (dita, mani, piedi, braccia, gambe, code e anche teste, se la creatura ne aveva più d'una). Il processo di rigenerazione richiede un round se le membra mozzate sono presenti e a contatto con la creatura. In caso contrario, occorrono 2d4 turni. Per poter beneficiare della magia, la creatura dev'essere viva. Se le parti amputate non sono presenti, o se la mutilazione è avvenuta da più di un giorno per ogni livello del sacerdote, la creatura deve superare una prova di shock corporeo per sopravvivere.

La forma invertita, *Degenerazione,* nel giro di un round fa avvizzire e smettere di funzionare gli organi toccati, per poi cadere a terra, riducendosi in polvere in 2d4 turni. E' necessario toccare la vittima.

Le componenti materiali sono il simbolo sacro e l'acquasanta (o acqua sconsacrata per la forma invertita).

RISTORARE

(Necromanzia)
Restoration

Incantesimo invertibile

Sfera: Necromanzia
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 3 round
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Con questo incantesimo l'energia vitale della creatura toccata aumenta di un livello, permettendogli di recuperare gli eventuali risucchi subiti ad opera di un mostro o di qualche forza. Se, ad esempio, un personaggio del 10° livello è stato colpito da un wight ed è sceso al 9° livello, l'incantesimo gli restituisce il numero di punti-esperienza necessario a farlo tornare al 10° livello, aumentando in proporzione anche i punti-ferita e i dadi-vita. La magia funziona solo se viene lanciata entro un giorno (per ogni livello del sacerdote) da quando è avvenuto il risucchio d'energia. Può guarire anche dagli effetti della *Regressione mentale* e da tutti i tipi di pazzia. Lanciare questo incantesimo provoca un invecchiamento di due anni sia per il sacerdote che per la creatura curata.

La forma invertita, *Risucchio di energia*, toglie un livello alla vittima (vedi non morti come wight, spettri e vampiri). Quest'ultima deve essere toccata per poter essere effettuato il risucchio di energia. Non causa l'invecchiamento del sacerdote.

SIMBOLO

(Evocazione/Attrazione)
Symbol

Sfera: Guardia
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: Raggio di 18 m
Tiro-salvezza: Neg.

Il sacerdote disegna un simbolo lucente, che colpisce le creature a meno di 18 m di distanza che lo guardano una volta completato e non superano un tiro-salvezza contro incantesimi. Il sacerdote non è influenzato dal simbolo che ha creato. Questo può essere tracciato su qualsiasi genere di superficie e splende per un turno per ogni livello del sacerdote; si può scegliere tra questi tipi.

Disperazione: Le creature effettuano un tiro-salvezza contro incantesimi; se non lo superano, cadono per 3d4 turni in uno stato di profondo sconforto, che le porterà ad arrendersi o a fuggire.

Dolore: Tutte le creature sono colte da dolori lancinanti, che comportano una penalità di -2 sul punteggio di Destrezza e di -4 sui tiri per colpire per 2d10 turni.

Persuasione: Se le creature che vedono il simbolo falliscono un tiro-salvezza contro incantesimi, diventano amichevoli con il sacerdote e assumono il suo stesso allineamento per 1d20 turni.

Le componenti materiali sono mercurio e fosforo (si veda l'incantesimo omonimo degli stregoni dell'8° livello).

SOCCORSO

(Alterazione, Incantamento)
Succor

Incantesimo invertibile

Sfera: Evocazione
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1 giorno
Area d'effetto: 1 persona
Tiro-salvezza: Nessuno

Il sacerdote infonde una potente aura magica in un oggetto appositamente preparato (un filo di perle del rosario, una piccola tavoletta d'argilla, un bastone d'avorio ecc.). L'oggetto avrà il potere di teletrasportare immediatamente il suo proprietario nell'abitazione del sacerdote che l'ha creato. E' necessario, però, che il sacerdote l'abbia consegnato volontariamente al suo proprietario, al quale avrà comunicato anche la parola magica per farlo funzionare. Basta pronunciare questo comando e rompere l'oggetto perchè l'incantesimo abbia effetto: il proprietario e il suo equipaggiamento si ritroveranno istantaneamente nella residenza del sacerdote, come se avesse lanciato l'incantesimo *Parola del ritorno*. Nessun altro potrà essere coinvolto.

Nella forma invertita, il sacerdote viene teletrasportato vicino al proprietario dell'oggetto, quando quest'ultimo viene rotto e viene pronunciata la parola magica. Il sacerdote ha una vaga idea della situazione e del luogo in cui si trova il proprietario dell'oggetto, e può scegliere di non rispondere al suo richiamo. La decisione deve essere presa nell'istante in cui il trasporto sta per avere luogo, ma se decide di non andare l'opportunità viene persa per sempre e l'incantesimo viene sprecato.

Il costo per la preparazione dell'oggetto speciale (per entrambe le versioni dell'incantesimo) varia da 2.000 a 5.000 mo. Gli oggetti più costosi possono trasportare il possessore da un Piano all'altro, se il DM lo consente. L'incantesimo può essere impedito dagli stessi fattori che bloccano gli incantesimi *Viaggio interplanare* e *Teletrasporto*.

TEMPESTA DI FUOCO

(Apparizione)
Fire Storm

Incantesimo invertibile

Sfera: Elementale (Fuoco)
Raggio d'azione: 144 m
Componenti: V, S
Durata: 1 round
Tempo di lancio: 1 round
Area d'effetto: Un numero di cubi con spigolo di 3 m uguale al doppio del livello
Tiro-salvezza: 1/2

Quando viene lanciato questo incantesimo, l'area d'effetto si riempie di fiamme crepitanti simili a quelle dell'incantesimo *Muro di fuoco*. Le creature che si trovano all'interno dell'area e a meno di 3 m di distanza dai suoi margini subiscono 2d8 ferite più 1 ferita per livello del sacerdote. Quelle che superano un tiro-salvezza contro incantesimi dimezzano i danni. Le ferite si subiscono ad ogni round di permanenza nell'area d'effetto, che è pari a un numero di cubi con spigolo di 3 m uguale al doppio del livello del sacerdote (se fosse del 13° livello, interesserebbe un volume di 39 m x 6 m x 3 m). La tempesta occupa 3 m o 6 m in altezza, mentre la larghezza e la profondità variano proporzionalmente.

La forma invertita, *Estinguere il fuoco*, permette di soffocare un incendio con area d'effetto doppia rispetto a quella della *Tempesta di fuoco*, se si tratta di fiamme normali, e pari ad essa, se si tratta di fuoco magico. Le creature del fuoco (elementali, salamandre, ecc.) di stato inferiore a quello di semidivinità hanno una probabilità del 5% per ogni livello del sacerdote di venire spente. Se questa versione viene lanciata per contrastare una *spada lingua di fiamma*, quest'ultima deve superare un tiro-salvezza contro distruzione. Se il tiro fallisce, la spada perde qualsiasi proprietà magica. Qualora sia impugnata da una creatura, verrà utilizzato il suo tiro-salvezza. Un tiro effettuato con successo implica il successo automatico anche di quello della spada.



TERREMOTO

(Alterazione)
Earthquake

Sfera: Elementale (Terra)
Raggio d'azione: 108 m
Componenti: V, S, M
Durata: 1 round
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: Diametro di 1,5 m per livello
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando il sacerdote lancia questo incantesimo, la terra viene agitata da forti scosse per la durata di un round. Il *Terremoto* influisce su tutto il terreno, la vegetazione, le creature e le strutture presenti. L'area d'effetto è circolare, con diametro di 1,5 m per ogni livello del sacerdote. Se questi è del 20° livello, il terremoto coinvolge una zona con diametro di 30 m.

Le strutture dotate di fondamenta solide subiscono la metà dei danni (1/4 se ottengono più del 50% con il tiro-salvezza). Un elementale della terra inviato contro il sacerdote nell'area può annullare dal 10% al 100% dell'effetto (tirare 1d10 dove 0 = 100%). Anche altri tipi di protezioni magiche consentiti dal DM possono ridurre o negare gli effetti. Se viene lanciato sotto il mare, l'incantesimo può, a discrezione del DM, produrre un'enorme ondata ("tsunami").

Le componenti materiali sono una presa di polvere, un pezzetto di pietra ed un blocchetto d'argilla.

Effetti del Terremoto

TERRENO	
Galleria	- Crollo o ostruzione
Grotta o caverna	- Crollo del soffitto
Palude	- Si prosciuga e diventa terreno accidentato e fangoso
Scogliere	- Si sgretolano. Frana
Terreno	- Profonde spaccature. Cadono al loro interno, morendo, le seguenti creature: - Taglia P: 1 su 4 - Taglia M: 1 su 6 - Taglia G: 1 su 8
VEGETAZIONE	
Alberi	- Ne cade 1 su 3, sradicato
Arbusti	- Nessun effetto
STRUTTURE	
Ogni edificio	- Subisce 5d12 danni strutturali. Se è distrutto, va in macerie.
CREATURE	
Vedi "TERRENO"	

TRASFORMA BASTONE

(Apparizione, Incantamento)
Changestaff

Sfera: Vegetale, Creazione
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: Il bastone del sacerdote
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo permette al sacerdote di trasformare un bastone appositamente preparato in una sorta di enorme treant (alto circa 7 m). Nel momento in cui il sacerdote conficca nel terreno la base del bastone, pronuncia la parola magica ed una speciale invocazione, il bastone diventa una creatura con 12 dadi-vita, 40 punti-ferita e CA 0, che effettua due attacchi per round ed infligge 4d6 danni con ognuno di essi. La creatura difende il sacerdote ed obbedisce ai suoi ordini. Non è un vero e proprio treant, quindi non può comunicare con loro e controllare gli alberi. La trasformazione dura per tanti turni quanti sono i livelli del sacerdote, a meno che questi non la interrompa o il treant venga distrutto. Se il bastone-treant scende a 0 punti-ferita o meno, finisce in un mucchietto di segatura. Se non viene distrutto, invece, si può riutilizzare dopo 24 ore, al massimo dell'efficienza.

Per lanciare l'incantesimo, il sacerdote deve disporre del simbolo sacro oppure di alcune foglie di un albero della stesso tipo del bastone (frassino, quercia o tasso).

Il bastone dev'essere un grosso ramo di frassino, quercia o tasso, che sia stato colpito da un fulmine da non più di 24 ore, fatto seccare al sole ed affumicato per 28 giorni, quindi modellato, levigato e rifinito per altri 28. Durante questo periodo il sacerdote non può intraprendere avventure o compiere altre attività impegnative. Una volta completato, il bastone dev'essere intagliato con scene di vita dei boschi, strofinato con succo di bacche di agrifoglio e infine piantato nel terreno del bosco dove abita il sacerdote, mentre questi lancia un incantesimo *Parlare con le piante*, per poterlo richiamare in caso di necessità. La magia infusa è sufficiente per molte trasformazioni da bastone a treant e viceversa.

ALTERAZIONE

Alterare fuochi normali (1)
Bloccaporte (1)
Caduta morbida (1)
Cancellare (1)
Comprensione dei linguaggi (1)
Ingrandire (1)
Luce (1)
Luci danzanti (1)
Mani brucianti (1)
Messaggio (1)
Movimenti del ragno (1)
Riflettere lo sguardo (1)
Riparazione (1)
Salto (1)
Scarica elettrica (1)
Sigillo dello stregone (1)
Spruzzo colorato (1)
Trucchetto (1)
Alterare se stesso (2)
Bocca magica (2)
Chiavistello magico (2)
Corda magica (2)
Forza (2)
Frantumare (2)
Irritazione (2)
Levitazione (2)
Luce perenne (2)
Nube di nebbia (2)
Oro degli stolti (2)
Oscurità nel raggio di 4,5 m (2)
Pirotecnica (2)
Scassinare (2)
Tasche profonde (2)
Vento sussurrante (2)
Capanna di Leomund (3)
Eludere (3)
Folata di vento (3)
Forma incorporea (3)
Infravisione (3)
Intermittenza (3)
Lentezza (3)
Lingue (3)
Muro di vento (3)
Pagina segreta (3)
Piccole meteore di Melf (3)
Respirare sott' acqua (3)
Restringere (3)
Rune esplosive (3)
Velocità (3)
Volare (3)
Abbandono (4)
Autometamorfosi (4)
Crescita vegetale (4)
Estensione della memoria di Rary (4)
Estensione I (4)
Metamorfosi (4)
Metamorfosi di massa (4)
Nebbia fitta (4)
Occhio dello stregone (4)
Pelle di pietra (4)
Porta dimensionale (4)
Riparo sicuro di Leomund (4)
Scudo di fuoco (4)
Sfera elastica di Otiluke (4)
Trama iridescente (4)
Acqua respirabile (5)
Crescita animale (5)
Distorsione della distanza (5)
Estensione II (5)
Fabbricazione (5)
Passapareti (5)
Plasmare la pietra (5)
Repulsione (5)
Roccia in fango (5)
Scrigno segreto di Leomund (5)
Telecinesi (5)
Teletrasporto (5)
Abbassare il livello delle acque (6)
Acqua in polvere (6)
Controllo atmosferico (6)
Disintegrazione (6)
Dividere le acque (6)
Elucubrazione di Mordenkainen (6)
Estensione III (6)
Miraggio (6)
Muovere la terra (6)
Nebbia mortale (6)
Ologramma (6)
Pietra in carne (6)
Sfera congelante di Otiluke (6)
Sistema difensivo (6)
Trasformazione di Tenser (6)
Vetrificazione (6)
Bidimensionalità (7)
Inversione della gravità (7)
Porta intermittente (7)



Reggia di Mordenkainen (7)
Statua (7)
Svanire (7)
Teletrasporto senza errore (7)
Metamorfosi di un oggetto (8)
Nube incendiaria (8)
Permanenza (8)
Sfera telecinetica di Otiluke (8)
Sprofondare (8)
Vetroacciaio (8)
Disgiunzione di Mordenkainen (9)
Fermare il tempo (9)
Fragilità (9)
Soccorso (9)
Stasi temporale (9)
Trasformazione (9)

DIVINAZIONE MAGGIORE/MINORE

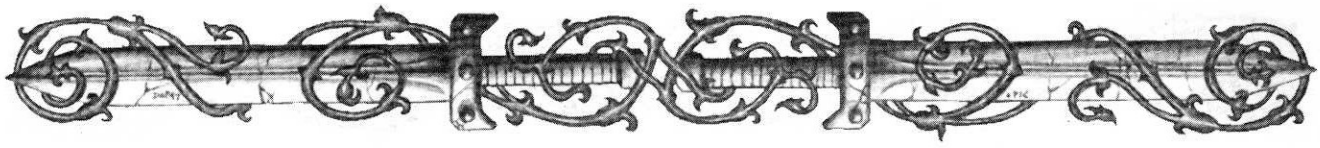
Identificare (1)
Individuazione dei non morti (1)
Individuazione del magico (1)
Lettura del magico (1)
Trucchetto (1)
ESP (2)
Individuazione del male (2)
Individuazione dell'allineamento (2)
Individuazione dell'invisibilità (2)
Localizzare un oggetto (2)
Chiaraudienza (3)
Chiaroveggenza (3)
Individuazione delle spie (4)
Specchio magico (4)
Contattare un altro Piano (5)
Falsare la visione (5)
Conoscere leggende (6)
Visione del vero (6)
Visione (7)
Schermo (8)
Premonizione (9)

EVOCAZIONE/ATTRAZIONE

Armatura (1)
Cavalcatura (1)
Servitore invisibile (1)
Trovare famiglio (1)
Trucchetto (1)
Unto (1)
Attirare uno sciame (2)
Freccia acida di Melf (2)
Polvere luccicante (2)
Destriero spettrale (3)
Evocare mostri I (3)
Freccia infuocata (3)
Sigillo del serpente (3)
Evocare mostri II (4)
Neri tentacoli di Evard (4)
Evocare mostri III (5)
Evocare ombre (5)
Fedele mastino di Mordenkainen (5)
Cacciatore invisibile (6)
Evocare animali (6)
Evocare mostri IV (6)
Intrappolare (6)
Desiderio minore (7)
Evocare mostri V (7)
Evocazione istantanea di Darwmij (7)
Parola del potere, stordire (7)
Raggio prismatico (7)
Reggia di Mordenkainen (7)
Evocare mostri VI (8)
Intrappolare l' anima (8)
Labirinto (8)
Muro prismatico (8)
Parola del potere, accecare (8)
Simbolo (8)
Desiderio (9)
Evocare mostri VII (9)
Parola del potere, uccidere (9)
Portale (9)
Sfera prismatica (9)

ILLUSIONE/VISIONE

Aura magica di Nystul (1)
Cambiare sembianze (1)
Creazione spettrale (1)
Rumore (1)
Spauracchio (1)
Trucchetto (1)
Ventriloquio (1)
Accecare (2)
Assordare (2)
Creazione spettrale potenziata (2)
Fuorviare (2)



Immagini illusorie (2)
Invisibilità (2)
Oro degli stolti (2)
Sfocatura (2)
Trama ipnotica (2)
Trappola di Leomund (2)
Vento sussurrante (2)
Destriero spettrale (3)
Forma incorporea (3)
Forza spettrale (3)
Invisibilità nel raggio di 3 m (3)
Iscrizione illusoria (3)
Abbandono (4)
Assassino spettrale (4)
Creazione minore (4)
Invisibilità potenziata (4)
Mostri d'ombra (4)
Muro illusorio (4)
Paura (4)
Rama iridescente (4)
Terreno illusorio (4)
Aspetto (5)
Creazione maggiore (5)
Illusione potenziata (5)
Magie d'ombra (5)
Mostri d'ombra potenziati (5)
Porta d'ombra (5)
Sogno (5)
Illusione permanente (6)
Illusione programmata (6)
Ingannare (6)
Magie d'ombra potenziate (6)
Miraggio (6)
Ologramma (6)
Ombre (6)
Sguardo penetrante (6)
Velo (6)
Camminare tra le ombre (7)
Celare (7)
Invisibilità di massa (7)
Simulacro (7)
Schermo (8)
Nemesi (9)

INCANTAMENTO/CHARME

Amicizia (1)
Charme (1)
Ipnosi (1)
Sbeffeggiare (1)
Sonno (1)
Trucchetto (1)
Intimorire (2)
Legare (2)
Oblio (2)
Raggio di indebolimento (2)
Risata incontenibile di Tasha (2)
Tasche profonde (2)
Bloccapersone (3)
Suggestione (3)
Arma incantata (4)
Charmare con il fuoco (4)
Charmare mostri (4)
Confusione (4)
Emozione (4)
Goffaggine (4)
Riparo sicuro di Leomund (4)
Specchio magico (4)
Bloccamostri (5)
Caos (5)
Dominio (5)
Fabbricazione (5)
Lamentosa discussione di Leomund (5)
Regressione mentale (5)
Costrizione (6)
Incantare un oggetto (6)
Sguardo penetrante (6)
Sistema difensivo (6)
Suggestione di massa (6)
Camminare tra le ombre (7)
Charmare piante (7)
Antipatia-Simpatia (8)
Charme di massa (8)
Danza irresistibile di Otto (8)
Richiesta (8)
Sprofondare (8)
Vincolo (8)
Disgiunzione di Mordenkainen (9)
Soccorso (9)

INVOCAZIONE/APPARIZIONE

Allarme (1)
Dardo incantato (1)
Disco levitante di Tenser (1)
Muro di nebbia (1)
Scudo (1)
Trucchetto (1)



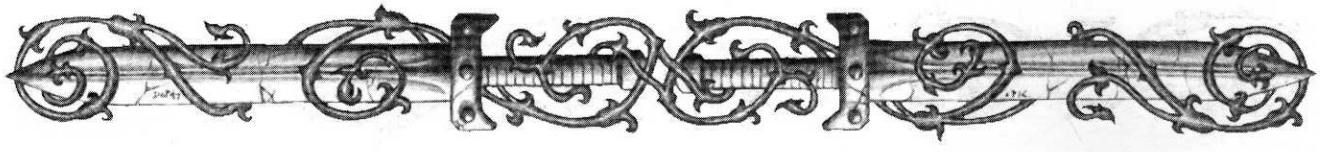
Nube maleodorante (2)
Ragnatela (2)
Sfera infuocata (2)
Fulmine (3)
Palla di fuoco (3)
Piccole meteore di Melf (3)
Muro di fuoco (4)
Muro di ghiaccio (4)
Scavare (4)
Scudo di fuoco (4)
Sfera elastica di Otiluke (4)
Tempesta di ghiaccio (4)
Trappola di fuoco (4)
Urlo (4)
Cono di freddo (5)
Lamentosa discussione di Leomund (5)
Mano interposta di Bigby (5)
Muro di ferro (5)
Muro di forza (5)
Muro di pietra (5)
Nube assassina (5)
Sogno (5)
Trasmissione (5)
Catena di fulmini (6)
Contingenza (6)
Incantare un oggetto (6)
Mano possente di Bigby (6)
Nebbia mortale (6)
Sfera congelante di Otiluke (6)
Sistema difensivo (6)
Trasformazione di Tenser (6)
Desiderio minore (7)
Gabbia di forza (7)
Mano immobilizzante di Bigby (7)
Palla di fuoco ritardata (7)
Spada di Mordenkainen (7)
Nube incendiaria (8)
Pugno di Bigby (8)
Sfera telecinetica di Otiluke (8)
Vincolo (8)
Incantesimo astrale (9)
Mano stritolatrice di Bigby (9)
Risucchio di energia (9)
Sciame di meteore (9)

NECROMANZIA

Individuazione dei non morti (1)
Tocco gelido (1)
Trucchetto (1)
Mano spettrale (2)
Morte apparente (3)
Tocco del vampiro (3)
Contagio (4)
Risucchio (4)
Animare morti (5)
Evocare ombre (5)
Giara magica (5)
Incantesimo della morte (6)
Reincarnazione (6)
Controllare non morti (7)
Dito della morte (7)
Clone (8)
Risucchio d' energia (9)

SCONGIURAZIONE

Allarme (1)
Protezione dal male (1)
Trucchetto (1)
Protezione dai trucchetti (2)
Anti-individuazione (3)
Dissolvi magie (3)
Protezione dai proiettili normali (3)
Protezione dal male nel raggio di 3 m (3)
Globo minore d' invulnerabilità (4)
Scaccia maledizione (4)
Trappola di fuoco (4)
Espulsione (5)
Repulsione (5)
Barriera anti-magia (6)
Globo d'invulnerabilità (6)
Ripugnanza (6)
Bandire (7)
Celare (7)
Respingi incantesimo (7)
Immunità agli incantesimi di Serten (8)
Mente libera (8)
Imprigionare (9)
Sfera prismatica (9)





Incantesimi dei sacerdoti divisi per sfere

Animale

Amicizia con gli animali (1)
Invisibilità agli animali (1)
Localizzare animali o piante (1)
Charmare persone o mammiferi (2)
Charmare serpenti (2)
Messaggero (2)
Parlare con gli animali (2)
Attirare insetti (3)
Blocca animali (3)
Attirare animali I (4)
Chiamare creature dei boschi (4)
Insetti giganti (4)
Respingere insetti (4)
Attirare animali II (5)
Crescita animale (5)
Attirare animali III (6)
Barriera anti-animali (6)
Piaga strisciante (7)

Astrale

Viaggio interplanare (5)
Magia astrale (7)

Basilare

Benedizione (1)
Combinazione (1)
Individuazione del male (1)
Purificare cibo e bevande (1)
Espiazione (5)

Charme

Comando (1)
Scaccia paura (1)
Ammaliare (2)
Bloccapersone (2)
Libertà d'azione (4)
Manto del coraggio (4)
Trasferire incantesimi (4)
Ricerca (5)
Confusione (7)
Esazione (7)

Combattimento

Pietre magiche (1)
Randello (1)
Litania (2)
Martello spirituale (2)
Preghiera (3)
Colonna di fuoco (5)
Piaga degli insetti (5)
Parola sacra (7)

Creazione

Creare cibo e acqua (3)
Animare oggetti (6)
Banchetto degli eroi (6)
Barriera di lame (6)
Muro di spine (6)
Cocchio di Sustarre (7)
Trasforma bastone (7)

Divinazione

Individuazione del magico (1)
Individuazione del veleno (1)
Individuazione delle trappole (1)
Localizzare animali o piante (1)
Augurio (2)
Individuazione dell'allineamento (2)
Individuazione dello charme (2)
Parlare con gli animali (2)
Scoprire trappole (2)
Localizzare un oggetto (3)
Parlare con i morti (3)
Divinazione (4)
Individuazione delle bugie (4)
Lingue (4)
Specchio d'acqua (4)
Comunione (5)
Comunione con la natura (5)
Fonte magica (5)
Visione del vero (5)
Parlare con i mostri (6)
Trovare la strada (6)

Elementale

Creare acqua (1)
Creare fiamme (2)
Diavoletto di polvere (2)
Lama fiammeggiante (2)
Riscaldare il metallo (2)
Trappola di fuoco (2)
Camminare nel fuoco (3)
Camminare sott'acqua (3)
Fondersi con la pietra (3)
Pirotecnica (3)
Plasmare la pietra (3)
Protezione dal fuoco (3)
Respirare sott'acqua (3)
Abbassare il livello delle acque (4)
Creare fuoco (4)
Camminare nell'aria (5)
Comunione con la natura (5)
Muro di fuoco (5)
Rocce aguzze (5)
Roccia in fango (5)
Acqua in polvere (6)
Dividere le acque (6)
Evocare elementale del fuoco (6)
Pietre parlanti (6)
Semi di fuoco (6)
Animare rocce (7)
Camminare nel vento (7)
Cocchio di Sustarre (7)
Evocare elementale della terra (7)
Metallo in legno (7)



Tempesta di fuoco (7)
Terremoto (7)

EVOCAZIONE

Attirare animali I (4)
Chiamare creature dei boschi (4)
Scongiurare (4)
Attirare animali II (5)
Dissolvi il male (5)
Animare oggetti (6)
Attirare animali III (6)
Cambiare il tempo atmosferico (6)
Evocare animali (6)
Muro di spine (6)
Parola del ritorno (6)
Servitore fluttuante (6)
Esazione (7)
Evocare elementale della terra (7)
Piaga strisciante (7)
Portale (7)
Soccorso (7)

GUARDIA

Guardia viverna (2)
Silenzio nel raggio di 4,5 m (2)
Glifo di guardia (3)
Barriera di lame (6)
Simbolo (7)

GUARIGIONE

Cura ferite leggere (1)
Rallenta veleno (2)
Cura ferite gravi (4)
Neutralizzare veleno (4)
Cura ferite critiche (5)
Guarigione (6)

NECROMANZIA

Invisibilità ai non morti (1)
Aiuto (2)
Animare morti (3)
Cura cecità o sordità (3)
Cura malattie (3)
Morte apparente (3)
Protezione dal Piano Negativo (3)
Rianimare morti (5)
Reincarnazione (7)
Resurrezione (7)
Rigenerazione (7)
Ristorare (7)

PROTEZIONE

Protezione dal male (1)
Santuario (1)
Sopportare il caldo/il freddo (1)
Pelle coriacea (2)
Resistenza al caldo/al freddo (2)
Ritiro (2)
Dissolvi magie (3)
Paramenti magici (3)
Protezione dal fuoco (3)
Protezione dal Piano Negativo (3)
Rimuovi paralisi (3)
Scaccia maledizione (3)
Immunità agli incantesimi (4)
Protezione dal fulmine (4)
Protezione dal male nel raggio di 3 m (4)
Respingere insetti (4)
Barriera anti-vegetale (5)
Dissolvi il male (5)
Barriera anti-animali (6)
Proibizione (6)

SOLE

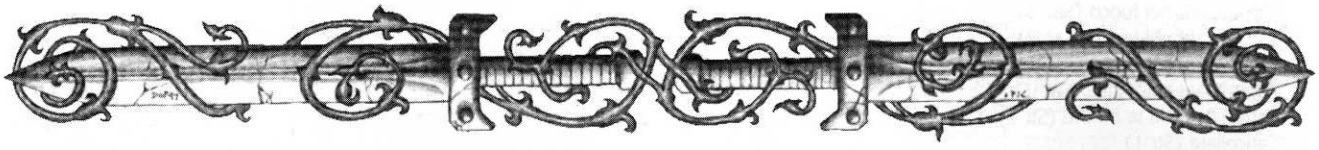
Luce (1)
Luce perenne (3)
Luce stellare (3)
Arcobaleno (5)
Raggio di luna (5)
Raggio di sole (7)

TEMPO ATMOSFERICO

Luminescenza (1)
Oscuramento (2)
Invocare il fulmine (3)
Controllare la temperatura nel raggio di 3 m (4)
Protezione dal fulmine (4)
Arcobaleno (5)
Controllare i venti (5)
Cambiare il tempo atmosferico (6)
Controllo atmosferico (7)

VEGETALE

Eliminare le tracce (1)
Intralciare (1)
Randello (1)
Bacche della salute (2)
Deformare legno (2)
Incespicare (2)
Pelle coriacea (2)
Albero (3)
Crescita di spine (3)
Crescita vegetale (3)
Trappola (3)
Bastoni in serpenti (4)
Bloccapiante (4)
Foresta illusoria (4)
Parlare con le piante (4)
Porta vegetale (4)
Barriera anti-vegetale (5)
Passapiante (5)
Muro di spine (6)
Querciaviva (6)
Respingere il legno (6)
Teletrasporto vegetale (6)
Trasforma bastone (7)





INDICE DEGLI INCANTESIMI

A

Abbandono (Str 4) 204
Abbassare il livello delle acque (Sac 4) 277
Abbassare il livello delle acque (Str 6) 224
Accecare (Str 2) 186
Acqua in polvere (Sac 6) 289
Acqua in polvere (Str 6) 224
Acqua respirabile (Str 5) 214
Aiuto (Sac 2) 263
Albero (Sac 3) 270
Allarme (Str 1) 176
Alterare fuochi normali (Str 1) 176
Alterare se stesso (Str 2) 186
Amicizia (Str 1) 176
Amicizia con gli animali (Sac 1) 257
Ammaliare (Sac 2) 263
Animare morti (Sac 3) 270
Animare morti (Str 5) 215
Animare oggetti (Sac 6) 290
Animare rocce (Sac 7) 294
Anti-individuazione (Str 3) 195
Antipatia-Simpatia (Str 8) 243
Arcobaleno (Sac 5) 284
Arma incantata (Str 4) 204
Armatura (Str 1) 176
Aspetto (Str 5) 215
Assassino spettrale (Str 4) 204
Assordare (Str 2) 186
Attirare animali I (Sac 4) 278
Attirare animali II (Sac 5) 284
Attirare animali III (Sac 6) 290
Attirare insetti (Sac 3) 270
Attirare uno sciame (Str 2) 186
Augurio (Sac 2) 264
Aura magica di Nystul (Str 1) 176
Autometamorfosi (Str 4) 204

B

Bacche della salute (Sac 2) 264
Banchetto degli eroi (Sac 6) 290
Bandire (Str 7) 237
Barriera anti-animali (Sac 6) 290
Barriera anti-magia (Str 6) 224
Barriera anti-vegetali (Sac 5) 284
Barriera di lame (Sac 6) 290
Bastoni in serpenti (Sac 4) 278
Benedizione (Sac 1) 257
Bidimensionalità (Str 7) 237
Blocca animali (Sac 3) 271
Blocca non morti (Str 3) 196
Bloccamostri (Str 5) 215
Bloccapersone (Sac 2) 264
Bloccapersone (Str 3) 196
Bloccapiante (Sac 4) 278
Bloccaporte (Str 1) 177
Bocca magica (Str 2) 186

C

Cacciatore invisibile (Str 6) 226
Caduta morbida (Str 1) 177
Cambiare il tempo atmosferico (Sac 6) 291
Cambiare sembianze (Str 1) 177
Camminare nel fuoco (Sac 3) 271
Camminare nel vento (Sac 7) 295
Camminare nell'aria (Sac 5) 284
Camminare sull'acqua (Sac 3) 271
Camminare tra le ombre (Str 7) 237
Cancellare (Str 1) 177
Caos (Str 5) 215
Capanna di Leomund (Str 3) 196
Catena di fulmini (Str 6) 226
Cavalcatura (Str 1) 177
Celare (Str 7) 238
Charmare con il fuoco (Str 4) 205
Charmare mostri (Str 4) 205
Charmare persone o mammiferi (Sac 2) 264
Charmare piante (Str 7) 238
Charmare serpenti (Sac 2) 265
Charme (Str 1) 178
Charme di massa (Str 8) 243
Chiamare creature dei boschi (Sac 4) 278
Chiaraudienza (Str 3) 196
Chiaroveggenza (Str 3) 197
Chiavistello magico (Str 2) 187
Clone (Str 8) 243
Cocchio di Sustarre (Sac 7) 295
Colonna di fuoco (Sac 5) 285
Comando (Sac 1) 257
Combinazione (Sac 1) 258
Comprensione dei linguaggi (Str 1) 178
Comunione (Sac 5) 285
Comunione con la natura (Sac 5) 285
Confusione (Str 4) 205
Confusione (Sac 7) 295
Cono di freddo (Str 5) 216
Conoscere leggende (Str 6) 226
Contagio (Str 4) 206
Contattare un altro Piano (Str 5) 216
Contingenza (Str 6) 226
Controllare i venti (Sac 5) 285
Controllare la temperatura nel raggio di 3 m (Sac 4) 279
Controllare non morti (Str 7) 238
Controllo atmosferico (Sac 7) 296
Controllo atmosferico (Str 6) 227
Corda magica (Str 2) 187
Costrizione (Str 6) 227
Creare acqua (Sac 1) 258
Creare cibo e acqua (Sac 3) 271
Creare fiamme (Sac 2) 265
Creare fuoco (Sac 4) 279
Creazione maggiore (Str 5) 216
Creazione minore (Str 4) 206
Creazione spettrale (Str 1) 178
Creazione spettrale potenziata (Str 2) 187
Crescita animale (Sac 5) 286
Crescita animale (Str 5) 216
Crescita di spine (Sac 3) 271
Crescita vegetale (Sac 3) 271
Crescita vegetale (Str 4) 206
Cura cecità o sordità (Sac 3) 272
Cura ferite critiche (Sac 5) 286
Cura ferite gravi (Sac 4) 279
Cura ferite leggere (Sac 1) 258
Cura malattie (Sac 3) 272

D

Danza irresistibile di Otto (Str 8) 243
Dardo incantato (Str 1) 178
Deformare legno (Sac 2) 265
Desiderio (Str 9) 250
Desiderio minore (Str 7) 238
Destriero spettrale (Str 3) 197
Diavoletto di polvere (Sac 2) 266
Disco levitante di Tenser (Str 1) 179
Disgiunzione di Mordenkainen (Str 9) 250
Disintegrazione (Str 6) 227
Dissolvi il male (Sac 5) 286
Dissolvi magie (Sac 3) 272
Dissolvi magie (Str 3) 197
Distorsione della distanza (Str 5) 217
Dito della morte (Str 7) 238
Dividere le acque (Sac 6) 291



Dividere le acque (Str 6) 227
Divinazione (Sac 4) 279
Dominio (Str 5) 217

E

Eliminare le tracce (Sac 1) 258
Elucubrazione di Mordenkainen (Str 6) 228
Eludere (Str 3) 198
Emozione (Str 4) 206
Esazione (Sac 7) 296
ESP (Str 2) 187
Espiazione (Sac 5) 286
Espulsione (Str 5) 217
Estensione della memoria di Rary (Str 4) 206
Estensione I (Str 4) 207
Estensione II (Str 5) 217
Estensione III (Str 6) 228
Evocare animali (Sac 6) 291
Evocare animali (Str 6) 228
Evocare elementale (Str 5) 217
Evocare elementale del fuoco (Sac 6) 291
Evocare elementale della terra (Sac 7) 296
Evocare mostri I (Str 3) 198
Evocare mostri II (Str 4) 207
Evocare mostri III (Str 5) 218
Evocare mostri IV (Str 6) 228
Evocare mostri V (Str 7) 239
Evocare mostri VI (Str 8) 244
Evocare mostri VII (Str 9) 250
Evocare ombre (Str 5) 218
Evocazione istantanea di Drawmij (Str 7) 239

F

Fabbricazione (Str 5) 218
Falsare la visione (Str 5) 218
Fedele mastino di Mordenkainen (Str 5) 218
Fermare il tempo (Str 9) 250
Folata di vento (Str 3) 198
Fondersi con la pietra (Sac 3) 273
Fonte magica (Sac 5) 286
Foresta illusoria (Sac 4) 280
Forma incorporea (Str 3) 198
Forza (Str 2) 188
Forza spettrale (Str 3) 198
Fragilità (Str 9) 251
Frantumare (Str 2) 188
Freccia acida di Melf (Str 2) 188
Freccia infuocata (Str 3) 199
Fulmine (Str 3) 199
Fuorviare (Str 2) 188

G

Gabbia di forza (Str 7) 239
Giara magica (Str 5) 219
Glifo di guardia (Sac 3) 273
Globo d'invulnerabilità (Str 6) 228
Globo minore d'invulnerabilità (Str 4) 207
Goffaggine (Str 4) 207
Guardia viverna (Sac 2) 266
Guarigione (Sac 6) 292

I

Identificare (Str 1) 178
Illusione permanente (Str 6) 228
Illusione potenziata (Str 5) 219
Illusione programmata (Str 6) 230
Immagini illusorie (Str 2) 188
Immunità agli incantesimi (Sac 4) 280
Immunità agli incantesimi di Serten (Str 8) 244
Imprigionare (Str 9) 251
Incantare un oggetto (Str 6) 230
Incantesimo astrale (Str 9) 251
Incantesimo della morte (Str 6) 231
Incespicare (Sac 2) 266
Individuazione dei non morti (Str 1) 178
Individuazione del magico (Sac 1) 258
Individuazione del magico (Str 1) 178
Individuazione del male (Sac 1) 259
Individuazione del male (Str 2) 189
Individuazione del veleno (Sac 1) 259
Individuazione dell'allineamento (Sac 2) 266
Individuazione dell'allineamento (Str 2) 189
Individuazione dell'invisibilità (Str 2) 189
Individuazione delle bugie (Sac 4) 280
Individuazione delle spie (Str 4) 208
Individuazione delle trappole (Sac 1) 259
Individuazione dello charme (Sac 2) 267
Infravisione (Str 3) 199
Ingannare (Str 6) 231
Ingrandire (Str 1) 178
Insetti giganti (Sac 4) 280
Intermittenza (Str 3) 199
Intimorire (Str 2) 190
Intralciare (Sac 1) 259
Intrappolare (Str 6) 231
Intrappolare l'anima (Str 8) 244
Inversione della gravità (Str 7) 239
Invisibilità (Str 2) 190
Invisibilità agli animali (Sac 1) 261
Invisibilità ai non morti (Sac 1) 261
Invisibilità di massa (Str 7) 239
Invisibilità nel raggio di 3 m (Str 3) 200
Invisibilità potenziata (Str 4) 208
Invocare il fulmine (Sac 3) 273
Ipnosi (Str 1) 180
Irritazione (Str 2) 190
Iscrizione illusoria (Str 3) 200

L

Labirinto (Str 8) 244
Lama fiammeggiante (Sac 2) 267
Lamentosa discussione di Leomund (Str 5) 219
Legare (Str 2) 190
Lentezza (Str 3) 200
Lettura del magico (Str 1) 180
Levitazione (Str 2) 191
Libertà d'azione (Sac 4) 281
Lingue (Sac 4) 281
Lingue (Str 3) 200
Litania (Sac 2) 267
Localizzare animali o piante (Sac 1) 261
Localizzare un oggetto (Sac 3) 274
Localizzare un oggetto (Str 2) 191
Luce (Sac 1) 261
Luce (Str 1) 180
Luce perenne (Sac 3) 274
Luce perenne (Str 2) 191
Luce stellare (Sac 3) 274
Luci danzanti (Str 1) 181
Luminescenza (Sac 1) 261

M

Magia astrale (Sac 7) 297
Magie d'ombra (Str 5) 220
Magie d'ombra potenziate (Str 6) 232
Mani brucianti (Str 1) 181
Mano immobilizzante di Bigby (Str 7) 240
Mano interposta di Bigby (Str 5) 220
Mano possente di Bigby (Str 6) 233
Mano spettrale (Str 2) 191
Mano stritolatrice di Bigby (Str 9) 252
Manto del coraggio (Sac 4) 281

Martello spirituale (Sac 2) 267
Mente libera (Str 8) 245
Messaggero (Sac 2) 267
Messaggio (Str 1) 181
Metallo in legno (Sac 7) 297
Metamorfosi (Str 4) 208
Metamorfosi di massa (Str 4) 208
Metamorfosi di un oggetto (Str 8) 245
Miraggio (Str 6) 233
Morte apparente (Sac 3) 274
Morte apparente (Str 3) 201
Mostri d'ombra (Str 4) 209
Mostri d'ombra potenziati (Str 5) 220
Movimenti del ragno (Str 1) 181
Muovere la terra (Str 6) 233
Muro di ferro (Str 5) 220
Muro di forza (Str 5) 221
Muro di fuoco (Sac 5) 287
Muro di fuoco (Str 4) 209
Muro di ghiaccio (Str 4) 210
Muro di nebbia (Str 1) 181
Muro di pietra (Str 5) 221
Muro di spine (Sac 6) 292
Muro di vento (Str 3) 201
Muro illusorio (Str 4) 210
Muro prismatico (Str 8) 245

N

Nebbia fitta (Str 4) 210
Nebbia mortale (Str 6) 233
Nemesi (Str 9) 252
Neri tentacoli di Evard (Str 4) 210
Neutralizzare veleni (Sac 4) 281
Nube assassina (Str 5) 221
Nube di nebbia (Str 2) 192
Nube incendiaria (Str 8) 245
Nube maleodorante (Str 2) 192

O

Oblio (Str 2) 192
Occhio dello stregone (Str 4) 210
Ologramma (Str 6) 234
Ombre (Str 6) 234
Oro degli stolti (Str 2) 192
Oscuramento (Sac 2) 268
Oscurità nel raggio di 4,5 m (Str 2) 192

P

Pagina segreta (Str 3) 201
Palla di fuoco (Str 3) 201
Palla di fuoco ritardata (Str 7) 240
Paramenti magici (Sac 3) 275
Parlare con gli animali (Sac 2) 268
Parlare con i morti (Sac 3) 275
Parlare con i mostri (Sac 6) 292
Parlare con le piante (Sac 4) 282
Parola del potere, accecare (Str 8) 246
Parola del potere, stordire (Str 7) 240
Parola del potere, uccidere (Str 9) 252
Parola del ritorno (Sac 6) 292
Parola sacra (Sac 7) 297
Passapareti (Str 5) 221
Passapiante (Sac 5) 287
Paura (Str 4) 211
Pelle coriacea (Sac 2) 268
Pelle di pietra (Str 4) 211
Permanenza (Str 8) 246
Piaga degli insetti (Sac 5) 287
Piaga strisciante (Sac 7) 297
Piccole meteore di Melf (Str 3) 201
Pietra in carne (Str 6) 234
Pietre magiche (Sac 1) 262
Pietre parlanti (Sac 6) 292
Pirotecnica (Sac 3) 275
Pirotecnica (Str 2) 193
Plasmare la pietra (Sac 3) 275
Plasmare la pietra (Str 5) 221
Polvere luccicante (Str 2) 193
Porta d'ombra (Str 5) 222
Porta dimensionale (Str 4) 211
Porta intermittente (Str 7) 240
Porta vegetale (Sac 4) 282
Portale (Sac 7) 298
Portale (Str 9) 252
Preghiera (Sac 3) 276
Premonizione (Str 9) 252
Proibizione (Sac 6) 293
Protezione dai proiettili normali (Str 3) 202
Protezione dai trucchetti (Str 2) 193
Protezione dal fulmine (Sac 4) 282
Protezione dal fuoco (Sac 3) 276
Protezione dal male (Sac 1) 262
Protezione dal male (Str 1) 181
Protezione dal male nel raggio di 3 m (Sac 4) 282
Protezione dal male nel raggio di 3 m (Str 3) 202
Protezione dal Piano Negativo (Sac 3) 276
Pugno di Bigby (Str 8) 246
Purificare cibo e bevande (Sac 1) 262

Q

Querciaviva (Sac 6) 293

R

Raggio di indebolimento (Str 2) 193
Raggio di luna (Sac 5) 287
Raggio di sole (Sac 7) 298
Raggio prismatico (Str 7) 240
Ragnatela (Str 2) 193
Rallenta veleno (Sac 2) 268
Randello (Sac 1) 262
Reggia di Mordenkainen (Str 7) 241
Regressione mentale (Str 5) 222
Reincarnazione (Sac 7) 298
Reincarnazione (Str 6) 234
Repulsione (Str 5) 222
Resistenza al caldo/al freddo (Sac 2) 268
Respingere il legno (Sac 6) 293
Respingere insetti (Sac 4) 283
Respingi incantesimo (Str 7) 241
Respirare sott'acqua (Sac 3) 276
Respirare sott'acqua (Str 3) 202
Restringere (Str 3) 202
Resurrezione (Sac 7) 299
Rianimare morti (Sac 5) 288
Ricerca (Sac 5) 288
Richiesta (Str 8) 247
Riflettere lo sguardo (Str 1) 182
Rigenerazione (Sac 7) 299
Rimuovi paralisi (Sac 3) 277
Riparazione (Str 1) 182
Riparo sicuro di Leomund (Str 4) 211
Ripugnanza (Str 6) 235
Risata incontenibile di Tasha (Str 2) 194
Riscaldare il metallo (Sac 2) 268
Ristorare (Sac 7) 299
Risucchio (Str 4) 212
Risucchio di energia (Str 9) 253
Ritiro (Sac 2) 269



Rocce aguzze (Sac 5) 288
Roccia in fango (Sac 5) 289
Roccia in fango (Str 5) 222
Rumore (Str 1) 182
Rune esplosive (Str 3) 202

S

Salto (Str 1) 182
Santuario (Sac 1) 262
Sbeffeggiare (Str 1) 182
Scaccia maledizione (Sac 3) 277
Scaccia maledizione (Str 4) 212
Scaccia paura (Sac 1) 263
Scarica elettrica (Str 1) 183
Scassinare (Str 2) 194
Scavare (Str 4) 212
Schermo (Str 8) 247
Sciame di meteore (Str 9) 253
Scongiurare (Sac 4) 283
Scoprire trappole (Sac 2) 269
Scrigno segreto di Leomund (Str 5) 222
Scudo (Str 1) 183
Scudo di fuoco (Str 4) 212
Semi di fuoco (Sac 6) 293
Servitore fluttuante (Sac 6) 294
Servitore invisibile (Str 1) 183
Sfera congelante di Otiluke (Str 6) 235
Sfera elastica di Otiluke (Str 4) 213
Sfera infuocata (Str 2) 194
Sfera prismatica (Str 9) 253
Sfera telecinetica di Otiluke (Str 8) 247
Sfocatura (Str 2) 194
Sguardo penetrante (Str 6) 235
Sigillo del serpente (Str 3) 203
Sigillo dello stregone (Str 1) 183
Silenzio nel raggio di 4,5 m (Sac 2) 269
Simbolo (Sac 7) 299
Simbolo (Str 8) 248
Simulacro (Str 7) 241
Sistema difensivo (Str 6) 236
Soccorso (Sac 7) 300
Soccorso (Str 9) 253
Sogno (Str 5) 223
Sonno (Str 1) 184
Sopportare il caldo/il freddo (Sac 1) 263
Spada di Mordenkainen (Str 7) 241
Spauracchio (Str 1) 184
Specchio d'acqua (Sac 4) 283
Specchio magico (Str 4) 213
Sprofondare (Str 8) 248
Spruzzo colorato (Str 1) 184
Stasi temporale (Str 9) 254
Statua (Str 7) 242
Suggestione (Str 3) 203
Suggestione di massa (Str 6) 236
Svanire (Str 7) 242

T

Tasche profonde (Str 2) 195
Telecinesi (Str 5) 223
Teletrasporto (Str 5) 223
Teletrasporto senza errore (Str 7) 242
Teletrasporto vegetale (Sac 6) 294
Tempesta di fuoco (Sac 7) 300
Tempesta di ghiaccio (Str 4) 213
Terremoto (Sac 7) 300
Terreno illusorio (Str 4) 213
Tocco del vampiro (Str 3) 203
Tocco gelido (Str 1) 184
Trama ipnotica (Str 2) 195
Trama iridescente (Str 4) 214
Trappola (Sac 3) 277
Trappola di fuoco (Sac 2) 270
Trappola di fuoco (Str 4) 214
Trappola di Leomund (Str 2) 195
Trasferire incantesimi (Sac 4) 283
Trasforma bastone (Sac 7) 300
Trasformazione (Str 9) 254
Trasformazione di Tenser (Str 6) 236
Trasmissione (Str 5) 224
Trovare famiglio (Str 1) 184
Trovare la strada (Sac 6) 294
Trucchetto (Str 1) 185

U

Unto (Str 1) 185
Urlo (Str 4) 214

V

Velo (Str 6) 236
Velocità (Str 3) 203
Vento sussurrante (Str 2) 195
Ventriloquio (Str 1) 185
Vetrificazione (Str 6) 236
Vetroacciaio (Str 8) 248
Viaggio interplanare (Sac 5) 289
Vincolo (Str 8) 248
Visione (Str 7) 242
Visione del vero (Sac 5) 289
Visione del vero (Str 6) 237
Volare (Str 3) 203



INDICE ANALITICO

A

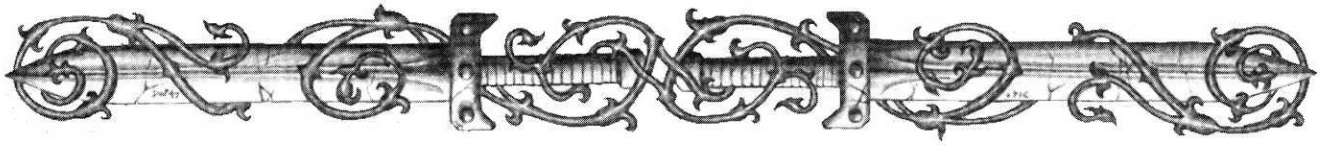
Abilità secondarie ... 74
Accendere il fuoco, capacità ... 77
Acrobazia, capacità ... 77
Addestramento ... 118
Addestrare animali, capacità ... 77
Agricoltura, capacità ... 77
Alabarda ... 100
Allevare animali, capacità ... 77
Allineamento ... 64
Alpinismo, capacità ... 77
Alterazione, incantesimi ... 46
Alti, elfi ... 31
Alti, halfling ... 33
Anelli ... 148
Animale, sfera ... 48
Apparizione, incantesimi ... 46
Aprire porte ... 20
Araldica, capacità ... 78
Archibugio ... 100
Arcidruidi ... 53
Arco ... 100
Area d'effetto, incantesimi ... 115
Armatura, descrizioni ... 94
  magiche ... 148
  mettere e togliere ... 105
  restrizioni per bardi ... 59
  restrizioni per chierici ... 49
  restrizioni per druidi ... 52
  restrizioni per ladri ... 55
  restrizioni per stregoni ... 44
  taglia ... 105
Armi, affini ... 72
  descrizioni ... 100
  da lancio, modificatori ... 100
  fattore-velocità ... 100
  restrizioni per bardi ... 59
  restrizioni per chierici ... 49
  restrizioni per druidi ... 52
  restrizioni per ladri ... 55
  restrizioni per stregoni ... 44
  tipo ... 132
  magiche ... 148
Arnesi da scasso ... 99
Arretramento ... 129
Artefatti ... 148
Astrale, sfera ... 48
Astrologia, capacità ... 78
Attaccare con due armi ... 129
  senza uccidere ... 131
Attacchi per round, combattenti ... 38
Attendere ... 153
Attrazione, incantesimi ... 46
Aura protettiva, paladini ... 40

B

Bacchette ... 148
Balestre ... 101
Ballare, capacità ... 78
Bardatura ... 94
Bardica ... 101
Bardo ... 58
Basilare, sfera ... 48
Bastone, tiro-salvezza ... 136
Bastoni ... 148
Bec de corbin ... 101
Biclasse, personaggi ... 62
Bilancia da mercante ... 99
Brigantina ... 103
Buono, allineamento ... 65

C

Cacciare, capacità ... 78
Cadute ... 168
Calzoleria, capacità ... 78
Cambiare allineamento ... 69
Cambio, monete ... 91
Camminare sulla corda, capacità ... 78
Camuffarsi, capacità ... 78
Cannocchiale ... 99
Cantare, capacità ... 78
Caotico, allineamento ... 66
Capacità, acquisizione ... 71
  generiche ... 73
  nelle armi ... 72
  punti-capacità ... 71
Caratteristiche ... 19
  minime per classi ... 37
  modifiche dovute alla razza ... 29
Caravella ... 94
Caricare l'avversario ... 129
Carico ... 103
Carisma ... 26
Carpenteria, capacità ... 78
Cavalcare creature volanti, capacità ... 80
Cavalcare, capacità ... 79
Ceramica, capacità ... 80
Charme, incantesimi ... 114
Charme, sfera ... 48
Chierico ... 49
Classe Armatura ... 121
  modificatore difensivo ... 20
Classi ... 36
Combattente ... 38
Combattere alla cieca, capacità ... 80
Combattimento ... 124
  a distanza ... 134
  con due armi ... 134
  incantesimi a tocco ... 133





iniziativa ... 126
lottare ... 132
movimento ... 129
non letale ... 132
ravvicinato ... 121
round ... 124
sequenza ... 125
sorpresa ... 153
sfera ... 48
tiro per colpire ... 121
tiro-salvezza ... 135
turno ... 125
Componenti, incantesimi ... 115
Conoscenza degli animali, capacità ... 81
Conoscenza della magia, capacità ... 81
Corazza, anelli ... 103
bande ... 103
completa ... 102
cuoio ... 103
cuoio borchiata ... 103
da campo ... 102
imbottita ... 103
maglia ... 103
pelle ... 103
piastre ... 103
piastre di bronzo ... 103
scaglie ... 103
striscie ... 103
Correre, capacità ... 81
Corsesca ... 101
Cos'è un gioco di ruolo ... 10
Costituzione ... 21
Creare un personaggio ... 10
Creazione, sfera ... 48
Cucinare, capacità ... 81
Curare malattie, paladini ... 40
Curare, capacità ... 81
Currach ... 95

D

Danno ... 125
modificatori ... 20
Denaro ... 91
iniziale ... 91
Descrizione, incantesimi ... 115
Destrezza ... 20
Determinare le caratteristiche ... 18
Distillare, capacità ... 81
Divinazione maggiore, incantesimi ... 109
Divinazione minore, incantesimi ... 109
Divinazione, sfera ... 48
Doti artistiche, capacità ... 81
Drakkar ... 95
Dromone ... 95
Druidi ierofanti ... 53
Druido ... 52
Durata, incantesimi ... 115

E

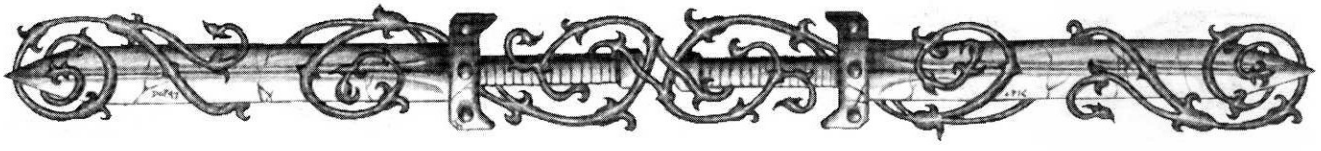
Edilizia, capacità ... 82
Elementale, sfera ... 48
Elfi ... 30
Elmo bacinetto ... 94
Empatia animale, ranger ... 42
Equipaggiamento ... 91
Erboristeria, capacità ... 83
Esempio di gioco ... 10
Esperienza ... 116
Estrarre minerali, capacità ... 83
Età ... 25
Etica, sacerdoti ... 52
Evocazione, incantesimi ... 110
Evocazione, sfera ... 48

F

Fabbricare archi/frecce, capacità ... 83
Fabbricare armature, capacità ... 83
Fabbricare armi, capacità ... 83
Falcetto ... 95
Falcione ... 101
Falcione uncinato ... 101
Falcione-forca ... 101
Falcione-giusarma ... 101
Falcione-glaive ... 101
Falsificare, capacità ... 84
Fattore-fedeltà ... 26
Fattore-fuoco, armi da lancio ... 133
Fattore-movimento ... 128
Fattore-velocità ... 128
Fattori-scalata ... 167
Ferite ... 141
Forcone da guerra ... 95
Forza ... 19
Frecce ... 95
Fuga, combattimento ... 129
incontri ... 150

G

Galateo, capacità ... 84
Galeone ... 98
Gergo dei ladri ... 57
Giocare d'azzardo, capacità ... 84
Giocoliere, capacità ... 84
Gittata, armi da lancio ... 133
Giusarma ... 101
Glossario ... 13
Gnomi ... 31



Grande Druido 53
Grande elmo 53
Grande Galea 98
Grandruidi 53
Gregari 156
  numero massimo 26
Grigi, elfi 31
Guardia, sfera 48
Guarigione magica 144
  naturale 144
  sfera 51
Guerriero 38
Guidare carri, capacità 84

h

Halfling 33

I

Identificazione piante e animali, druidi 52
Illusione, incantesimi 110
Illusioni 110
Illusionista 48
Immersioni 165
Immunità agli incantesimi 24
Immunità dalle malattie, paladini 40
Imposizione delle mani, paladini 40
Incantamento, incantesimi 110
Incantesimi, a tocco 133
  imparare 110
  iniziativa 121
  lanciare 113
  paladini 41
  ranger 43
  sacerdoti 48
  stregoni 44
  tiro-salvezza 121
Incontri 150
  distanza 153
  opzioni 153
Individuare, elfi 31
  gnomi 31
  mezzelfi 32
  nani 30
Individuazione del male, paladini 40
Influenzare reazioni, bardi 60
Infravisione 160
  elfi 31
  gnomi 31
  halfling 33
  mezzelfi 32
  nani 30
Ingegneria, capacità 84
Ingombro 104
  armature magiche 104
  cavalcature 104
  effetti 104
  generico 104
  specifico 104
Iniziativa 121
  di gruppo 127
  fattore-velocità 128
  individuale 127
  modificatori 126
  tempo di lancio 127
Intelligenza 22
Invocazione, incantesimi 110

J

Jogging 163

K

Knarr 98

L

Ladro 55
Lancia 95
Lancia da cavaliere 102
Lanterna 99
Lavorare il cuoio, capacità 84
Lavorare pietre preziose, capacità 84
Legale, allineamento 64
Leggere le labbra, capacità 84
Leggere/scrivere, capacità 85
Lente d'ingrandimento 99
Lettura linguaggi, bardi 60
  ladri 37
Levata massima 20
Libro degli incantesimi 44
Limite massimo di incantesimi per livello 24
Limiti, paladini 41
Linguaggi 24/29
  elfi 30
  gnomi 31
  halfling 33
  mezzelfi 32
  nani 29
Lingue antiche, capacità 85
Lingue moderne, capacità 85
Lotta 131
Luce 160

M

Mago ... 45
Malvagio, allineamento ... 65
Mancatcher ... 102
Marineria, capacità ... 85
Marini, elfi ... 31
Martello da guerra ... 101
Martello d'arme ... 101
Materiali, componenti ... 113
Mazza da cavaliere ... 97
Mazza da fante ... 97
Mazzafrusto da cavaliere ... 97
Mazzafrusto da fante ... 97
Mercenari ... 155
Metallurgia, capacità ... 85
Meteorologia, capacità ... 85
Mezzelfi ... 32
Monete ... 91
Morning star ... 97
Morte ... 144
  inevitabile ... 144
  tiro-salvezza ... 144
Movimento ... 163
  all'aperto ... 164
  combattimento ... 125
Multiclasse, personaggi ... 62
Muoversi silenziosamente, ladri ... 56
Musica, bardi ... 61

N

Nani ... 29
Nascondersi nelle ombre, ladri ... 56
  ranger ... 41
Nave da cabotaggio, grande ... 99
Nave da cabotaggio, piccola ... 98
Nave lunga ... 99
Navigare, capacità ... 85
Necromanzia, incantesimi ... 110
Necromanzia, sfera ... 48
Neutrale, allineamento ... 65
Nuotare, capacità ... 85
Nuoto ... 164

O

Oggetti magici ... 147
Oggetto sacro ... 99
Olio ... 99
Orologio ad acqua ... 99

P

Paladino ... 40
Paralisi ... 141
  tiro-salvezza ... 141
Parare ... 135
Parlare ... 153
Partigiana ... 101
Passaggio nella vegetazione, druidi ... 52
Pergamene ... 148
Pescare, capacità ... 85
Peso ... 101
Picca ... 101
Piccone da cavaliere ... 101
Piccone da fante ... 101
Piedipelosi, halfling ... 31
Piegare sbarre/Sollevare grate ... 20
Pietrificazione, tiro-salvezza ... 144
PNG ... 154
Poteri concessi, druidi ... 52
  sacerdoti ... 51
Pozioni e unguenti ... 148
Preparare trappole, capacità ... 85
Probabilità di apprendimento ... 24
Probabilità di fallimento ... 25
Probabilità di K.O. ... 132
Proiettili a dispersione ... 134
Protezione, sfera ... 48
Prova di caratteristica ... 130
Pugilato ... 131
Pugnalare alle spalle, ladri ... 57
Punteggi minimi e massimi ... 118
Punti-esperienza ... 118
  di gruppo ... 118
  individuali ... 118
Punti-ferita ... 134
  modificatori ... 21

R

Raggio d'azione, incantesimi ... 114
Ranger ... 41
Razze ... 28
Reazioni ... 26
  modificatori ... 26
Religioni, capacità ... 85
Reliquie ... 148
Requisiti per stregoni specialisti ... 46
Resistenza agli incantesimi, elfi ... 31
  halfling ... 33
  mezzelfi ... 33
Resistenza al veleno, gnomi ... 31
  nani ... 30
Resistenza alla magia ... 144
Resistenza, capacità ... 86
Ricerca magica ... 114

Rigenerazione ... 145
Ripararsi dai proiettili ... 145
Risorgere i morti ... 145
Risucchio di energia ... 142
Ritirata ... 129
Roncone-giusarma ... 101
Round di combattimento ... 132
Round, azioni ... 132

S

Sacerdote ... 37
Sacerdoti di culti specifici ... 50
Saltare, capacità ... 86
Sartoria, capacità ... 86
Scacciare non morti ... 139
Scalare pareti, bardi ... 60
ladri ... 56
Scalate ... 166
Scassinare serrature, ladri ... 57
Scimitarra ... 102
Scongiurazione, incantesimi ... 110
Scoprire/Rimuovere trappole, ladri ... 57
Scudo ... 103
Scuole opposte ... 46
Scuri, elfi ... 31
Seguaci ... 155
del bardo ... 155
del guerriero ... 38
del ladro ... 55
del ranger ... 43
Seguire tracce, capacità ... 86
Selle ... 94
Semiumani ... 34
Senso dell'orientamento, capacità ... 87
Sentire rumori, bardi ... 60
ladri ... 60
Serrature ... 99
Sfere, accesso completo ... 48
accesso parziale ... 48
Sferza ... 102
Shock corporeo ... 22
Silvani, elfi ... 31
Soffio, tiro-salvezza ... 144
Sole, sfera ... 48
Somatiche, componenti ... 114
Sopraffazione ... 132
Sopravvivenza alla resurrezione ... 22
Sopravvivenza, capacità ... 87
Sorpresa ... 152
bonus per elfi ... 31
bonus per halfling ... 33
Spada, bastarda ... 102
khopesh ... 102
sacra, paladini ... 40
Spartizione tesori ... 149
Specialista ... 46
Specializzazione nell'uso di un'arma ... 72
Spuntone ... 102
Statura ... 34
Storia antica, capacità ... 87
Storia locale, capacità ... 87
Stregone ... 37
Stregoni specialisti, caratteristiche minime ... 46
Strumenti musicali, capacità ... 88
Svuotare tasche, bardi ... 60
ladri ... 55

T

Tempo di lancio, incantesimi ... 115
Tempo atmosferico, sfera ... 51
Tesori ... 149
Tessitura, capacità ... 88
THAC0 ... 121
Tirare nella mischia ... 134
Tiro per colpire ... 121
bonus per elfi ... 31
modificatori ... 20
Tiro-salvezza ... 135
bonus per gnomi ... 31
bonus per halfling ... 33
bonus per nani ... 30
effettuare ... 136
fallire volutamente ... 136
modificatori ... 136
priorità ... 136
Tozzi, halfling ... 33
Trasformazione, druidi ... 52
Trattenere il fiato ... 165
Tridente ... 102

U

Uso della corda, capacità *5
Uso di pergamene, ladri ... 58

V

Vagabondo ... 54
Valutare, capacità ... 88
Vegetale, sfera ... 51
Veleno ... 142
Veleno, tiro-salvezza ... 136
modificatore ... 22
Ventriloquio, capacità ... 88
Verbali, componenti ... 115
Verga, tiro-salvezza ... 136
Verghe ... 148
Visibilità, limiti ... 158
Visione, incantesimi ... 110

Volgia..... 101

Volgia-giusarma..... 101



Advanced
Dungeons & Dragons®
EDIZIONE ITALIANA

MANUALE DEL GIOCATORE



Questa è l'enciclopedia fondamentale per il role-playing fantasy. Qualsiasi cosa il giocatore necessiti si trova qui: come creare un potente eroe o un abile mago; tutto sugli elfi, nani, halfling, e altre fantastiche razze; tutte le armi, armature, incantesimi e le regole per avvincenti battaglie contro mostri soprannaturali. Nel suo nuovo formato, il *Manuale del Giocatore* sarà la tua guida completa in questo mondo di eroiche avventure!

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+1-206-624-0933

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 34
2300 Turnhout
Belgium
+32-14-44-30-44

Visita il sito Web: http://www.tsr.com

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede Legale:
43100 Parma
(Italy)

© 1997 TSR, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Made in Italy.
TSR, Inc è un'azienda consociata della Wizards of the Coast, Inc.