

DUNGEONS DRAGONS®

Le Caverne delle Ombre



Monte Cook



Edizione Americana

Sviluppo:	Monte Cook
Copertina:	Todd Lockwood
Cartografo:	Todd Gamble
Direttore Creativo:	Mike Selinker
Grafici:	Sean Glenn, Cynthia Fliege
Ringraziamenti:	Monte Cook, Jeff Grubb e Jonathan Tweet

Edizione Italiana

Direttore Responsabile:	Emanuele Rastelli
Supervisione e Revisione:	Massimo Bianchini
Traduzione:	Massimo Cranchi
Grafica e Impaginazione:	Giorgia Calandroni

Basato sulle regole originali di Dungeons & Dragons" create da E. Gary Gygax e Dave Arneson e il nuovo gioco di Dungeons & Dragons sviluppato da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkinson.

SCOPO DEL MANUALE

Questo piccolo manuale è stato studiato allo scopo di insegnarti ad utilizzare il nuovo sistema di gioco di Dungeons & Dragons in modo semplice e intuitivo. In un gioco di ruolo, usi la tua immaginazione per immedesimarti in un eroe di fantasia e combattere strenuamente il male. Se ti piace l'idea di vivere come un potente eroe, di usare incredibili magie e affrontare fantastiche creature, questo è il gioco che fa per te.

Questo modulo introduttivo serve a darti un'idea di come si svolge il gioco di Dungeons & Dragons.

Il gioco completo contiene tutte le opzioni e le regole in grado di aiutarti a creare i tuoi eroi e per permetterti di giocare numerose avventure! Ma, per ora, è sufficiente radunare alcuni amici e puoi iniziare subito a giocare!

COME SI GIOCA

A differenza degli altri giochi cosiddetti "da tavolo", Dungeons & Dragons non ha bisogno di alcun tabellone né di un computer e quindi puoi giocare dove ti pare perché ciò che conta qui è la tua immaginazione e la capacità di immedesimarti in eroi che sono frutto della tua fantasia e di quella dei tuoi amici.

PER COMINCIARE

Il primo passo consiste nel procurarti il necessario per iniziare a giocare:

- Amici (quattro al massimo, escluso te)
- Questo manuale introduttivo
- Dadi (vedi paragrafo "Dadi" a pag. 15)
- Matite e fogli

Secondariamente, decidete chi sarà il Dungeon Master. Il Dungeon Master (abbreviato con "DM") è colui che controlla gli eventi del gioco e narra l'avventura, perciò pensate a questo quando scegliete chi lo farà.

Il resto di questo manuale è riservato al DM, perciò se decidete di non esserlo smettete adesso di leggerlo!

Il DM coordina le azioni che hanno luogo durante il gioco. Il DM è il moderatore e il riferimento dei giocatori. Egli narra ai giocatori quello che i personaggi vedono e quello che succede loro. Li aiuta anche nello stabilire se le azioni da loro intraprese hanno successo o meno.

Determina, inoltre, le azioni degli altri personaggi della storia che di solito sono i "cattivi". Così, se un personaggio giocante affronta un lupo, il DM aiuterà il giocatore a determinare se il suo attacco ha successo oppure no, ma allo stesso tempo deciderà le intenzioni del lupo e ne stabilirà le conseguenze.

In terzo luogo, gli altri giocatori devono scegliere i personaggi tra quelli forniti al centro di questo manuale. Stacca le pagine centrali e dividile così che ogni giocatore ne abbia una. È anche possibile che un giocatore prenda due o più personaggi, in caso il numero di giocatori non sia sufficiente.

Come i personaggi di un libro, Regdar, Mialea, Jozan e Lidda sono gli eroi che girano per il mondo e vivono in prima persona gli eventi della vicenda. Sono i protagonisti dello spettacolo, e il DM è il regista.

Ogni giocatore deve decidere quali saranno le



azioni del suo personaggio in ogni momento. Quando il DM dice ai giocatori che i loro personaggi si trovano davanti ad una oscura caverna, traboccante di troll feroci, i giocatori devono decidere se attaccare i troll, scappare, o fare qualsiasi altra cosa venga loro in mente. I personaggi in genere agiscono come gruppo, ma ogni giocatore costruisce e muove il suo personaggio individualmente, e nessuno può ordinarli come deve agire. Ogni giocatore cercherà di sconfiggere creature terribili, recuperare tesori e compiere gesta memorabili.

I PERSONAGGI

Per questo gioco, i personaggi sono raffigurati sulle schede del personaggio che si trovano al centro di questo manuale. Le schede del personaggio illustrano le capacità di ogni personaggio (se, per esempio, sa combattere con una spada, scassinare una serratura o lanciare un incantesimo), e mostrano i tratti fisici di ogni personaggio.

Il DM non ha una scheda del personaggio. È l'intero contenuto di questo manuale a costituire la scheda del personaggio del DM, poiché il fascicolo descrive gli avvenimenti che si verificheranno nell'avventura, i personaggi e i mostri che servono per giocare, tutte cose che il DM deve sapere e cui deve attenersi per portare a termine l'avventura.

I giocatori dovrebbero consultare le loro schede del personaggio e familiarizzare con esse. Da qui in avanti solo al DM è permesso leggere questo manuale.

LA SESSIONE DI GIOCO

Questo opuscolo ti guiderà attraverso una sessione di gioco, ovvero un'avventura tipica di D&D. Le regole ti verranno spiegate man mano quando se ne renderà necessario, così non hai bisogno di imparare nulla a memoria.

L'avventura è suddivisa in incontri. Ad ogni incontro è assegnato un numero corrispondente ad un'area indicata sulla mappa. Per ogni incontro vengono spiegate chiaramente le regole che devono applicarsi, così non dovrai leggere quello che c'è scritto sugli incontri successivi. Ma se hai un po' di tempo, sarà utile che tu dia un'occhiata a tutta l'avventura per avere un'idea generale di quello che accadrà in ognuno dei sette incontri.

Per ogni incontro, segui le indicazioni, descrivi ai giocatori ogni situazione che stanno affrontando e sentiti libero di aggiungere dettagli a tuo piacimento. Se decidi che in un'area il vento soffia in modo spettrale, anche se non viene indicato nel testo, va bene. Sei il DM e questo è il genere di cose che puoi decidere.

Quando i giocatori ti dichiarano le intenzioni dei

personaggi, devi stabilire prima se l'azione riesce oppure no e, successivamente, le sue conseguenze. Le indicazioni date e le regole stabilite per ogni incontro ti aiuteranno a prendere queste decisioni.

Il gioco si basa sul tiro dei dadi e sulla comunicazione verbale. Non c'è alcun bisogno di andarsene in giro a compiere materialmente ciò che succede nella narrazione, sebbene i gesti e l'espressione del viso potrebbero aiutare a far capire quello che stai cercando di dire. I giocatori possono parlare in prima persona, come se fossero i loro personaggi ("attacco l'orco") o riferirsi ai loro personaggi in terza persona ("Mialee lancia il suo incantesimo"). Come DM, puoi usare voci diverse quando interpreti i vari mostri (una voce roca e bassa per gli orchi, o una voce gentile ma tremante per l'uomo anziano), oppure puoi semplicemente descrivere le scene come la voce narrante in un film.

CONSIGLIO PER IL DM

In questo opuscolo, potrai trovare molte cose interessanti che ti aiuteranno a gestire l'avventura. Per prima cosa, la mappa che fornisce un aiuto visivo per l'ambientazione, mostrando i luoghi importanti e indicando le dimensioni di ogni stanza. Puoi usare anche le illustrazioni che trovi nel corso del fascicolo per descrivere meglio i mostri o l'ambiente, proprio come le illustrazioni sulle schede del personaggio ti aiutano a visualizzare ogni personaggio.

Se dai un'occhiata al materiale presentato in questo opuscolo, noterai che alcune parti di testo sono in corsivo. Questo testo deve essere letto "a voce alta" perché serve a descrivere ai giocatori l'ambiente e la situazione in cui si trovano i loro personaggi.

I testi racchiusi in riquadri normali servono d'aiuto su come gestire i combattimenti che i personaggi si troveranno ad affrontare nel corso dell'esplorazione. Non leggere ad alta voce questi testi, poiché si tratta di informazioni esclusivamente di carattere tecnico.

LE CAVERNE DELLE OMBRE

Una volta che i giocatori hanno familiarizzato con le schede dei personaggi, puoi iniziare a giocare. Inizia leggendo ai giocatori il testo in corsivo. Una volta iniziato il gioco, ti accorgerai che spesso il testo da leggere ad alta voce termina con una domanda da porre ai giocatori. Le risposte a questa domanda saranno loro d'aiuto a decidere le azioni dei loro personaggi.

Ricorda che i personaggi possono agire in modo differente. Jozan può attaccare un orco mentre Mialee lancia un incantesimo e Regdar cerca di aprire una porta. Informa i giocatori dei risultati delle loro



azioni: "Jozan colpisce l'orco, l'incantesimo di Mialee spazza via un altro orco e Regdar non sembra sia ancora riuscito ad aprire la porta." È più facile se i giocatori agiscono a turno dichiarando uno alla volta le azioni che intendono compiere. In tal modo riuscirai a gestire ogni azione singolarmente.

Quando c'è qualcosa non contemplato dalle regole, crea da solo le tue risposte. È questo il compito del DM. Se un giocatore decide che Mialee si vuole arrampicare su un muro in modo da potersi gettare sul nemico, dovrai stabilire se la cosa funziona o meno. È complicato, ma è questo che rende un gioco di ruolo così divertente. I personaggi possono fare tutto ciò che passa per la testa dei giocatori.

Leggi ai giocatori il testo che segue:

Ognuno di voi controlla un personaggio: un guerriero, un ladro, uno stregone, o un chierico. Questi personaggi vivono in un mondo di fantasia dove la magia esiste veramente e mostri malvagi minacciano le vite delle persone innocenti. Per fortuna, questo mondo pericoloso ha dei difensori che combattono contro le forze del male e le tengono a bada. Dal momento che sono eroi valorosi, i vostri personaggi sono votati alla distruzione del male.

Mentre giochiamo, descriverò l'ambiente e ciò che

succede. Ditemi quando i vostri personaggi vogliono fare qualcosa.

Per prima cosa, presentate agli altri il vostro personaggio.

Fai in modo che ognuno descriva brevemente il suo personaggio così che ogni giocatore sappia ciò che gli altri sono in grado di fare. Poi leggi ai giocatori il testo che segue.

Molto tempo fa, le forze dell'oscurità si levarono a minacciare la regione. In quei giorni lontani, le forze malvagie scavarono le Caverne delle Ombre e si annidarono nelle loro profondità, uscendo solo per razziare i villaggi vicini. Alla fine, alcuni valorosi eroi riuscirono nell'intento di scacciare definitivamente le creature che popolavano gli angusti recessi delle Caverne. Ma ora gli orchi, abietti umanoidi che odiano gli umani e gli elfi, hanno ripreso ad assalire i villaggi. E c'è un solo luogo dal quale queste mostruose creature possono venire: le Caverne delle Ombre.

Gli abitanti del villaggio vi hanno chiesto di andare ad ispezionare le caverne e di distruggere o scacciare le creature malvagie che probabilmente vi si annidano. Se ci riuscirete, la gente delle campagne circostanti potrà tornare a vivere in pace.

Vai ora all'inizio dell'avventura, Fuori dalle Caverne.

1: FUORI DALLE CAVERNE

Leggi ai giocatori il testo che segue:

Vi siete aperti la strada attraverso i recessi oscuri della foresta. Il limpido cielo d'estate è oscurato da rami adunchi. Una lieve brezza accarezza il sottobosco. In alto, sulle vostre teste, riuscite a scorgere le creste rocciose che celano le Caverne delle Ombre. Come vi avvicinate, vedete l'imboccatura del complesso di caverne, e sembra esserci un qualche tipo di attività davanti alle caverne. Guardando bene, riuscite a vedere due imponenti figure dalle fattezze animalesche che sono chine con aria minacciosa su un vecchietto indifeso. Le creature sono armate con lance appuntite e vi sembra che vogliano usarle contro il pover'uomo che geme trascinandosi per terra. Le creature hanno delle facce piatte e larghe, con occhietti stretti e grugni sudici.

Le creature sono orchi. Hanno appena attaccato un anziano mercante che stava attraversando i boschi con un carretto di merci. Mentre altri orchi hanno portato il carro all'interno delle caverne, questi due hanno iniziato a tormentare il povero mercante.

A questo punto, i personaggi hanno varie possibi-

lità. Alcune scelte tipiche vengono descritte qui di seguito.

Attaccare le creature e aiutare il vecchietto

Questo è il gesto più eroico. Immediatamente gli orchi risponderanno agli attacchi dei personaggi, mentre il vecchietto si toglierà rapidamente di mezzo. Vai a vedere "Come gestire il combattimento", qui a fianco.

Osservare

Se i personaggi decidono di studiare la situazione da dove si trovano, gli orchi continueranno a tormentare il vecchietto per un po' di tempo. Chiedi ai giocatori se per caso vogliono fare qualcosa. Se i personaggi ancora non intervengono, avvertili che il vecchietto non può resistere ancora a lungo sotto i colpi degli orchi, quindi chiedi nuovamente se intendono intervenire. Se rispondono di no, allora il vecchietto morirà per mano di uno degli orchi, e i personaggi avranno perduto anche l'opportunità di scoprire alcune informazioni importanti di cui il mercante era a conoscenza.

Andarsene

I personaggi possono voltare le spalle alla scena e lasciare le caverne. Questa non è affatto una decisione eroica. Finché non decideranno di ritornare alle caverne, il gioco è finito.

Attaccare il vecchietto

Questa è una pessima scelta e dovresti fare in modo che i giocatori ci ripensino. Chiedi di nuovo ai giocatori se sono davvero sicuri di voler compiere un'azione così vile e malvagia. Il vecchietto è così debole e ferito che basta un solo colpo per ucciderlo.

COME GESTIRE IL COMBATTIMENTO

Una volta che i personaggi entrano in combattimento con gli orchi, svolgi l'azione in base a turni di gioco. Per prima cosa, fai in modo che essi compiano una sola azione, come attaccare o lanciare un incantesimo. Poi reagisci, facendo compiere anche agli orchi un'azione, come attaccare un personaggio. Poi continua con la stessa procedura finché la battaglia non è conclusa. Chiedi singolarmente ad ogni giocatore cosa intende fare il suo personaggio. Quando tutti hanno agito, comunica ciò che fanno gli orchi.

Per prima cosa, effettua un tiro per colpire. Quando un personaggio attacca un orco, il giocatore tira 1d20 e aggiunge il bonus di attacco indicato sulla sua scheda. Se ottiene 14 o più, il

personaggio colpisce l'orco. Se invece ottiene 14 o meno, manca il bersaglio. Passa quindi ad un altro personaggio.

Se un personaggio colpisce, il giocatore deve determinare i danni inflitti all'orco, tirando il tipo di dado indicato sulla scheda del personaggio: Regdar tira 2d6 (spadone) e aggiunge +2 al risultato; Mialee tira 1d8 (arco); Lidda 1d6 (spada corta); Jozan 1d8 (mazza) e aggiunge +2 al risultato. Sottrai i danni subiti dai punti ferita dell'orco (indicati con pallini). Un orco che ha perso alcuni (ma non tutti) i suoi punti è solamente ferito. Se un orco perde tutti i suoi punti ferita, muore. Quando vengono uccisi entrambi gli orchi, la battaglia è conclusa.

Orco

Attacco: ascia d20+3

Danni: d8+3

Classe Armatura: 14

Punti ferita: Orco #1 ○ ○ ○ ○

Orco #2 ○ ○ ○ ○

Mialee e Jozan possono lanciare incantesimi, invece di attaccare. Se un personaggio lancia un incantesimo, segui le istruzioni degli incantesimi sulla scheda del personaggio.

Quando i giocatori hanno agito, è il turno degli orchi. Questi si lanceranno su due personaggi scelti a caso. Per ogni orco, tira 1d20 e aggiungi +3 al risultato. Se il risultato è uguale o migliore della Classe Armatura del personaggio attaccato, il colpo va a segno e l'orco determinerà i danni inflitti tirando 1d8. Fai in modo che il giocatore del personaggio ferito sottragga i danni subiti dai punti ferita del suo personaggio. I personaggi che perdono tutti i loro punti ferita muoiono e non possono più agire (ricorda ai giocatori che l'incantesimo di Jozan *cura ferite leggere* può guarire dai danni subiti).

Racconta bene la storia. Mentre procedi nella battaglia, descrivi l'azione come se steste tutti guardando un film fantasy d'azione. Racconta ai giocatori dei feroci orchi che ruggiscono mentre colpiscono con le loro lance. Descrivi gli orchi mentre muoiono, cercando di tamponare invano il sangue che cola copioso dalle ferite subite.

Dopo aver sconfitto gli orchi, i personaggi possono agire in vari modi.

Parlare con il vecchietto

Il vecchietto si chiama Jeffries, ed è estremamente riconoscente verso i personaggi che lo hanno salvato dagli orchi. Come DM, devi recitare la parte di Jeffries per il breve momento in cui è coinvolto nell'avventura. Sei tu a decidere delle sue azioni e a parlare per lui.

È al corrente di alcune informazioni che possono essere utili ai personaggi per continuare l'avventura.

Jeffries è così riconoscente che sarà lieto di rispondere a qualsiasi domanda, sebbene la vicenda lo abbia piuttosto scosso. Ecco alcune tipiche domande e risposte:

- Chi sei?

"Mi chiamo Jeffries e sono un mercante. Vengo dal villaggio che si trova oltre la foresta".

- Cosa ci fai qui?

"Stavo attraversando la foresta con il mio carro di merci quando questi orchi mi hanno aggredito e hanno rubato tutto quello che possedevo. E mi hanno portato via anche il carro!"

- Che razza di creature sono queste?

"Sono orchi! Creature terribili. Quasi mi uccidevano. Ho anche visto il loro capo: era un enorme ogre!"

- Perché ce l'avevano con te?

"Volevano rubarmi il carro e la merce che dovevo vendere in città. Avevo anche un baule in cui erano contenute delle pozioni magiche e una spada magica. Penso che abbiano portato tutto nelle caverne."

- Cosa farai ora?

"Me ne andrò da qui. Se decidete di entrare nelle caverne, potete tenervi le mie pozioni e la spada, se volete. Solo, promettetemi che toglierete di mezzo tutte quelle orrende creature!"

Alla fine della loro conversazione, Jeffries scompare nei boschi. Non c'è nulla che possa convincerlo ad entrare nelle caverne con i personaggi o ad aiutarli ad affrontare gli orchi. È un uomo anziano e non è più in grado di combattere come una volta.

A prescindere dalle domande poste, Jeffries dovrebbe comunque dare queste due informazioni:

- Gli orchi vivono nelle caverne e sono comandati da un ogre.
- Ci sono delle pozioni e una spada magica nascoste da qualche parte nelle caverne. I personaggi possono tenere per sé questi tesori se sconfiggono gli orchi e il loro capo.

Esaminare le creature

Gli orchi indossano vesti e armature piuttosto rozze e hanno una lancia. I personaggi possono prendere questi oggetti anche se non hanno un gran valore. Inoltre, ogni orco tiene 5 monete d'oro in un sacchetto legato alla cintura.

Guardare nella caverna

Leggi il testo che segue ai giocatori:

Riuscite a vedere una luce che brilla a tratti alla fine di un lungo cunicolo che si perde nelle profondità della roccia. Il cunicolo sembra deserto.

Entrare nella caverna

Se i personaggi entrano nella caverna, vai all'Area 2: Il cunicolo.

2: IL CUNICOLO

Questo lungo cunicolo è stato ovviamente scavato artificialmente nella roccia molto tempo fa. Le Caverne delle Ombre, a quanto pare, non sono affatto caverne naturali, ma sono cunicoli e grotte scavati nella roccia. I pavimenti e le pareti sono molto più lisci e piatti di quanto sarebbero se le caverne fossero naturali.

Il cunicolo termina dove una vecchia torcia è appoggiata ad un gancio di ferro in alto sulla parete. La sua fiamma tremante illumina scarsamente la zona. Da qui riuscite solo a vedere un passaggio che conduce a sinistra e un altro che conduce a destra. Per il resto non riuscite a vedere molto. Dal passaggio di sinistra sentite provenire rumori che sembrano grugniti animaleschi. Dal passaggio di destra, sentite il rumore di acqua che gocciola.

Questa stanza è solo un'intersezione vuota. Se vogliono, i personaggi possono prendere la torcia dal muro.

La decisione che ora i personaggi devono prendere è se andare a destra o a sinistra. La scelta sta a loro. Se sono desiderosi di gettarsi nella lotta, potrebbero decidere di andare verso i rumori animaleschi prodotti dagli orchi che si trovano in fondo al passaggio di sinistra (vai all'Area 3: Posto di guardia). Se invece i personaggi vanno a destra, vai all'Area 4.

3: POSTO DI GUARDIA

Quando raggiungete la fine del passaggio, riuscite a vedere che esso si apre in una stanza chiusa da una massiccia porta di legno all'altra estremità della parete. Al centro della stanza c'è un tavolino con qualche sedia. Sembra che ci fosse qualcuno a mangiare qui. I resti di una lurida cena sono gettati su un piatto di ferro posto sul tavolo.

In piedi vicino al tavolo c'è un orco, con la lancia pronta all'uso. Un ratto orrendo e dal pelo chiazzato, grande quanto un grosso cane, è accucciato accanto all'orco. I suoi denti gialli gocciolano saliva mentre vi fissa.

Cosa fate?



REGDAR

Guerriero umano

Regdar è un campione del bene, che pone la sua possente spada a disposizione della causa della giustizia. Combatte per distruggere il male e per acquisire capacità ed esperienza a favore della sua crociata. Fra tutte le armi che è stato addestrato ad usare, Regdar preferisce uno spadone a due mani, anche se questo gli impedisce di proteggersi con uno scudo.

Il compito di Regdar in un gruppo di avventurieri è quello di uccidere i mostri e di proteggere i suoi compagni.

AZIONI

Regdar può compiere una delle seguenti azioni. Quando lo fa, tira 1d20 e aggiungi o sottrai il modificatore indicato. Il DM ti dirà se il risultato ottenuto è sufficiente per avere successo nell'azione.

Attacco:	bonus +3
Saltare:	bonus +4
Scalare:	bonus +2
Conoscenza:	penalità -1
Spingere/tirare:	bonus +2



MIALEE

Elfa maga

Mialea ha scoperto i suoi poteri magici quando era giovane, e ha imparato a lanciare incantesimi fin da allora. La sua meta è di diventare una maga estremamente potente, così è sempre pronta a utilizzare la sua magia contro i nemici.

Gli elfi sono gente minuta e snella che vive nei boschi. Sono noti per le loro arti magiche, per le loro canzoni e perché sanno usare bene la spada.

Il compito di Mialea in un gruppo di avventurieri è lanciare i suoi incantesimi per aiutare i compagni e combattere i nemici. Come elfa, è anche brava ad usare l'arco.

AZIONI

Mialea può tentare una delle seguenti azioni. Quando lo fa, tira 1d20 e aggiungi o sottrai il modificatore indicato. Il DM ti dirà se il tuo totale è abbastanza alto da avere successo.

Attacco:	bonus +1
Saltare:	penalità -1
Scalare:	penalità -1
Conoscenza:	bonus +2
Spingere/tirare:	penalità -1

DANNI

1d8 con l'arco

Se il DM ti dice che l'arco di Mialee colpisce il bersaglio, tira 1d8. Questo è il danno inflitto dall'arco.

CLASSE ARMATURA

Classe armatura: 12

Se un nemico attacca Mialee, deve ottenere 12 o più per colpirlo.

PUNTI FERITA



Metti una crocetta su questi riquadri quando Mialee viene ferita (una per ogni punto di danno). Mialee muore se tutti i riquadri vengono barrati.

INCANTESIMI

Mialee può lanciare uno qualunque fra questi incantesimi invece di attaccare:

Dardo incantato

Questo incantesimo lancia una freccia di energia che colpisce automaticamente e infligge 1d4+1 danni.

Mialee può lanciare questo incantesimo per due volte durante l'avventura. Cancella l'incantesimo una volta lanciato.



Individuazione del magico

Questo incantesimo consente a Mialee di sapere quando c'è dell'energia magica nelle vicinanze e se un qualsiasi oggetto da lei osservato è magico o meno.

Mialee può lanciare questo incantesimo per due volte durante l'avventura. Cancella l'incantesimo una volta lanciato.



STRATEGIA

Mialee non è forte fisicamente ma è molto brava a lanciare incantesimi. Questo significa che probabilmente è meglio per lei stare indietro e usare l'arco o la magia.

DANNI

2d6 +2 con lo spadone

Se il DM ti dice che Regdar colpisce, tira 2d6 e aggiungi 2 al risultato. Questo è il danno inflitto dallo spadone.

CLASSE ARMATURA

Classe Armatura: 14

Se un nemico attacca Regdar, deve ottenere 14 o più per colpirlo.

PUNTI FERITA



Metti una croce su questi riquadri quando Regdar viene ferito (una per ogni punto di danno). Regdar muore se tutti i riquadri vengono barrati.

STRATEGIA

Regdar è forte e sa colpire con grande potenza con lo suo spadone, così dovrebbe proteggere gli altri personaggi gettandosi nella mischia per primo. Regdar è il membro più forte del gruppo.



JOZAN

Chierico umano

Jozan è leale fedele di Pelor, il potente dio del sole devoto alla causa del bene e della giustizia. Pelor si aspetta che Jozan lo serva combattendo mostri malvagi ogni volta che li trova. In cambio, Pelor concede a Jozan l'abilità di lanciare potenti incantesimi.

Il compito di Jozan nel gruppo è quello di guarire i suoi compagni con gli incantesimi e di aiutarli ad uccidere i mostri.

AZIONI

Jozan può tentare una delle seguenti azioni. Quando lo fa, tira 1d20 e aggiungi o sottrai il modificatore indicato. Il DM ti dirà se il tuo totale è abbastanza alto da avere successo.

Attacco:	bonus +2
Saltare:	bonus +1
Scalare:	bonus +1
Conoscenza:	bonus +1
Spingere/tirare:	bonus +1



LIDDA

Halfling ladra

Lidda è una halfling. Gli halfling sono alti più o meno la metà degli umani, e sono molto agili. Lidda non è un'eccezione.

Il compito di Lidda nel gruppo è di occuparsi dei congegni e delle azioni furtive, come aprire le porte chiuse a chiave o disattivare potenziali trappole. In combattimento, riesce bene se può attaccare di sorpresa i suoi avversari.

AZIONI

Lidda può tentare una delle seguenti azioni. Quando lo fa, tira 1d20 e aggiungi o sottrai il modificatore indicato. Il DM ti dirà se il tuo totale è abbastanza alto da avere successo.

Attacco:	bonus +1
Saltare:	penalità -1
Scassinare serrature:	bonus +4
Scalare:	bonus +3
Conoscenza:	bonus +0
Spingere/tirare:	bonus +0

DANNI

1d6 con la spada corta

Se il DM ti dice che Lidda colpisce, tira 1d6. Questo è il danno inflitto dalla spada.

ATTACCO FURTIVO

Durante il combattimento Lidda può compiere un attacco furtivo che infligge 2d6 danni. Lidda, però, può effettuare questo attacco solo una volta per combattimento.

CLASSE ARMATURA

Classe Armatura: 13

Se un nemico attacca Lidda, deve ottenere 13 o più per colpirla.

PUNTI FERITA



Metti una crocetta su questi riquadri quando Lidda viene ferita (una per ogni punto di danno). Lidda muore se tutti i riquadri vengono barrati.

STRATEGIA

Lidda è agile, così riesce bene ad infiltrarsi un po' dovunque e a dare un'occhiata in giro. Se Lidda tira 3 dadi e ottiene 10 o più, riesce a guardare in una stanza senza che alcun nemico la veda. Può poi tornare a riferire ai suoi compagni quello che ha visto. Se ottiene meno di 10, viene scoperta e i suoi amici devono accorrere per aiutarla a combattere i nemici (a meno che la stanza dove Lidda è entrata sia vuota).

Lidda è il membro più veloce del gruppo.

DANNI

1d8+2 con la mazza

Se il DM ti dice che Jozan colpisce, tira 1d8 e aggiungi 2 al risultato. Questo è il danno inflitto dalla mazza.

CLASSE ARMATURA

Classe Armatura: 14

Se un nemico attacca Jozan, deve ottenere 14 o più per colpirlo.

PUNTI FERITA



Metti una crocetta su questi riquadri quando Jozan viene ferito (una per ogni punto di danno). Jozan muore se tutti i riquadri vengono barrati.

INCANTESIMI

Jozan può lanciare uno di questi incantesimi invece di attaccare:

Cura ferite leggere

Con questo incantesimo Jozan può guarire i punti ferita persi di un suo compagno. Cancellate i punti di danno segnati sulla scheda di quel personaggio.

Jozan può lanciare questo incantesimo due volte durante l'avventura. Cancella l'incantesimo una volta lanciato.



Benedizione

Questo incantesimo conferisce ai compagni di Jozan un bonus di +1 ai tiri per colpire.

Jozan può lanciare questo incantesimo due volte durante l'avventura. Cancella l'incantesimo una volta lanciato.



STRATEGIA

Jozan è un forte guerriero, in grado anche di lanciare incantesimi. Può correre avanti per attaccare i suoi nemici o lanciare i suoi incantesimi per aiutare gli altri. Jozan è il membro più saggio del gruppo.

Indipendentemente da quello che i personaggi decidono di fare, l'orco e il suo animaletto attaccano.

GESTIRE IL COMBATTIMENTO

Gioca il combattimento procedendo per turni, come prima.

ATTACCHI: Quando un personaggio attacca un nemico, il giocatore tira 1d20 e aggiunge il bonus di attacco come indicato sulla sua scheda del personaggio. Se un personaggio attacca l'orco, il giocatore deve ottenere 14 o più per riuscire a colpirlo. Ma se un personaggio attacca il ratto, deve ottenere 15 o più.

DANNI: Determina i danni inflitti dal personaggio tirando il dado indicato nella scheda del personaggio. Sottrai i danni dai punti ferita dell'orco o del ratto, qui sotto.

PUNTI FERITA: L'orco ha 6 punti ferita, mentre il ratto ne ha 5. Se l'orco o il ratto perdono tutti i loro punti ferita, muoiono e non possono più agire. Quando entrambi i nemici sono morti, la battaglia è finita.

Orco

Attacco: ascia d20+3
Danni: d8+3
Classe Armatura: 14
Punti ferita: Orco #1
○○○○○○

Ratto:

Attacco: morso d20+4
Danni: d4
Classe Armatura: 15
Punti ferita: ratto #1
○○○○○

MAGIA: Se un personaggio lancia un incantesimo, segui le istruzioni dell'incantesimo sulla scheda del personaggio. Miale e Jozan possono lanciare un incantesimo invece di attaccare.

IL TURNO DEI MOSTRI: Quando tutti i giocatori hanno compiuto le loro azioni, è il turno dei mostri. Per prima cosa, l'orco attacca uno dei personaggi (a scelta del DM o a caso). Tira 1d20 e aggiungi +3. Se il risultato è pari o superiore alla CA del personaggio attaccato, l'orco colpisce: tira 1d8 e aggiungi 3 al totale (controlla che il personaggio colpito segni i danni subiti). Se un personaggio perde tutti i suoi punti ferita, muore e non può più agire.

Poi, tocca al ratto (scegli un personaggio di-

verso perché il ratto è addestrato a non attaccare la stessa persona in combattimento con l'orco). Tira 1d20 e aggiungi +4: se il risultato è pari o superiore alla CA del personaggio attaccato, il ratto colpisce. Tira 1d4 per determinare i danni inflitti.

DESCRIZIONE: Mentre porti avanti la battaglia, descrivi l'azione come se voi tutti steste guardando un film fantasy d'azione... racconta ai giocatori dell'orco ghignante e del maligno ratto che ringhia con zanne affilate come rasi.

Concluso il combattimento, i personaggi possono agire in vari modi.

Esaminare l'orco e il ratto

L'orco possiede una lancia e un sacchettino di stoffa contenente 5 monete d'oro. Il ratto, ovviamente, non ha nulla.

Ispezionare il tavolo

Nel piatto ci sono i resti mangiucchiati di una qualche pietanza. Sembra evidente che l'orco stava lanciandone dei pezzi sul pavimento per nutrire il suo ratto. Nel complesso la scena è un po' disgustosa.

Esaminare la porta

La porta è di legno massiccio ed è chiusa a chiave. Tutti possono tentare di abbattere la porta (ma solo Lidda può tentare di scassinare la serratura).

Per scassinare la serratura, Lidda deve tirare 1d20 e aggiungere il bonus per aprire le serrature indicato sulla sua scheda. Se ottiene 15 o più, la serratura si apre.

Se Lidda non riesce a scassinare la serratura, i personaggi possono cercare di abbattere la porta. Se ci provano, fai tirare loro 1d20 e aggiungi il bonus di spingere/tirare indicato sulla scheda del personaggio (Miale dovrebbe sottrarre invece la sua penalità). Se il risultato è 15 o più, il personaggio riesce ad abbattere la porta. I personaggi possono continuare a provare finché non riescono.

Una volta che la porta è stata aperta e i personaggi decidono di proseguire, vai all'Area 7: Tana dell'ogre.

4: ATTRAVERSARE IL CREPACCIO

Il passaggio conduce all'interno di una grande caverna. Questa stanza è divisa in due da un ampio crepaccio. Nel punto più stretto il crepaccio è largo 3 metri. Una volta un ponte di corda congiungeva i

lati della crepa profonda 6 metri, ma ora il ponte penzola nel vuoto davanti a voi, apparentemente tagliato dall'altra parte.

Gli orchi che si trovano nell'area 5 hanno tagliato il ponte di corda per impedire il passaggio ai personaggi. Questa è una strategia difensiva che impiegano generalmente quando qualcuno invade le caverne. I personaggi devono trovare un sistema per attraversare il crepaccio. Qualche possibilità viene presentata di seguito.

Saltare

Per saltare dall'altra parte del crepaccio, un personaggio deve tirare 1d20 e aggiungere il bonus di Saltare indicato sulla scheda del personaggio (Miale e Lidda devono invece sottrarre la penalità). Se il totale ottenuto dal giocatore è 14 o più, il personaggio riesce a passare. Se il totale è meno di 14, il personaggio cade e subisce dei danni. Tira 1d6 e segna i punti ferita subiti sulla scheda.

Scendere nel crepaccio e risalire

Per effettuare una scalata, un giocatore tira 1d20 e aggiunge il suo bonus di Scalare (Mialee sottrae invece la sua penalità). Se il totale è 12 o più, il personaggio riesce a scendere con successo dalla sua parte e a risalire dall'altra. Se il risultato è minore di 12, il personaggio cade e si ferisce. Tira 1d6 e segna sulla scheda i danni subiti.

Fissare l'estremità del ponte

Se un personaggio riesce a scendere (come descritto prima) nel crepaccio, afferra la fine del ponte di corde e se la porta dall'altra parte, può riuscire a legarla sul lato opposto del crepaccio. Gli altri personaggi possono allora attraversare con facilità e in tutta sicurezza.

CADERE: I personaggi che cadono nel crepaccio devono ottenere un punteggio di 12 o più su Scalare per riuscire ad arrampicarsi fuori dal crepaccio. Una volta che i personaggi hanno attraversato il precipizio, possono proseguire all'Area 5: La tana degli orchi.

5. TANA DEGLI ORCHI

Questa caverna è immersa nella penombra e puzza: a quanto pare è la tana degli orchi. Sul pavimento si vedono cinque giacigli. Su due di essi ci sono degli orchi addormentati. Un terzo orco è sveglio e sembra pronto ad affrontarvi. Brandisce un coltello.

Cosa fate?

In questo combattimento, l'orco con il coltello attacca i personaggi, ma intanto urla per svegliare i suoi compagni che stanno dormendo perché lo aiutino nella lotta. Dopo due turni di combattimento, gli altri orchi si svegliano, afferrano le loro lance e attaccano.

GESTIRE IL COMBATTIMENTO

Gioca il combattimento procedendo per turni, come prima. Ricorda che gli orchi che dormono non attaccano per almeno due turni di combattimento.

ATTACCHI: Quando un personaggio attacca un orco, il giocatore tira 1d20 e aggiunge il bonus di attacco indicato sulla sua scheda. Se il giocatore ottiene 13 o più, riesce a colpire l'orco.

DANNI: Determina i danni che il personaggio infligge tirando il dado indicato sulla sua scheda. Sottrai i danni dai punti ferita dell'orco qui sotto. Se un orco perde tutti i suoi punti ferita, muore e non può più agire. La battaglia termina quando tutti gli orchi sono morti.

Orco con il coltello:

Attacco: coltello d20+3

Danni: d4+3

Classe Armatura: 14

Punti ferita: ○ ○ ○ ○

Orchi addormentati:

Attacco: lancia d20+3

Danni: d6+3

Classe Armatura: 14

Punti ferita

Orco #1 ○ ○ ○ ○

Orco #2 ○ ○ ○ ○

MAGIA: Se un personaggio lancia un incantesimo, segui le istruzioni dell'incantesimo sulla scheda del personaggio. Miale e Jozan possono lanciare un incantesimo invece di attaccare.

IL TURNO DEGLI ORCHI: Quando tutti i giocatori hanno agito, è il turno degli orchi. Per prima cosa ogni orco si scaglierà su un personaggio (decidi o tira a caso). Per ogni orco tira 1d20 e aggiungi +3 al risultato. Se il totale è uguale o migliore della CA del personaggio attaccato, l'orco colpisce: tira 1d4 per il danno. I personaggi feriti devono segnare i danni subiti sulla scheda.

DESCRIZIONE: Mentre procedi nel combattimento, descrivi l'azione. Racconta ai giocatori degli orchi che digrignando i denti affonda-

no il colpo con le lance affilate o tagliano l'aria con il coltello.

Esaminare gli orchi

Questi orchi non hanno nulla tranne le loro armi.

Perquisire i giacigli e i rifiuti nella stanza

Il contenuto di questa stanza crea un certo disgusto. Chi esamina la stanza scopre solo che gli orchi sono creature maligne. Ma se un giocatore afferma chiaramente che il suo personaggio guarda sotto i giacigli, allora trova la statuina di un orco cesellata in oro. I personaggi possono vendere la statuina al vicino villaggio per 20 monete d'oro.

Esaminare la porta e il muro di fronte

La porta è di legno massiccio ed è chiusa a chiave. Lidda può cercare di scassinare la serratura tirando 1d20 e aggiungendo il bonus per aprire le serrature indicato sulla sua scheda. Se ottiene 15 o più, la serratura si apre.

Se Lidda non riesce a scassinare la serratura, i personaggi possono cercare di abbattere la porta. Se ci provano, fai tirare 1d20 e aggiungi il bonus di spingere/tirare indicato sulla scheda del personaggio (Mialee dovrebbe sottrarre invece la sua penalità). Se il risultato è 20 o più, il personaggio riesce ad abbattere la porta. I personaggi possono continuare a provare finché non riescono.

Una volta aperta la porta i personaggi possono procedere all'Area 6: Magazzino.

6. MAGAZZINO

Questa stanza è immersa nel buio. Se i personaggi entrano, devono munirsi di una torcia (potrebbe essere una torcia presa dal muro del cunicolo) per vedere. Una volta che riescono a vedere, leggi loro quello che segue:

La stanza sembra essere un magazzino. L'unica uscita è la porta attraverso la quale siete entrati. All'interno, vedete quattro ceste di legno accatastate al centro. C'è anche un barile di legno con cerchi di metallo appoggiato contro il muro più vicino, una cassa di metallo giace invece contro il muro più lontano, e un carretto di legno all'angolo estremo della stanza.

Desiderate esaminare attentamente ogni cosa qui, o preferite procedere oltre?

C'è davvero molto da controllare qui. I giocatori potrebbero agire in vari modi.

Perquisire le ceste

Le ceste contengono una corda di 15 metri, due sacchi vuoti, abiti, torce mai usate, del pane, del formaggio e carne secca.

I personaggi sono liberi di prendere quello che vogliono. Chi esamina le ceste trova anche una balestra e 10 quadrelli (frece di dimensioni ridotte adatte ad essere lanciate con una balestra). Chiunque può usare la balestra per attaccare. Se un personaggio usa la balestra infligge solo 1 danno (senza alcun bonus).

Guardare nel barile

Il barile è pieno d'acqua. È acqua assolutamente normale, ma i giocatori non lo devono sapere a meno che un personaggio non l'assaggi.

Aprire la cassa

Nella cassa ci sono tre fiaschette verdi imballate fra la paglia. In una fiaschetta c'è del liquido blu, la seconda è piena di un liquido verde e la terza contiene una miscela arancione.

Ogni fiaschetta contiene una pozione magica, ma non dirlo ai giocatori in questo modo! Se Mialee lancia una *individuazione del magico* dille che i liquidi sono fluidi magici. Un personaggio che osserva le pozioni può esaminarle con più accuratezza. Il giocatore deve lanciare 1d20 e aggiungere il bonus di Conoscenza (Regdar invece sottrae la sua penalità alla Conoscenza). Se il risultato è 14 o più, il personaggio capisce che si tratta di una pozione magica e ne riconosce gli effetti.

Un personaggio che beve la pozione senza sapere di cosa si tratti ne ottiene comunque gli effetti.

- La pozione blu guarisce un personaggio ferito. Tira 1d8 e cancella tutte le ferite del personaggio segnate sulla sua scheda.

- La pozione verde rende più forte un personaggio. Se un personaggio la beve, aggiungi +1 al tiro per colpire e aggiungi +1 al danno. La pozione dura per il resto dell'avventura.

- La pozione arancione protegge un personaggio, rendendo la sua pelle resistente come l'acciaio. Aggiungi +2 alla Classe Armatura del personaggio che ha bevuto la pozione. La pozione dura per il resto dell'avventura.

Guardare nel sacco

Il sacco contiene 50 monete d'oro.

Controllare il carretto

Se qualcuno osserva il carretto, trova uno spadone assicurato sotto al carro. L'imponente spadone sembra troppo pesante perché gli orchi lo possano usare. Se Mialee lancia *individuazione del magico*, scopre

che lo spadone è magico. Se Regdar lo usa in combattimento aggiunge +1 all'attacco e al danno (aumentando i suoi bonus a ++ all'attacco e a 2 dadi +3 per il danno). Lo spadone è troppo pesante perché lo possano usare altri personaggi.

Quando i personaggi hanno terminato questa fase, devono decidere cosa fare dopo. Se non sono ancora passati dal posto di guardia (Area 3) o dalla tana dell'ogre (Area 7), devono tornare sui loro passi alla caverna vuota (Area 2) e ripartire da lì. Quello che trovano in questa stanza può essere utile man mano che affrontano le sfide più impegnative.

Se invece sono già stati al posto di guardia e alla tana dell'ogre e hanno battuto l'ogre, allora questa stanza è l'ultima parte dell'avventura. Le pozioni e la spada sono la loro ricompensa per aver distrutto il male delle Caverne delle Ombre.

7. LA TANA DELL'OGRE

Dopo che hanno varcato la porta del posto di guardia (Area 3), leggi ai giocatori il testo che segue.

Vi trovate su una sporgenza, che dà in una grande caverna semi illuminata. Una scala scavata nella roccia conduce in basso, al livello principale della caverna. Sotto di voi, vedete una creatura enorme dalle fattezze animalesche intento a parlare con un orco. La creatura più grande è alta più di due metri, ha lunghi capelli neri e sudici e impugna un'ascia imponente.

Le figure nella stanza sono Jezer l'Ogre, il capo degli orchi, e l'orco che gli fa da guardia del corpo. Se i personaggi restano sulla sporgenza e guardano in basso, Jezer e l'orco non li vedranno, almeno fin tanto che resteranno lontano dagli scalini. I personaggi possono guardare tranquillamente in questa stanza e andarsene senza attirare l'attenzione. Se i personaggi non hanno ancora trovato la spada e le pozioni di cui Jeffries gli ha raccontato, sarebbe meglio che vadano al magazzino (Area 6) prima di combattere contro l'ogre, poiché è molto difficile da sconfiggere.

Comunque, lascia che i giocatori decidano da soli quello che i loro personaggi vogliono fare.

Andarsene inosservati

Se i personaggi non attaccano o non hanno attirato l'attenzione parlando, possono scappare facilmente in tutta sicurezza.

Scendere al livello inferiore

I personaggi possono precipitarsi giù dalle scale e attaccare l'orco e l'ogre. I personaggi potrebbero anche saltare dalla sporgenza. Per saltare giù dalla sporgenza, un giocatore tira 1d20 e aggiunge il bo-

nus di Saltare (Mialee e Lidda dovrebbero sottrarre invece la penalità). Se il totale è 15 o più, il personaggio riesce a saltare e può attaccare. Se il totale è meno di 15, il personaggio cade e si fa male. Tira 1d6 e sottrai il danno dai punti ferita del personaggio.

Attaccare dalla sporgenza

Mialee può usare il suo arco per lanciare frecce dall'alto della sporgenza, e anche il personaggio con la balestra, presa dal magazzino può fare la stessa cosa. Mialee può anche lanciare l'incantesimo *dardo incantato* dalla sommità della sporgenza. I personaggi che usano altre armi (per esempio Regdar e Jozan, o Lidda se impugna la spada corta) devono scendere al livello inferiore per attaccare.

Se un personaggio attacca dalla sporgenza e nessun altro scende al livello dove si trovano l'orco e l'ogre, i nemici salgono sulla sporgenza a combattere.

L'assalto nemico

Se i personaggi non scendono al livello inferiore ma fanno qualcosa che comunque attira l'attenzione dell'orco e dell'ogre, questi saliranno sulla sporgenza e li attaccheranno.

Spingere qualcuno dalla sporgenza: Se la battaglia si sposta sulla sporgenza, un personaggio può cercare di spingere e far cadere un nemico. Spingere un nemico è un processo che si svolge in due tappe. Per prima cosa il giocatore tira 1d20 e aggiunge il bonus di attacco. Se colpisce, infligge i danni come un attacco normale.

Se l'attacco riesce, il giocatore tira ancora 1d20, aggiungendo questa volta il bonus del personaggio a spingere/tirare (al contrario, Mialee sottrae la sua penalità). Se il totale è 15 o più, il personaggio spinge il nemico giù dalla sporgenza. Tira 1d6 e sottrai i danni dai punti ferita dell'avversario.

Se sono ancora vivi, l'orco e l'ogre risalgono per combattere.

GESTIRE IL COMBATTIMENTO

Gioca il combattimento procedendo per turni, come prima.

ATTACCHI: Quando un personaggio attacca un nemico, il giocatore tira 1d20 e aggiunge il bonus di attacco indicato sulla sua scheda. Se il giocatore ottiene 14 o più, riesce a colpire l'orco. Se un personaggio attacca Jezer l'Ogre, deve ottenere un totale di 16 o più.

DANNI: Determina i danni inflitti dal personaggio tirando il dado indicato nella scheda. Sottrai il risultato dai punti ferita dell'orco o dell'ogre

qui sotto. Se un orco o l'ogre perdono tutti i loro punti ferita, muoiono e non possono più agire. La battaglia ha fine quando l'orco e l'ogre sono morti.

Ogre:

Attacco: ascia grande d20+7

Danni: 2d6+3

Classe Armatura: 16

Punti ferita: ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○

Orco:

Attacco: ascia d20+3

Danno: d8+3

Classe Armatura: 14

Punti ferita: ○ ○ ○ ○

MAGIA: Se un personaggio lancia un incantesimo, segui le istruzioni dell'incantesimo sulla scheda del personaggio. Miale e Jozan possono lanciare un incantesimo invece di attaccare.

IL TURNO DEI MOSTRI: Quando tutti i giocatori hanno agito, è il turno dell'orco e dell'ogre. Per prima cosa scegli quale personaggio viene attaccato dall'orco. L'orco sceglierà un personaggio che si trova al livello inferiore della caverna, a meno che non si trovino tutti sulla sporgenza. Tira 1d20 e aggiungi +3 al risultato. Se il totale dell'orco è pari o superiore alla CA del personaggio attaccato, l'orco colpisce. Tira 1d8 e aggiungi +3 per il danno. I personaggi feriti devono segnare i danni subiti sulla scheda. Se un personaggio perde tutti i suoi punti ferita, muore e non può più agire.

Poi, scegli il personaggio che verrà attaccato dall'ogre. L'ogre sceglie un personaggio diverso rispetto a quello scelto dall'orco. L'ogre sceglierà un personaggio che si trovi sul livello inferiore, se c'è. Tira 1d20 e aggiungi +5. Se il risultato dell'ogre è pari o superiore alla CA del personaggio che viene attaccato, l'ogre colpisce. Tira 2d6 e aggiungi +7 per il danno.

DESCRIZIONE: Man mano che giochi il combattimento, descrivilo come hai fatto anche prima. Questa è una battaglia epica con i mostri più potenti di tutta l'avventura, dunque rendila molto coinvolgente. Descrivi il pericoloso orco e il grande e puzzolente ogre mentre tentano di battere i valorosi eroi.

Perquisire l'orco

A parte la sua lancia, l'orco ha un sacchettino con 8 monete d'oro legato alla cintura.

Perquisire l'ogre

Jezer l'Ogre ha un'imponente ascia, un'armatura variamente composta di parti di pelli di animali e una grande gemma che tiene legata al collo con una catenella. Questo girocollo, se viene portato al villaggio vicino, può essere venduto per 50 monete d'oro.

Ispezionare il resto della stanza

Un personaggio che si guarda intorno, trova nella caverna il grande letto dove dormiva Jezer. Sotto al letto c'è una piccola borsa che contiene 20 monete d'oro.

Fai i tuoi complimenti ai giocatori perché hanno distrutto il male che infestava le Caverne delle Ombre!

E ORA COSA SUCCEDE?

Il *Manuale del Giocatore*, la *Guida del DUNGEON MASTER* e il *Manuale dei Mostri* di *DUNGEONS & DRAGONS* ti permettono di creare i tuoi personaggi e le tue avventure.

Domande? 0521.630320

Visita il nostro sito internet: www.25edition.it

DADI

Ci sono molte occasioni nelle quali dovrai utilizzare dadi di diverse facce. Se non li hai, ora, ti spieghiamo come puoi usare un dado a sei facce per sostituire gli altri.

d4 - Tira un dado a 6 facce, ritirallo se il risultato è 5 o 6.

d6 - Tira normalmente un dado a 6 facce.

d8 - Devi tirare il dado a 6 facce due volte: la prima come se tirassi un d4 (segnati il risultato), la seconda aggiungendo 4 al primo risultato se fai 4, 5 o 6.

d10 - Devi tirare il dado a 6 facce due volte:

la prima per ottenere un numero fra 1 e 5 (ritira se ottieni 6); la seconda aggiungi 5 al primo risultato se fai 4, 5 o 6.

d12 - Tira un dado e prendi nota del risultato; ritirallo, se ottieni 4, 5 o 6 aggiungi 6 al risultato del primo dado.

d20 - Tira 3 dadi (o uno tre volte). Il

primo tiro ti deve dare un numero da 1 a 5 (ritira se ottieni 6). Se con il tiro successivo ottieni 4, 5, 6 allora aggiungi 5 al risultato del primo dado. Se, infine, con il terzo tiro ottieni 4, 5 o 6 aggiungi 10 al risultato del primo dado (sì, è tremendo!, ma almeno non devi comprare nessun dado finché non decidi se il gioco ti piace o no).



Terminata la battaglia, i personaggi possono scegliere una qualsiasi delle alternative indicate di seguito:

Entra nel mondo dell'Avventura!

Le Caverne delle Ombre è solo l'inizio! Nel *Manuale del Giocatore* di DUNGEONS & DRAGONS® i tuoi eroi potranno avere altri incantesimi, altri oggetti magici e poderose armi per combattere terribili creature.

L'unica limitazione è la tua immaginazione!



Cerca il *Manuale del Giocatore* e gli altri accessori di DUNGEONS & DRAGONS® nei migliori negozi di giocattoli, di fumetti e nelle migliori librerie.

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



EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 1031 - 1600 Berchem
Belgium
+32-70-13-32-77



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede legale:
43100 Parma
Italy
Tel. 0521 - 630320

DOMANDE? 0521-630320

VISITA IL NOSTRO SITO WEB: www.25edition.it

Il logo DUNGEONS & DRAGONS e Wizards of the Coast sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Il logo d20 system è un marchio di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, i nomi dei personaggi, le caratteristiche dei personaggi Wizards sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo materiale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale. ©2001 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.