

# OLD-SCHOOL ESSENTIALS

CLASSIC FANTASY



Tomo delle Regole



# OLD-SCHOOL ESSENTIALS

## CLASSIC FANTASY

# Tomo delle Regole

v1.0

Prima Stampa—Agosto 2020

## Signori della Creazione

I migliori ringraziamenti vanno ai seguenti esseri di divina magnificenza,  
la cui generosità ha aiutato a far manifestare questo gioco:

Aaron Davis, Acar Altinsel, Andrew “Zakero” Moore, Andy Action, Brian Richmond, Craig Denham, Dave Pleyel, David Hickman, Eric Bloat, Erik Hansen, Franklin E. Wishart, Heiko Müller, James Patterson, Jeff “Sage” Trisoliere, Joe Perry, John Anthony, Justin Pitt, Kevin A. Swartz MD, Kristian Jansen Jaech, Lance Myxter, Matthew Gagan, Michael Bunicii, Michael Harvey, Noah Green, Robert Hohman, Rudy Jahchan, Shannon Roy, Stephan Schultes, ThrowiGames, World Anvil

**Scrittura, revisione, impaginazione:** Gavin Norman

**Copertina:** Peter Mullen

**Illustrazioni:** Mustafa Bekir, Michael Clarke, Thomas Denmark, Per Gradin, Pauliina Hannuniemi, Mike Hill, Jon Hodgson, Tom Kilian, Kyle Latino, Emma Lazauski, Jethro Lentle, Mark Lyons, Sam Mamelì, Alex Mayo, Bradley McDevitt, Penny Melgarejo, Peter Mullen, Diogo Nogueira, Thomas Novosel, Juan Ochoa, Stefan Poag, Olivia Politz, Sean Poppe, Spaghetti Quester, Rachel Quinlan, Matthew Ray, Luka Rejec, Peter Saga, Audre Schutte, Johannes Stahl, Del Teigeler, Andrew Walter, Julee Wolke

**Edizione italiana a cura di** Need Games

**Direttore editoriale:** Nicola Degobbi

**Supervisione:** Nicola Degobbi

**Curatore di linea:** Andrea Rossi

**Traduzione:** Roberto Autuori

**Revisione:** Alberto Orlandini

**Impaginazione:** Davide Ruini

**Catticatori di errori:** Nicola Degobbi, Marco Munari, Alberto Orlandini, Matteo Pedroni, Andrea Rossi, Piercarlo Serena



Testo e design © Gavin Norman 2020. Copertina © Peter Mullen 2019. Illustrazioni pagg. 105, 238, 250 © Mustafa Bekir 2019; pagg. 42, 49, 68, 69, 83, 117, 130, 159, 201 © Michael Clarke 2019; pagg. 174–175, 268–269 © Thomas Denmark 2019; pagg. 98–99, 215 © Per Gradin 2019; pagg. 244–245 © Pauliina Hannuniemi 2019; pag. 183 © Mike Hill 2019; pagg. 152–153, 278–279 © Jon Hodgson 2019; pagg. 54–55, 60–61, 74, 150, 207, 213, 222–223, 277, 287 © Tom Kilian 2019; pagg. 44, 48, 62, 104, 108, 112, 148, 156, 173, 177, 178, 186, 227, 293 © Kyle Latino 2019; pagg. 202–203 © Emma Lazauski 2019; pagg. 40–41 © Jethro Lentle 2019; pagg. 58, 147, 190, 219, 248, 252, 285, 296 © Mark Lyons 2019; pagg. 20–21 © Sam Mamelì 2019; pagg. 144, 258 © Alex Mayo 2019; pag. 243 © Bradley McDevitt 2019; pagg. 180, 259, 276 © Penny Melgarejo 2019; pag. 192 © Diogo Nogueira 2019; pagg. 67, 79, 110, 137, 210 © Thomas Novosel 2019; pagg. 57, 72, 146, 161, 194, 200 © Juan Ochoa 2019; pagg. 70–71, 97, 118–119, 134–135, 256, 260, 264 © Stefan Poag 2019; pagg. 64–65 © Olivia Politz 2019; pagg. 70–71, 150, 170, 187, 289 © Sean Poppe 2019; pagg. 171, 247, 253 © Spaghetti Quester 2019; pagg. 10–11, 76–77, 211, 262–263 © Rachel Quinlan 2019; pagg. 6, 7, 15, 17, 25, 26–27, 29, 32–33, 34–35, 43, 73, 143, 149, 179, 185, 197, 217, 238, 256 © Matthew Ray 2019; pagg. 18–19, 92, 107, 128, 195, 220 © Luka Rejec 2019; pagg. 82, 102–103, 125, 127, 160, 198, 205 © Peter Saga 2019; pagg. 39 © Audre Schutte 2019; pagg. 75, 79, 89, 142, 191 © Johannes Stahl 2019; pagg. 234–235, 237, 241, 243, 249 © Del Teigeler 2019; pag. 101 © Andrew Walter 2019; pagg. 132–133 © Julee Wolke 2019. Dimitri © Fontalicious – Versioni Derivate © Font Bros. – [www.fontbros.com](http://www.fontbros.com). Economica © TypoType – Versioni Derivate © Font Bros. – [www.fontbros.com](http://www.fontbros.com). Edizione italiana stampata in Lituania.

# SOMMARIO

<b>Introduzione</b>	<b>4</b>	<b>Equipaggiamento</b>	<b>42</b>
Informazioni sul Gioco	4	Attrezzatura da Avventuriero	42
Giocare con il Classic Fantasy	5	Armi e Armature	44
Terminologia	6	<b>Mezzi di Trasporto e Cavalcature</b>	<b>46</b>
Contenuto del Manuale	7	Regole sui Mezzi di Trasporto	46
Altri Manuali	8	Animali da Soma	48
Compatibilità	9	Finimenti e Bardature	49
<b>Personaggi Giocanti</b>	<b>12</b>	Mezzi di Terra	49
Statistiche di Gioco	12	Vascelli	50
Creare un Personaggio	14	<b>Magia</b>	<b>56</b>
Caratteristiche	16	Incantesimi	56
Allineamento	18	Libri degli Incantesimi	58
Linguaggi	20	Ricerca Magica	59
<b>Classi del Personaggio</b>	<b>22</b>	Lista Incantesimi del Chierico	62
Chierico	22	Lista Incantesimi del Mago	63
Elfo	24	<b>Incantesimi del Chierico</b>	<b>66</b>
Guerriero	26	Incantesimi di 1° Livello	66
Halfling	28	Incantesimi di 2° Livello	68
Ladro	30	Incantesimi di 3° Livello	70
Mago	32	Incantesimi di 4° Livello	72
Nano	34	Incantesimi di 5° Livello	74
<b>Avanzamento</b>	<b>36</b>	<b>Incantesimi del Mago</b>	<b>78</b>
Esperienza	36	Incantesimi di 1° Livello	78
Titoli di Livello	36	Incantesimi di 2° Livello	81
Giocare ad Alto Livello (Regola Opzionale)	37	Incantesimi di 3° Livello	84
Ricchezza	38	Incantesimi di 4° Livello	86
Dominii	38	Incantesimi di 5° Livello	89
Mestieranti	38	Incantesimi di 6° Livello	94

<b>All'Avventura</b>	<b>100</b>	<b>Tesori</b>	<b>229</b>
Organizzazione del Gruppo	100	Collocare i Tesori	229
Tempo, Peso, Movimento	102	Oggetti di Valore	229
Tiri sulle Caratteristiche,		Tipi di Tesoro	230
Danno, Tiri Salvezza	104	Oggetti Magici	232
Pericoli e Sfide	106	Gemme e Gioielli	234
Avventure nei Dungeon	108	<b>Oggetti Magici</b>	<b>236</b>
Avventure nelle Terre Selvagge	110	Anelli	236
Avventure Marittime	112	Armature e Scudi	240
Incontri	114	Armi	242
Fuga e Inseguimento	116	Bacchette, Bastoni, Verghe	246
Combattimento	120	Oggetti Misti	252
Altre Situazioni di Combattimento	122	Pergamene e Mappe	258
Morale (Regola Opzionale)	123	Pozioni	264
Tablette per il Combattimento	124	Spade	270
<b>Aiutanti</b>	<b>126</b>	<b>Spade Senzienti</b>	<b>272</b>
Seguaci	126	Poteri Straordinari	274
Mercenari	128	Poteri Sensoriali	276
Specialisti	130	Scopo Speciale	277
<b>Roccaforti</b>	<b>134</b>	<b>Note dell'Autore</b>	<b>280</b>
Costruzione	134	Sulla Creazione di Questo Gioco	280
Gestione del Dominio	135	Regole Base	281
Strutture	136	Classi, Equipaggiamento, Domini	283
<b>Mostri</b>	<b>138</b>	Incantesimi	284
Statistiche di Gioco	138	Mostri	284
Note Generali	139	Tesori	285
Descrizioni dei Mostri	140	<b>Indice Analitico</b>	<b>286</b>
<b>Tablette degli Incontri</b>	<b>204</b>	Indice delle Tablette	286
Dungeon	204	Indice degli Incantesimi	288
Terre Selvagge	206	Indice dei Mostri	290
<b>Incontri con i PNG</b>	<b>212</b>	Indice degli Oggetti Magici	292
Gruppi di Avventurieri	212	<b>Open Game License</b>	<b>294</b>
Roccaforti	214		
<b>Gestire le Avventure</b>	<b>216</b>		
Il Ruolo dell'Arbitro	216		
Gestire i PG	217		
Condurre il Gioco	218		
Mostri e PNG	219		
Scenari per le Avventure	220		
Progettare un Dungeon	224		
Progettare le Terre Selvagge	226		
Progettare una Città Base	227		
Assegnare i PX	228		

# INTRODUZIONE

## INFORMAZIONI SUL GIOCO

Cos'è *Old-School Essentials*?

- ▶ Un gioco di ruolo di *avventure fantastiche*, in cui i giocatori devono collaborare per sconfiggere mostri minacciosi, sinistre trame e trappole mortali in cerca di ricchezza, potere e gloria.
- ▶ Un gioco di ruolo *old-school*, modellato sugli amati titoli degli anni '70 e '80.
- ▶ Un gioco dal regolamento relativamente *semplice*, dove le regole sono ridotte al minimo per lasciare spazio all'immaginazione e all'azione frenetica.
- ▶ Un sistema di regole *organizzato*, con manuali attentamente strutturati per renderli il più possibile fruibili durante le partite.
- ▶ Un gioco *modulare* che può essere facilmente esteso a molti generi del fantastico e mondi di gioco differenti.

### Non Conosci i Giochi di Ruolo?

Questo libro spiega le regole del gioco in modo che siano facili da imparare. Il regolamento, però, non dà l'idea di come un gioco di ruolo (GdR) funzioni a livello pratico. Alcune raccomandazioni per chi non ha nessuna esperienza di GdR:

- ▶ Il modo migliore per capire cosa siano e come funzionino i GdR è decisamente *bbuttarsi e giocare!* Se hai amici che già giocano, proponiti per unirti a loro.
- ▶ Il secondo modo migliore è *guardare altra gente* che gioca. Online si trovano molti live stream e canali YouTube.

### Ringraziamenti

Agli intrepidi revisori che hanno aiutato questo libro a brillare: Adam Baulderstone, Alistair Caunt, Caleb Collins, Chuck Glisson, Noah Green, Keith Hann, Ian Helmke, Michael Julius, Frederick Münch, Eric Nieudan, Ray Otus, Alexander Parker, Glenn Robinson, Stuart A. Roe, Tim Scott, Thorin Thompson, Perttu Vedenoja.

### Non Conosci i Giochi Old-School?

I GdR più recenti (pubblicati dopo il 2000) tendono a funzionare partendo da un diverso set di principi di design e hanno delle aspettative di gioco in qualche modo differenti rispetto ai prodotti *old-school*. I giocatori che hanno familiarità con i GdR più recenti ma non con lo stile di gioco della *old-school* potrebbero trovare utili questi documenti (entrambi reperibili online):

- ▶ *Principia Apocrypha*, di Ben Milton, Steven Lumpkin e David Perry.
- ▶ *Quick Primer for Old School Gaming*, di Matthew Finch.

### Una Nota sulle Decisioni dell'Arbitro

In un gioco *old-school*, come *Old-School Essentials*, non è previsto che le regole coprano ogni singola eventualità. L'arbitro deve essere pronto a usare il buon senso per risolvere qualunque situazione inaspettata che si presenti.

# GIOCARE CON IL CLASSIC FANTASY

Questo manuale presenta tutte le regole necessarie a gestire partite di *Old-School Essentials* in ambientazioni classic fantasy. Gli elementi fondamentali di questo genere sono quelli che seguono.

## Pericolo e Avventura

I giocatori interpretano persone spinte ad affrontare il pericolo in cerca di ricchezza, antichi segreti e meraviglie. Questi coraggiosi individui sono noti come *avventurieri* e sono il fulcro del gioco.

I pericoli e le ricompense dell'avventura si trovano di solito in due tipi di ambienti: *terre selvagge* e *dungeon*.

### Terre Selvagge

Foreste proibite vecchie come il mondo, paludi infestate dagli spiriti di antiche tribù, impervie catene montuose, approdi inesplorati in alto mare. Qualunque spazio aperto nel quale si possa trovare pericolo e avventura viene classificato come terre selvagge.

### Dungeon

Rovine abbandonate che nascondono tesori dimenticati da tempo, caverne preistoriche abitate da strane creature, città sotterranee di splendore alieno e inimmaginabile ricchezza. Qualunque spazio coperto o sotterraneo nel quale sia possibile trovare pericolo e avventura viene classificato come *dungeon*.

## Il Fantastico

Le regole presuppongono un'ambientazione nella quale i PG entrino in contatto con il fantastico, l'ultraterreno, il bizzarro e il meraviglioso.

### Tesori

Cumulati d'oro a lungo dimenticati, favolosi oggetti dal grande potere magico, artefatti creati dagli stessi dèi. La promessa di ottenere tesori come questi, per il loro straordinario valore materiale o per i fantastici poteri che possiedono, è il richiamo che attira molti avventurieri nei reami del pericolo.

### Mostri

Terribili creature più vecchie del tempo, bestie mitiche e spaventose, chimerici esperimenti biologici, tribù di animali antropomorfi, esseri provenienti da dimensioni ultraterrene. Tali creature disumane abitano i *dungeon* e le terre selvagge, dove custodiscono meravigliosi tesori.

### Magia

Pratiche proibite di oscura stregoneria, rituali per invocare gli dèi, mostri richiamati da dimensioni bizzarre, siti di potere arcano, oggetti ammantati di energie occulte. La magia è uno strumento potente che può essere brandito dai personaggi giocanti, ma anche dai loro nemici!

### Specie Senzienti

Esseri fatati benigni o malevoli, nani di regni sotterranei, umanoidi bestiali, mutanti sfigurati dalla magia. Anche se gli esseri umani sono solitamente la specie più diffusa nel gioco, possono esistere altri umanoidi di intelligenza pari, se non superiore! Le specie intelligenti disponibili come personaggi giocanti si definiscono *semiumani*.

# TERMINOLOGIA

## Notazione dei Tiri di Dado

Come molti altri GdR, *Old-School Essentials* usa una pletora di dadi dalla forma strana, riferendosi a ciascuno in base al numero delle facce:

- ▶ **d4**: un dado a quattro facce.
- ▶ **d6**: un normale dado a sei facce.
- ▶ **d8**: un dado a otto facce.
- ▶ **d10**: un dado a dieci facce.
- ▶ **d12**: un dado a dodici facce.
- ▶ **d20**: un dado a venti facce.

## Tiri Multipli di Dado

In situazioni in cui bisogna tirare più dadi e sommarne il risultato, il numero di dadi è scritto prima della "d". Per esempio, "3d6" indica che bisogna tirare tre dadi a sei facce e sommare i risultati.

## Modificatori

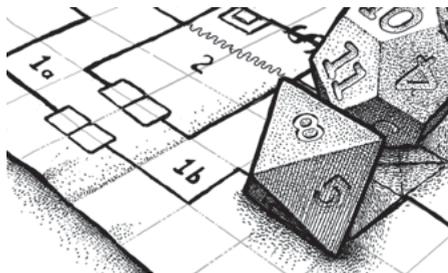
I modificatori fissi al tiro si applicano dopo che è stata calcolata la somma di tutti i dadi. Per esempio, "3d6+2" indica che bisogna tirare tre dadi a sei facce, sommare i risultati e poi aggiungere 2.

## Dado Percentuale (d100)

Un dado a cento facce (d100, a volte indicato come d%) può essere simulato usando due d10: il primo indica le "decine" e il secondo le "unità". Per esempio, un tiro di 2 e 3 diventerebbe 23. Se vengono tirati due 0, il risultato conta come 100.

## Tiri X-su-6

Alcune regole specificano una probabilità di successo di X-su-6 (ad es. 2-su-6, 3-su-6, ecc.). Questo significa che bisogna tirare 1d6 e comparare il risultato alla probabilità specificata. Se il tiro è inferiore o uguale alla probabilità di successo, la prova riesce.



## Terminologia Basilare di Gioco

### Arbitro

Anche noto come *Game Master*. La persona che progetta il mondo di gioco e gestisce le sessioni per gli altri giocatori, amministrando le regole e determinando le reazioni delle persone e delle creature incontrate.

### Giocatori

Tutti gli altri partecipanti al gioco. Ogni giocatore gestisce di solito un solo personaggio.

### Personaggio Giocante (PG)

Il personaggio immaginario interpretato da un giocatore.

### Gruppo

La compagnia di PG che partecipa assieme alle avventure.

### Avventura

Serie di una o più sessioni di gioco durante le quali il gruppo esplora uno specifico luogo o interagisce con una certa trama.

### Campagna

Una serie di avventure, che di solito coinvolgono un insieme ricorrente di PG e lo stesso mondo di gioco.

### Personaggio Non Giocante (PNG)

Qualunque altro personaggio incontrato dai PG durante il gioco. Tutti i PNG sono interpretati dall'arbitro.

### Mostro

Ogni creatura incontrata dal gruppo durante un'avventura. Tutti i mostri sono interpretati dall'arbitro.

# CONTENUTO DEL MANUALE

Regole, magia, mostri e tesori contenuti in questo manuale sono sufficienti a sostenere un gioco di avventura fantasy letteralmente per decenni: basta aggiungere l'immaginazione attiva dei giocatori.

## Regole Base

Regole su magia, battaglie ed esplorazione, che permettono di gestire avventure nei dungeon, nelle terre selvagge e in mare aperto.

## Opzioni per i Personaggi

► 7 classi del personaggio classiche: il devoto chierico, il sagace mago, il coraggioso guerriero, lo scaltro ladro, il fiero nano, il nobile elfo e l'impavido halfling.



- Liste complete di equipaggiamento da avventuriero, armi, armature, mezzi di trasporto e cavalcature che i personaggi possono acquistare.
- Descrizione dei numerosi tipi di mercenari e specialisti che è possibile assoldare.
- Regole per costruire una roccaforte e gestire un dominio.

## Incantesimi

Liste complete di incantesimi per chierici, maghi ed elfi.

## Mostri

Più di 200 bestie spaventose e infidi avversari per sfidare i coraggiosi avventurieri.

## Tesori

Più di 150 meravigliosi oggetti magici per attirare gli avventurieri nei reami del pericolo.

## Moduli di Regole

Questo manuale raccoglie i seguenti moduli di regole di *Old-School Essentials* e mette assieme tutto il materiale Classic Fantasy in un solo volume: *Regole Base*, *Classic Fantasy: Regole di Ambientazione*, *Classic Fantasy: Incantesimi del Chierico e del Mago*, *Classic Fantasy: Mostri*, *Classic Fantasy: Tesori*.

# ALTRI MANUALI

Altri manuali della linea *Old-School Essentials*, chiamati *moduli di regole*, aggiungono contenuti addizionali e opzioni per adattare il gioco ad ambientazioni, generi e stili differenti.

## Tipologie dei Moduli di Regole

### Regole di Ambientazione

Contiene regole specifiche per un'ambientazione o genere narrativo entro il quale si svolgono le partite. Un manuale di regole di ambientazione descrive di solito le classi di avventurieri disponibili e fornisce liste di armi, armature, mezzi di trasporto, servizi e roccaforti che è possibile acquistare. Tutti i giocatori devono poter disporre di una copia di qualunque manuale di questo tipo utilizzato dal gruppo.

### Incantesimi

Elenca gli incantesimi che possono essere lanciati dalle classi nel corrispondente manuale di ambientazione. Solo i giocatori con un personaggio in grado di lanciare incantesimi devono poter disporre di uno di questi manuali.

### Mostri

Elenca gli avversari e le mostruosità in cui si può incappare durante le avventure in una certa ambientazione o genere. L'arbitro potrebbe decidere di utilizzare i manuali dei mostri per aggiungere al gioco delle sfide extra.

### Tesori

Elenca gli oggetti preziosi e strabilianti che si possono trovare durante le avventure in una certa ambientazione o genere. L'arbitro potrebbe decidere di utilizzare i manuali dei tesori per aggiungere al gioco delle ricompense extra.

## Modifiche Personali

Nessuna delle regole presentate in questo manuale (o negli altri moduli di regole di *Old-School Essentials*) dovrebbe essere considerata sacra e immutabile. Se i giocatori e l'arbitro lo desiderano, qualunque regola può venire ampliata, alterata o rimossa. Tali aggiustamenti alle regole sono chiamati *house rules*, ovvero *regole casalinghe*: ogni gruppo finirà per avere un personale modo di giocare, modellato sulle proprie esigenze.

Detto questo, le regole sono state progettate attentamente e testate meticolosamente sul campo. Molti gruppi saranno totalmente soddisfatti dal regolamento com'è scritto.

**Giocatori principianti:** si consiglia di giocare un po' con il regolamento com'è scritto prima di cominciare con le modifiche.

## Di Tutto un Po'

Dato che ogni modulo di regole presenta contenuti di un certo tipo, è facile scambiare singoli elementi, rimpiazzandoli con delle alternative. Si possono così combinare ambientazioni e generi differenti. Per esempio, un gruppo potrebbe voler utilizzare un manuale con regole di ambientazione fantasy assieme a uno di tesori tecnologici alieni, dando al gioco un sapore science-fantasy.

Si possono anche usare assieme diversi moduli dello stesso tipo. Per esempio, i mostri in questo manuale potrebbero aggiungersi alle creature del mondo perduto, per ambientare una campagna in una giungla brulicante di dinosauri e dimenticata dal tempo.

Dato che le regole base non presuppongono l'utilizzo di alcun modulo specifico delle altre tipologie, è possibile combinare tutto liberamente.

## Fai da Te

Oltre a utilizzare i moduli di regole pubblicati nella linea di prodotti *Old-School Essentials*, alcuni gruppi potrebbero volerne creare di propri, modellando il gioco sulle loro esigenze.

# COMPATIBILITÀ

La scena dei giochi *old-school* ha alla sua base un segreto: un gran numero di giochi, pur avendo marchi diversi in copertina, sono altamente compatibili! Questa compatibilità incrociata tra molti giochi significa che esiste una gran quantità di avventure, ambientazioni e supplementi di regole che è possibile utilizzare con *Old-School Essentials*.

## Le Regole Basic/Expert

*Old-School Essentials* è compatibile al 100% con l'edizione del 1981 del GdR fantasy più famoso del mondo, comunemente nota come edizione Basic/Expert (abbreviato in B/X). Tutto il materiale pubblicato per il regolamento Basic/Expert può essere utilizzato direttamente con *Old-School Essentials*. Decenni di avventura sono a portata di mano!

## Retaggio

Il materiale presentato in questo libro rappresenta una riscrittura fedele al 100% di regole, opzioni per i personaggi, incantesimi, mostri e tesori del classico gioco Basic/Expert.

Vale la pena notare che gli *errori* presenti nel regolamento Basic/Expert originale non sono stati riprodotti pedissequamente: è stato fatto uno sforzo per correggere sviste evidenti.

Con lo scopo di aumentare la giocabilità, certe aree ambigue o contraddittorie delle regole Basic/Expert sono state chiarite in *Old-School Essentials*, cercando allo stesso tempo di rimanere il più vicino possibile all'intento apparente del regolamento originale.

Per gli appassionati di archeologia regolistica, l'appendice *Note dell'Autore* (pag. 280) entra nel dettaglio di questo argomento.

## Altri Giochi Basic/Expert

Nell'ultimo decennio sono stati pubblicati un gran numero di giochi *old-school*, molti dei quali, come *Old-School Essentials*, sono altamente compatibili con il regolamento Basic/Expert. Il materiale pubblicato per qualunque gioco pensato per essere compatibile con le regole Basic/Expert è facile da utilizzare con *Old-School Essentials*.

## Altre Edizioni

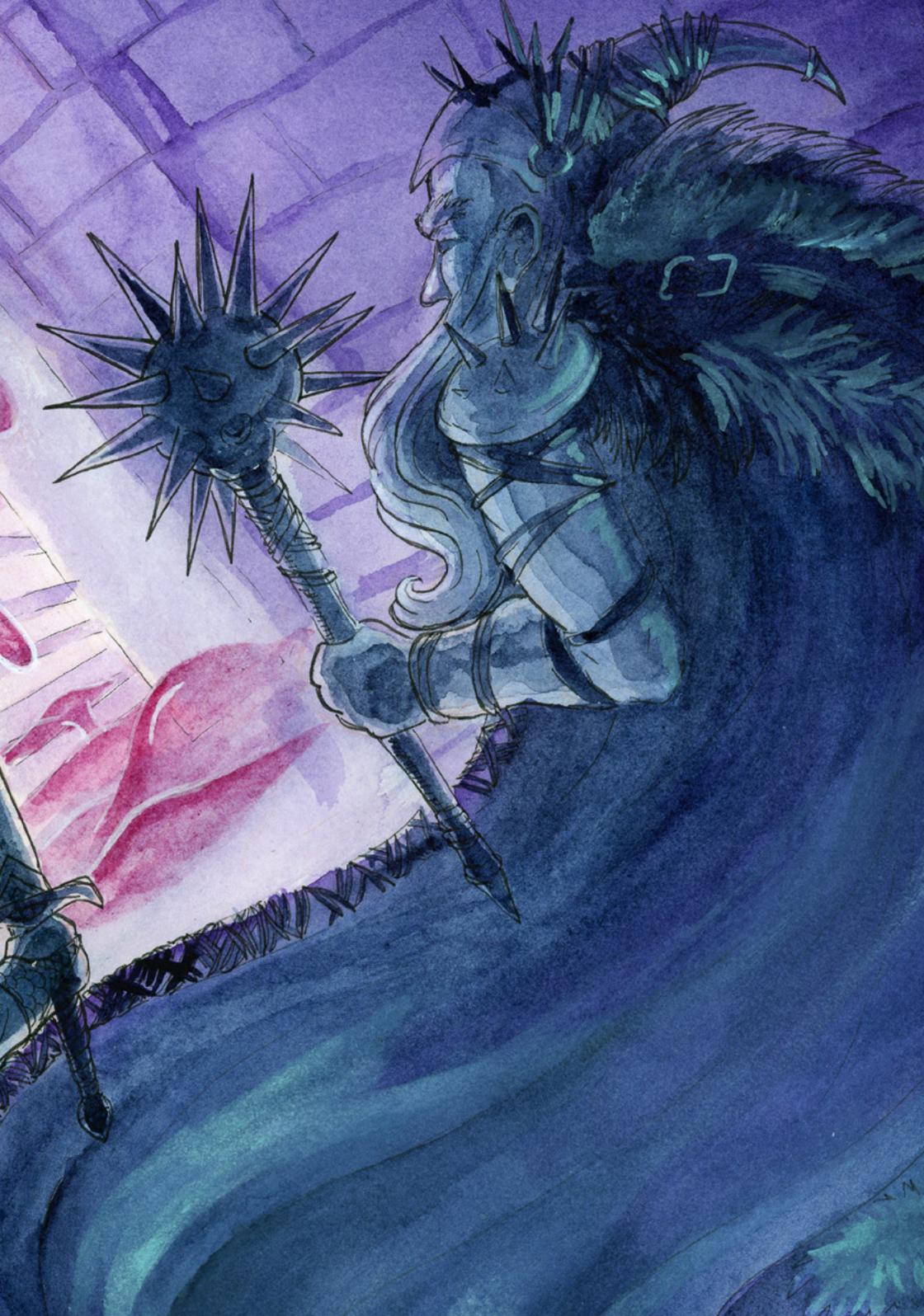
In aggiunta, il materiale pubblicato per tutte le edizioni del XX° secolo del GdR fantasy più famoso del mondo (per esempio, la classica edizione *Advanced* degli anni '70) è anch'esso largamente compatibile con *Old-School Essentials*.

Le regole delle altre edizioni, invece, divergono un po' dal regolamento Basic/Expert: per usare quei materiali con *Old-School Essentials* potrebbe essere necessario un certo lavoro di adattamento. Non è raccomandato ai giocatori principianti, ma tali adattamenti non sono complicati per chi ha familiarità con le regole.

## Linee Guida per l'Adattamento

Delle linee guida concrete vanno oltre lo scopo di questa introduzione. Ad ogni modo, una guida all'adattamento di altri sistemi di regole simili, al fine di utilizzarli con questo, è scaricabile gratuitamente dal sito [www.needgames.it](http://www.needgames.it), per coloro che desiderano più informazioni sull'argomento.





# PERSONAGGI GIOCANTI

## STATISTICHE DI GIOCO

I personaggi giocanti vengono descritti, in termini di regolamento, da un insieme di valori che ne definiscono abilità, punti di forza e debolezze nel mondo di gioco.

### Caratteristiche

I principali aspetti, fisici e mentali, nei quali i personaggi eccellono o sono carenti. Le caratteristiche sono 6: *Forza* (abbreviato in FOR), *Intelligenza* (INT), *Saggezza* (SAG), *Destrezza* (DES), *Costituzione* (COS) e *Carisma* (CAR). Per ogni caratteristica, a un personaggio viene assegnato un punteggio tra 3 e 18 (3 è il peggior punteggio possibile, 18 il migliore).

### Classe

Una professione avventurosa a cui il personaggio appartiene. La classe di un personaggio definisce le sue abilità principali (vedere *Classi del Personaggio*, pag. 22).

### Razza

A meno che non venga scelta una classe semiumana, si assume che il personaggio sia umano.

### Livello

Il livello indica l'esperienza del personaggio come avventuriero. I personaggi iniziano solitamente il gioco al 1° livello (il più basso per un avventuriero) e possono avanzare superando con successo le loro avventure. Salendo di livello, un personaggio guadagna abilità più potenti, definite dalla sua classe.

### Punti Esperienza (PX)

L'avanzamento di un personaggio nel gioco è quantificato dall'accumulo di punti esperienza. I punti esperienza vengono assegnati dall'arbitro dopo che un'avventura è stata completata con successo. Quando un personaggio ha accumulato un certo numero di punti esperienza, il suo livello aumenta. Il numero di punti esperienza necessari a raggiungere ogni livello è specificato a seconda della classe.

### Requisito Primario

La caratteristica (o le caratteristiche) più importante per la classe del personaggio. Il punteggio del personaggio in queste caratteristiche può influenzare la velocità con cui accumula punti esperienza.

### Allineamento

Il personaggio (e qualunque altra creatura nel mondo di gioco) è allineato con uno dei tre principi cosmici: Legge, Neutralità o Caos (vedere *Allineamento*, pag. 18). Questo allineamento determina come certe magie influenzano il personaggio e dovrebbe essere utilizzato dal giocatore come guida nell'interpretarlo.

### Punti Ferita (pf)

La capacità del personaggio di evitare la morte. Un personaggio ha dei *punti ferita massimi* e dei *punti ferita attuali*, di cui si tiene traccia separatamente. Quando un personaggio viene ferito, il numero dei suoi *punti ferita attuali* diminuisce. Se questo numero raggiunge lo zero, il personaggio è morto! Riposo o guarigione possono far recuperare i punti ferita perduti (vedere pag. 104), ma mai oltre i punti ferita massimi del personaggio (che aumentano solo quando esso avanza di livello).

## Dadi Vita (DV)

Il numero di dadi utilizzati per determinare i punti ferita massimi del personaggio. La classe determina il tipo di dado da tirare (cioè d4, d6, d8), mentre il livello del personaggio indica quanti dadi tirare. (Inoltre, alcune classi attribuiscono a certi livelli un bonus fisso ai punti ferita, da sostituire o aggiungere al DV extra.)

## Classe Armatura (CA)

La capacità del personaggio di evitare danni in combattimento. La Classe Armatura è determinata dal punteggio di Destrezza del personaggio e dall'armatura che indossa. Bassi punteggi di CA sono migliori, perciò un bonus diminuisce la CA del personaggio e una penalità la aumenta.

## CA Ascendente (Regola Opzionale)

Alcuni gruppi sono più abituati a un sistema di Classe Armatura dove i punteggi più alti sono migliori. Questo sistema è noto come CA Ascendente (abbreviato in CAA) e funziona come segue:

- ▶ **Classe Armatura:** quando si usa la CAA, i punteggi più alti sono migliori. I bonus alla CA aumentano il punteggio di CAA e le penalità lo abbassano.
- ▶ **Tiri per colpire:** quando si usa la CAA, la procedura per risolvere i tiri per colpire richiede l'uso di un bonus di attacco piuttosto che della matrice dei tiri per colpire.
- ▶ **Punteggi della CAA:** i valori della CA per i mostri e l'equipaggiamento sono seguiti dall'equivalente CAA tra parentesi quadre.
- ▶ **Bonus di attacco:** i punteggi di THAC0 per i mostri e le classi sono seguiti dall'equivalente bonus di attacco tra parentesi quadre.

**Nota:** la Classe Armatura Ascendente produce probabilità di successo degli attacchi leggermente differenti rispetto all'approccio tradizionale della CA discendente con la matrice dei tiri per colpire.

## Tiro "per Colpire CA 0" (THAC0 - To Hit AC 0)

La capacità del personaggio di colpire i nemici in combattimento, determinata dalla classe e dal livello. Valori più bassi di THAC0 sono migliori. Il punteggio di THAC0 di un personaggio indica quale riga della matrice dei tiri per colpire deve utilizzare quando attacca (vedere *Matrice dei Tiri per colpire in base al THAC0*, pag. 124).

Per maggiori dettagli sui tiri per colpire, vedere *Combattimento*, pag. 120.

## Tiri Salvezza

La capacità del personaggio di evitare certi effetti pericolosi o nocivi. Ci sono cinque categorie di tiro salvezza: morte (o veleno), bacchette, paralisi (o pietrificazione), soffio, incantesimi (o verghe o bastoni magici). Il valore dei tiri salvezza è determinato da classe e livello (per maggiori dettagli, vedere *Tiri Salvezza*, pag. 105).

## Capacità di Movimento

La velocità a cui il personaggio può muoversi mentre sta esplorando, viaggiando o durante il combattimento. Ogni personaggio ha una *capacità di movimento base* e una *capacità di movimento negli incontri* (indicata tra parentesi). La capacità di movimento negli incontri è un terzo della capacità di movimento base. La capacità di movimento predefinita dei personaggi è 36 m (12 m), ossia una capacità di movimento base di 36 m e una capacità di movimento negli incontri di 12 m.

- ▶ **Via terra:** un personaggio può percorrere nelle terre selvagge un numero di chilometri al giorno pari alla sua capacità di movimento base.
- ▶ **Esplorazione:** mentre esplorano aree sconosciute di un dungeon, i personaggi possono muoversi ogni turno (10 minuti) secondo la propria capacità di movimento base.

## Abilità di Classe

La classe delinea una serie di abilità speciali che il personaggio può utilizzare, inclusa la capacità di usare certi tipi di armi e armature e di parlare uno o più linguaggi.

# CREARE UN PERSONAGGIO

Per creare un personaggio servirà prima di tutto una scheda, un foglio di carta su cui segnare tutte le informazioni che lo riguardano.

Dal sito [www.needgames.it](http://www.needgames.it) è possibile scaricare gratuitamente e stampare una selezione di diverse schede del personaggio in PDF, da utilizzare durante le partite.

## 1. Tira le Caratteristiche

Tira 3d6 per ognuna delle caratteristiche del tuo personaggio: Forza, Intelligenza, Saggezza, Destrezza, Costituzione e Carisma (vedere *Caratteristiche*, pag. 16).

### Personaggi Sotto la Media

Se tiri un personaggio con caratteristiche molto scadenti (per esempio tutti 8 o meno, oppure un punteggio estremamente basso in una caratteristica), l'arbitro può consentirti di scartare il personaggio e ricominciare da capo.

## 2. Scegli una Classe

Scegli una delle classi disponibili (vedere *Classi del Personaggio*, pag. 22), tenendo presente che alcune classi hanno dei requisiti minimi sulle caratteristiche.

## 3. Aggiusta le Caratteristiche

Se lo desideri, puoi aumentare il requisito primario (o i requisiti primari) del tuo personaggio diminuendo i punteggi di altre caratteristiche (non primarie). Per ogni 2 punti dedotti da una caratteristica, il requisito primario può essere aumentato di 1 punto. Si applicano le seguenti restrizioni:

- ▶ Solo Forza, Intelligenza e Saggezza possono essere diminuite in questo modo.
- ▶ Nessun punteggio può essere diminuito sotto il 9.
- ▶ Alcune classi del personaggio potrebbero avere limitazioni aggiuntive.

## 4. Annota i Modificatori delle Caratteristiche

Ora che le caratteristiche del tuo personaggio sono fissate, prendi nota di tutti i bonus o penalità associati, consultando le tabelle più avanti.

## 5. Annota i Tiri per Colpire

La tabella di avanzamento di livello per la classe del tuo personaggio indica il suo punteggio di THAC0. Questo definisce la tua probabilità di colpire gli avversari in combattimento, come determinato dalla *Matrice dei Tiri per colpire in base al THAC0*, pag. 124.

Per avere un riferimento veloce, ti conviene riportare sulla scheda la riga della matrice corrispondente al THAC0. I personaggi di primo livello hanno un THAC0 di 19 [0], che produce la tabella dei tiri per colpire indicata sotto.

### Tiri per Colpire di un PG di 1° Livello

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

## 6. Annota i Tiri Salvezza e le Abilità di Classe

Registra qualunque abilità posseduta dal tuo personaggio in virtù della sua classe, così come i suoi tiri salvezza. Se il personaggio ha un libro degli incantesimi, chiedi all'arbitro quali incantesimi contenga. L'arbitro potrebbe permetterti di sceglierli.

## 7. Tira i Punti Ferita

Determina i punti ferita del tuo personaggio tirando il tipo di dado appropriato per la sua classe. Si applicano i modificatori per la Costituzione alta o bassa (vedere *Caratteristiche*, pag. 16). Il tuo personaggio inizia sempre con almeno 1 punto ferita, qualunque sia il modificatore di COS.

## Ritirare gli 1 e i 2 (Regola Opzionale)

Se tirando i punti ferita ottieni 1 o 2 (prima di applicare il modificatore di COS), l'arbitro può permetterti di ritirare. Questo serve ad aumentare le possibilità di sopravvivenza dei PG di 1° livello.

## 8. Scegli l'Allineamento

Decidi se il tuo personaggio è Legale, Neutrale o Caotico (vedere *Allineamento*, pag. 18) e annotalo sulla scheda.

## 9. Annota i Linguaggi Conosciuti

La classe del tuo personaggio determina i linguaggi nativi. Questi includono sempre la lingua comune e il linguaggio dell'allineamento del personaggio (vedere *Linguaggi*, pag. 19). I personaggi con alta INT possono inoltre scegliere delle lingue aggiuntive dalla lista di quelle disponibili nell'ambientazione.

## 10. Compra l'Equipaggiamento

Il tuo personaggio inizia il gioco con 3d6×10 monete d'oro (vedere *Ricchezza*, pag. 38). Puoi spendere liberamente questo denaro per equipaggiare il personaggio per l'avventura, consultando le liste nel capitolo *Equipaggiamento*, pag. 42.

**Attenzione:** la classe scelta potrebbe precludere l'uso di determinati oggetti (ad es. armi e armature).



## 11. Annota la Classe Armatura

La Classe Armatura del tuo personaggio è determinata da due fattori:

- **Armatura:** l'armatura indossata determina la CA di base del personaggio (vedere liste nel capitolo *Equipaggiamento*, pag. 42).
- **Destrezza:** vedere *Caratteristiche*, pag. 16.

### CA Senza Armatura

Se il tuo personaggio non dispone di armatura, la sua CA di base è 9 [10].

## 12. Annota Livello e PX

Il tuo personaggio inizia il gioco al 1° livello con 0 PX.

## 13. Dai un Nome al Personaggio

Infine, scegli un nome per il personaggio. Ora sei pronto per l'avventura!

# CARATTERISTICHE

I punteggi di un personaggio in ogni caratteristica determinano se dispone di bonus o penalità in varie azioni compiute durante il gioco. Le tabelle a fianco elencano i modificatori associati a ogni caratteristica, mentre gli effetti sono descritti di seguito.

## Forza (FOR)

Vigore, muscoli e potenza fisica.

- ▶ **Mischia:** si applica ai tiri per colpire e ai danni con armi da mischia.
- ▶ **Aprire porte:** la possibilità di riuscire a forzare una porta incastrata (vedere *pag. 109*).

## Intelligenza (INT)

Apprendimento, memoria e ragionamento.

- ▶ **Lingue parlate:** determina il numero di lingue che il personaggio sa parlare.
- ▶ **Alfabetizzazione:** indica la capacità del personaggio di leggere e scrivere i suoi linguaggi nativi.

## Saggezza (SAG)

Forza di volontà, buon senso, percezione e intuito.

- ▶ **Tiri salvezza contro magia:** si applica ai tiri salvezza (vedere *pag. 105*) contro gli effetti magici. Questo normalmente non include i tiri salvezza contro soffio, ma può applicarsi a tutte le altre categorie.

## Destrezza (DES)

Agilità, riflessi, velocità ed equilibrio.

- ▶ **CA:** modifica la CA del personaggio (un bonus diminuisce la CA, una penalità la aumenta).
- ▶ **A distanza:** si applica ai tiri per colpire (ma non ai danni) con armi a distanza.

- ▶ **Iniziativa:** usando la regola opzionale sull'iniziativa individuale (*Combattimento, pag. 120*), modifica il tiro di iniziativa del personaggio.

## Costituzione (COS)

Salute, energia e resistenza.

- ▶ **Punti ferita:** si applica al momento di tirare i punti ferita di un personaggio (cioè al 1° livello e ogni volta che viene guadagnato 1 livello successivo). Un personaggio guadagna sempre almeno 1 punto ferita per Dado Vita, qualunque sia il modificatore di COS.

## Carisma (CAR)

Forza della personalità, capacità di persuasione, magnetismo personale, avvenenza fisica e abilità come leader.

- ▶ **Reazioni dei PNG:** si applica quando si assoldano dei seguaci o si interagisce con i mostri.
- ▶ **Numero massimo di seguaci:** determina il numero di seguaci di cui un personaggio può disporre contemporaneamente.
- ▶ **Lealtà dei seguaci:** determina la lealtà dei seguaci verso il personaggio.

## Requisito Primario

Ogni classe del personaggio ha uno o più requisiti primari, caratteristiche particolarmente importanti per la funzione di quella classe. Il punteggio di un personaggio nei suoi requisiti primari influenza quanto in fretta esso guadagnerà punti esperienza.

I personaggi con un solo requisito primario usano la tabella a destra. I modificatori per le classi con più requisiti primari sono indicati nella descrizione della classe.

- ▶ **Modificatore ai PX:** si applica a tutti i punti esperienza assegnati al personaggio, a meno che non venga specificato diversamente nella descrizione della classe.

## Modificatori di Forza

FOR	Mischia	Aprire Porte
3	-3	1-su-6
4-5	-2	1-su-6
6-8	-1	1-su-6
9-12	-	2-su-6
13-15	+1	3-su-6
16-17	+2	4-su-6
18	+3	5-su-6



## Modificatori di Intelligenza

INT	Lingue Parlate	Alfabetizzazione
3	Lingua madre (a stenti)	Analfabeta
4-5	Lingua madre	Analfabeta
6-8	Lingua madre	Basilare
9-12	Lingua madre	Alfabetizzato
13-15	Lingua madre +1	Alfabetizzato
16-17	Lingua madre +2	Alfabetizzato
18	Lingua madre +3	Alfabetizzato

## Modificatori di Saggezza

SAG	Tiri Salvezza contro Magia
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	-
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

## Modificatori di Destrezza

DES	CA	A Distanza	Iniziativa
3	-3	-3	-2
4-5	-2	-2	-1
6-8	-1	-1	-1
9-12	-	-	-
13-15	+1	+1	+1
16-17	+2	+2	+1
18	+3	+3	+2

## Modificatori di Costituzione

CON	Punti Ferita
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	-
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

## Modificatori di Carisma

CAR	Reazioni dei PNG	Seguaci	
		N° Max	Lealtà
3	-2	1	4
4-5	-1	2	5
6-8	-1	3	6
9-12	-	4	7
13-15	+1	5	8
16-17	+1	6	9
18	+2	7	10

## Modificatori di Requisito Primario

Requisito Primario	Modificatore ai PX
3-5	-20%
6-8	-10%
9-12	-
13-15	+5%
16-18	+10%

# ALLINEAMENTO

Tutti gli esseri, che siano PG, PNG o mostri, aderiscono a una di tre filosofie o sfere di comportamento, conosciute come allineamenti. Queste sfere sono Legge, Neutralità e Caos. Il giocatore deve scegliere una di queste strade quando crea un personaggio.

**Legge:** gli esseri legali credono nella verità e nella giustizia. A questo fine, seguono le leggi e credono che ogni cosa debba aderire a un ordine. Gli esseri legali credono anche nel sacrificio per un bene maggiore e sceglieranno il benessere di un gruppo più ampio sopra a quello di un individuo.

**Neutralità:** gli esseri neutrali credono in un bilanciamento tra le idee di legge e caos e, con le loro azioni, tendono a fare ciò che gli conviene. Potrebbero compiere atti buoni o malvagi al fine di far avanzare i propri interessi e in generale non metteranno i bisogni degli altri davanti ai propri.

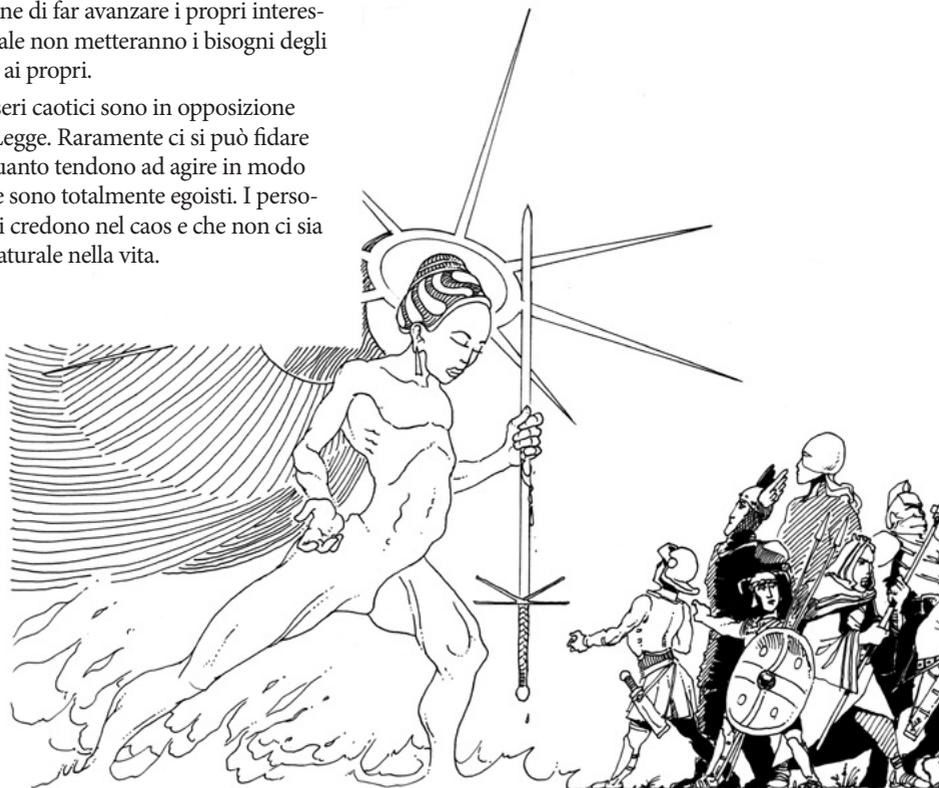
**Caos:** gli esseri caotici sono in opposizione diretta alla Legge. Raramente ci si può fidare di loro, in quanto tendono ad agire in modo "malvagio" e sono totalmente egoisti. I personaggi caotici credono nel caos e che non ci sia un ordine naturale nella vita.

## Rivelare l'Allineamento

Il giocatore deve informare l'arbitro dell'allineamento del suo personaggio, ma non è tenuto a dirlo agli altri giocatori.

## Interpretare l'Allineamento

Nel decidere le azioni del personaggio, i giocatori dovrebbero fare del loro meglio per rispettare l'allineamento scelto. L'arbitro dovrebbe prendere nota di quando il comportamento di un personaggio devia troppo dal proprio allineamento e potrebbe assegnargli un nuovo allineamento più adatto alle sue azioni effettive. A discrezione dell'arbitro, le deviazioni dall'allineamento potrebbero anche essere penalizzate.



# LINGUAGGI

I linguaggi nativi parlati da un personaggio giocante sono determinati dalla sua classe. Questi includono di solito la lingua comune e il linguaggio dell'allineamento. I personaggi con INT alta possono apprendere linguaggi aggiuntivi (vedere *Caratteristiche*, pag. 16).

## La Lingua Comune

La lingua comune (a volte chiamata semplicemente *Comune*) è un linguaggio diffuso tra le specie intelligenti. Tutte le razze dei personaggi giocanti (così come molti mostri) sono in grado di parlare il Comune.

## I Linguaggi dell'Allineamento

Tutti gli esseri intelligenti conoscono un linguaggio segreto e privo di forma scritta composto da gesti, segni e parole in codice associati al loro allineamento. Questa lingua segreta permette a esseri dello stesso allineamento di comunicare. Chi ha un allineamento diverso capisce quando una di queste lingue viene parlata, ma non la comprende. Il solo modo per imparare un altro linguaggio dell'allineamento è cambiare il proprio allineamento, nel qual caso la lingua precedente viene dimenticata.

## Altri Linguaggi

Molti semiumani e specie di mostri intelligenti hanno il proprio linguaggio, che i personaggi giocanti potrebbero essere in grado di imparare. I seguenti linguaggi sono comuni e possono essere scelti da personaggi giocanti con Intelligenza alta (a discrezione dell'arbitro):

- |                        |                                   |
|------------------------|-----------------------------------|
| 1. Bugbear             | 13. Lingua dei Folletti           |
| 2. Coboldo             | 14. Lingua delle Meduse           |
| 3. Doppelgänger        | 15. Lingua dei Minotauri          |
| 4. Draconico           | 16. Lingua degli Ogre             |
| 5. Elfico              | 17. Lingua degli Uomini Lucertola |
| 6. Gargoyle            | 18. Nanico                        |
| 7. Gnoll               | 19. Orchesco                      |
| 8. Gnomico             | 20. Dialetto umano                |
| 9. Goblin              |                                   |
| 10. Halfling           |                                   |
| 11. Hobgoblin          |                                   |
| 12. Lingua delle Arpie |                                   |







# CLASSI DEL PERSONAGGIO

## CHIERICO

**Prerequisiti:** Nessuno

**Requisito primario:** SAG

**Dado Vita:** 1d6

**Livello massimo:** 14

**Armature:** Tutte, compresi gli scudi

**Armi:** Qualunque arma non affilata

**Linguaggi:** Allineamento, Comune

I chierici sono avventurieri che hanno giurato di servire una divinità. Sono addestrati a combattere e a incanalare il potere del loro dio.

### Combattimento

I chierici possono usare tutti i tipi di armatura. La severa dottrina sacra proibisce loro l'uso di armi con bordi affilati e taglienti, o punte acuminate. Possono usare le seguenti armi: clava, mazza, fionda, bastone e martello da guerra.

### Magia Divina

Per i dettagli sulla magia divina, vedere *Magia*, pag. 56.

**Simbolo sacro:** un chierico deve portare un simbolo sacro (vedere *Equipaggiamento*, pag. 42).

**Sfavore divino:** i chierici devono essere fedeli ai dettami del loro allineamento, chiesa e religione. Quelli che perdono il favore della loro divinità potrebbero essere penalizzati.

**Ricerca magica:** un chierico di qualunque livello può investire tempo e denaro nella ricerca magica. Ciò gli consente di creare nuovi incantesimi o altri effetti magici associati alla sua divinità. Dal 9° livello, un chierico diventa anche in grado di creare oggetti magici.

**Lanciare incantesimi:** una volta che ha dimostrato la propria fede (dal 2° livello), un chierico può pregare per ricevere incantesimi. La potenza e il numero degli incantesimi a disposizione del chierico sono determinati dal livello di esperienza del personaggio. La lista degli incantesimi accessibili ai chierici si trova a pag. 62.

**Usare oggetti magici:** in quanto utilizzatori di magia, i chierici sono in grado di usare pergamene che contengono incantesimi presenti nella loro lista. Possono anche impiegare oggetti riservati soltanto agli utilizzatori di magia divina (ad es. alcuni bastoni magici).

### Scacciare Non-Morti

I chierici possono invocare il potere della propria divinità per respingere i mostri non-morti che incontrano. Per scacciare i non-morti, il giocatore tira 2d6. L'arbitro consulta quindi la tabella nella pagina a fianco, confrontando il risultato del tiro con i Dadi Vita dei mostri non-morti sui quali viene usato il potere.

### Scacciare con Successo

Se il tentativo di scacciare ha successo, il giocatore deve tirare 2d6 per determinare il numero di DV influenzati (scacciati o distrutti).

**Non-morti scacciati:** lasceranno l'area, se possibile, e non danneggeranno né entreranno in contatto con il chierico.

**Non-morti distrutti (risultato "D"):** vengono immediatamente e permanentemente annientati.

**Eccesso:** i Dadi Vita tirati non sufficienti a influenzare una creatura sono persi. Comunque, un tentativo riuscito di scacciare influenzerà sempre almeno un non-morto.

**Gruppi misti:** se si cerca di scacciare un gruppo misto di diversi tipi di non-morti, quelli con meno DV vengono influenzati prima.

## Avanzamento di Livello del Chierico

Livello	PX	HD	THACO	Tiri Salvezza					Incantesimi				
				M	B	P	S	I	1	2	3	4	5
1	0	1d6	19 [0]	11	12	14	16	15	-	-	-	-	-
2	1.500	2d6	19 [0]	11	12	14	16	15	1	-	-	-	-
3	3.000	3d6	19 [0]	11	12	14	16	15	2	-	-	-	-
4	6.000	4d6	19 [0]	11	12	14	16	15	2	1	-	-	-
5	12.000	5d6	17 [+2]	9	10	12	14	12	2	2	-	-	-
6	25.000	6d6	17 [+2]	9	10	12	14	12	2	2	1	1	-
7	50.000	7d6	17 [+2]	9	10	12	14	12	2	2	2	1	1
8	100.000	8d6	17 [+2]	9	10	12	14	12	3	3	2	2	1
9	200.000	9d6	14 [+5]	6	7	9	11	9	3	3	3	2	2
10	300.000	9d6+1*	14 [+5]	6	7	9	11	9	4	4	3	3	2
11	400.000	9d6+2*	14 [+5]	6	7	9	11	9	4	4	4	3	3
12	500.000	9d6+3*	14 [+5]	6	7	9	11	9	5	5	4	4	3
13	600.000	9d6+4*	12 [+7]	3	5	7	8	7	5	5	5	4	4
14	700.000	9d6+5*	12 [+7]	3	5	7	8	7	6	5	5	5	4

\*I modificatori di COS non si applicano più.

**M:** Morte / veleno; **B:** Bacchette;  
**P:** Paralisi / pietrificazione; **S:** Soffio;  
**I:** Incantesimi / verghe / bastoni.

## Risultati Tabella Scacciare Non-Morti

-: il tentativo di scacciare fallisce.

**Numero:** se il risultato dei 2d6 è uguale o superiore, il tentativo di scacciare ha successo.

**S:** il tentativo di scacciare ha successo.

**D:** il tentativo di scacciare ha successo; i mostri vengono distrutti, non semplicemente messi in fuga.

## Dal 9° Livello

Un chierico può occupare o costruire una roccaforte. Finché il chierico mantiene il favore del proprio dio, la roccaforte può essere acquistata o costruita a metà del prezzo normale, grazie all'intervento divino.

Una volta che la roccaforte è stabilita, il chierico attrarrà un seguito (5d6×10 guerrieri di livello 1-2). Queste truppe sono completamente devote al chierico e non hanno mai bisogno di controllare il morale. L'arbitro decide in quale proporzione sono di 1° e di 2° livello e quanti sono arcieri, fanti, ecc.

## Scacciare Non-Morti

### Dadi Vita del Mostro †

Livello	1	2	2*	3	4	5	6	7-9
1	7	9	11	-	-	-	-	-
2	S	7	9	11	-	-	-	-
3	S	S	7	9	11	-	-	-
4	D	S	S	7	9	11	-	-
5	D	D	S	S	7	9	11	-
6	D	D	D	S	S	7	9	11
7	D	D	D	D	S	S	7	9
8	D	D	D	D	D	S	S	7
9	D	D	D	D	D	D	S	S
10	D	D	D	D	D	D	D	S
11+	D	D	D	D	D	D	D	D

\*Mostri da 2 DV con un'abilità speciale (cioè con un asterisco vicino al loro valore di DV nella descrizione del mostro).

†A discrezione dell'arbitro, la tabella può essere estesa per includere tipi più potenti di mostri non-morti.

# ELFO

**Prerequisiti:** Minimo INT 9

**Requisito primario:** INT e FOR

**Dado Vita:** 1d6

**Livello massimo:** 10

**Armature:** Tutte, compresi gli scudi

**Armi:** Tutte

**Linguaggi:** Allineamento, Comune, Elfico, Gnoll, Hobgoblin, Orchesco

Gli elfi sono snelli semiumani dall'aspetto etereo e con le orecchie a punta. Pesano di solito attorno ai 55 kg e sono alti tra i 150 e i 165 cm. È raro incontrare degli elfi negli insediamenti umani, in quanto preferiscono banchettare e fare festa nei boschi. Se provocati, sono nemici pericolosi, poiché padroneggiano sia la spada che la magia. Gli elfi sono affascinati dagli incantesimi e dagli oggetti magici di alto valore estetico, e amano collezionare entrambi.

**Requisiti primari:** un elfo con almeno 13 di INT e FOR guadagna un bonus del 5% all'esperienza. Un elfo con almeno 16 di INT e 13 di FOR riceve un bonus del 10% ai PX.

## Combattimento

Gli elfi possono usare tutti i tipi di arma e di armatura.

## Immunità alla Paralisi dei Ghoul

Gli elfi sono completamente immuni alla paralisi che può essere inflitta dai ghoul.

## Individuazione di Porte Segrete

Gli elfi hanno uno sguardo acuto che consente, quando cercano attivamente, di rilevare porte segrete o nascoste con una probabilità di 2-su-6 (vedere *Avventure nei Dungeon*, pag. 108).

## Infravisione

Gli elfi hanno infravisione fino a 18 m (vedere *Oscurità*, pag. 107).

## Magia Arcana

Per i dettagli sulla magia arcana, vedere *Magia*, pag. 56.

**Ricerca magica:** un elfo di qualunque livello può investire tempo e denaro nella ricerca magica. Ciò gli consente di aggiungere nuovi incantesimi al proprio libro e di realizzare altri effetti magici. Quando raggiunge il 9° livello, un elfo diventa anche in grado di creare oggetti magici.

**Lanciare incantesimi:** gli elfi portano con sé libri che contengono le formule dei loro incantesimi arcani. La tabella di avanzamento di livello (a fianco) mostra sia il numero di incantesimi nel libro dell'elfo sia il numero di incantesimi che è in grado di memorizzare, determinato dal livello di esperienza del personaggio. Quindi, un elfo di 1° livello ha nel suo libro un incantesimo, selezionato dall'arbitro (che può farlo scegliere al giocatore). La lista di incantesimi accessibili agli elfi si trova a *pag. 63* (gli elfi e i maghi condividono la stessa selezione di incantesimi).

**Usare oggetti magici:** in quanto utilizzatori di magia, gli elfi sono in grado di usare pergamene che contengono incantesimi presenti nella loro lista. Possono anche impiegare oggetti riservati soltanto agli utilizzatori di magia arcana (ad es. le bacchette magiche).

## Origliare alle Porte

Gli elfi hanno una probabilità di 2-su-6 di sentire rumori (vedere *Avventure nei Dungeon*, pag. 108).

## Avanzamento di Livello dell'Elfo

Livello	PX	DV	THACO	Tiri Salvezza					Incantesimi				
				M	B	P	S	I	1	2	3	4	5
1	0	1d6	19 [0]	12	13	13	15	15	1	-	-	-	-
2	4.000	2d6	19 [0]	12	13	13	15	15	2	-	-	-	-
3	8.000	3d6	19 [0]	12	13	13	15	15	2	1	-	-	-
4	16.000	4d6	17 [+2]	10	11	11	13	12	2	2	-	-	-
5	32.000	5d6	17 [+2]	10	11	11	13	12	2	2	1	-	-
6	64.000	6d6	17 [+2]	10	11	11	13	12	2	2	2	-	-
7	120.000	7d6	14 [+5]	8	9	9	10	10	3	2	2	1	-
8	250.000	8d6	14 [+5]	8	9	9	10	10	3	3	2	2	-
9	400.000	9d6	14 [+5]	8	9	9	10	10	3	3	3	2	1
10	600.000	9d6+2*	12 [+7]	6	7	8	8	8	3	3	3	3	2

\*I modificatori di COS non si applicano più.

**M:** Morte / veleno; **B:** Bacchette;  
**P:** Paralisi / pietrificazione; **S:** Soffio;  
**I:** Incantesimi / verghe / bastoni.



### Dal 9° Livello

Un elfo può costruire una roccaforte nel profondo della foresta, in modo che si confonda con lo scenario naturale di un luogo di grande bellezza: tra le cime degli alberi, vicino a una serena vallata o nascosto dietro a una cascata. Qualunque sia il materiale utilizzato, l'edificio costa quanto uno equivalente in pietra, per via della squisita qualità dell'artigianato necessario.

Dopo che è stata completata, gli animali della foresta entro 3,5 km dalla roccaforte diventeranno amici degli elfi. Potrebbero avvisarli di un'intrusione, portare messaggi e notizie, e così via. In cambio di questa amicizia, gli elfi devono proteggere gli animali e impedire che venga fatto loro del male.

Un governante elfo può assoldare solo mercenari della sua razza. Gli specialisti e i seguaci possono essere invece di qualunque specie.

# GUERRIERO

**Prerequisiti:** Nessuno

**Requisito primario:** FOR

**Dado Vita:** 1d8

**Livello massimo:** 14

**Armature:** Tutte, compresi gli scudi

**Armi:** Tutte

**Linguaggi:** Allineamento, Comune

I guerrieri sono avventurieri che si dedicano a perfezionare le arti del combattimento e della guerra. In un gruppo di avventurieri, il ruolo dei guerrieri è quello di combattere i mostri e difendere gli altri personaggi.

## Combattimento

I guerrieri possono utilizzare tutti i tipi di arma e di armatura.

## Roccaforte

In qualunque momento lo desideri (e abbia denaro a sufficienza), un guerriero può costruire un castello o una roccaforte e controllare le terre circostanti.

## Dal 9° Livello

A un guerriero può essere riconosciuto il titolo di Barone o Baronessa. I terreni sotto il suo controllo a quel punto acquisiscono il nome di Baronia.

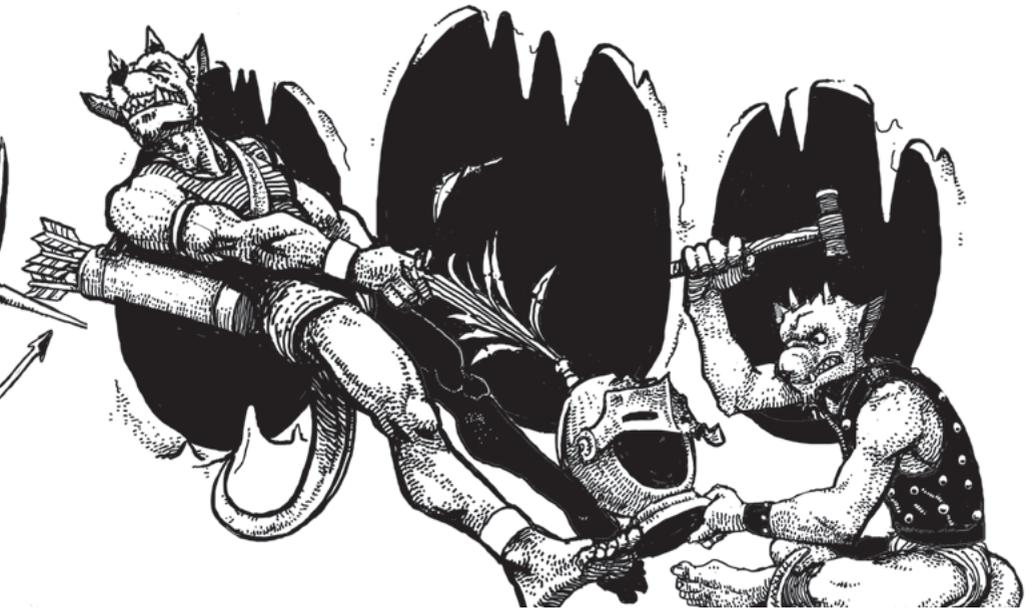


## Avanzamento di Livello del Guerriero

Livello	PX	DV	THACO	Tiri Salvezza				
				M	B	P	S	I
1	0	1d8	19 [0]	12	13	14	15	16
2	2.000	2d8	19 [0]	12	13	14	15	16
3	4.000	3d8	19 [0]	12	13	14	15	16
4	8.000	4d8	17 [+2]	10	11	12	13	14
5	16.000	5d8	17 [+2]	10	11	12	13	14
6	32.000	6d8	17 [+2]	10	11	12	13	14
7	64.000	7d8	14 [+5]	8	9	10	10	12
8	120.000	8d8	14 [+5]	8	9	10	10	12
9	240.000	9d8	14 [+5]	8	9	10	10	12
10	360.000	9d8+2*	12 [+7]	6	7	8	8	10
11	480.000	9d8+4*	12 [+7]	6	7	8	8	10
12	600.000	9d8+6*	12 [+7]	6	7	8	8	10
13	720.000	9d8+8*	10 [+9]	4	5	6	5	8
14	840.000	9d8+10*	10 [+9]	4	5	6	5	8

\*I modificatori di COS non si applicano più.

**M:** Morte / veleno; **B:** Bacchette;  
**P:** Paralisi / pietrificazione; **S:** Soffio;  
**I:** Incantesimi / verghe / bastoni.



# HALFLING

**Prerequisiti:** Minimo COS 9 e DES 9

**Requisito primario:** DES e FOR

**Dado Vita:** 1d6

**Livello massimo:** 8

**Armature:** Tutte quelle di taglia appropriata, compresi gli scudi

**Armi:** Tutte quelle di taglia appropriata

**Linguaggi:** Allineamento, Comune, Halfling

Gli halfling sono piccoli semiumani paffuti con i piedi pelosi e i capelli riccioluti. Pesano circa 30 kg e sono alti attorno ai 90 cm. Gli halfling sono un popolo accogliente e amichevole. Soprattutto, amano le comodità della loro casa e non sono noti per il proprio coraggio. Quelli di loro che conquistano dei tesori facendo gli avventurieri spesso useranno la propria ricchezza per dedicarsi a una vita tranquilla e confortevole.

**Requisiti primari:** un halfling con almeno 13 in uno dei requisiti primari guadagna un bonus del 5% all'esperienza. Se DES e FOR sono entrambe pari o superiori a 13, l'halfling riceve un bonus del 10%.

## Bonus agli Attacchi a Distanza

La fine coordinazione degli halfling conferisce loro un bonus di +1 ai tiri per colpire con tutte le armi a distanza.

## Bonus all'Iniziativa (Regola Opzionale)

Se si usa la regola opzionale per l'iniziativa individuale (vedere *Combattimento*, pag. 120), gli halfling ottengono un bonus di +1 ai tiri di iniziativa.

## Bonus Difensivo

Quando vengono attaccati da avversari di taglia grande (maggiore di un essere umano), gli halfling guadagnano un bonus di +2 alla Classe Armatura per via delle loro piccole dimensioni.

## Combattimento

Gli halfling possono usare tutti i tipi di armatura, purché siano compatibili con la loro piccola taglia. Allo stesso modo, sono in grado di maneggiare tutte le armi appropriate alla loro statura (secondo le decisioni dell'arbitro). Non possono usare archi lunghi o spade a due mani.

## Nascondersi

Gli halfling sono incredibilmente bravi a scomparire dalla vista:

- ▶ Tra gli alberi o nel sottobosco, un halfling può nascondersi con il 90% di probabilità di successo.
- ▶ Nei dungeon, un halfling può nascondersi nelle ombre o dietro ad altre forme di copertura. La probabilità di successo è 2-su-6. Nascondersi richiede che un halfling rimanga immobile.

## Origliare alle Porte

Gli halfling hanno una probabilità di 2-su-6 di sentire rumori (vedere *Avventure nei Dungeon*, pag. 108).

## Roccaforte

In qualunque momento lo desideri (e abbia denaro a sufficienza), un halfling può costruire una roccaforte, che getterà le basi di una nuova comunità. Le comunità di halfling, note come Contee, sono di solito situate in amene zone di campagna tra fiumiciattoli e dolci colline. Il leader della comunità è chiamato Sceriffo.

## Avanzamento di Livello dell'Halfling

Livello	PX	DV	THACO	Tiri Salvezza				
				M	B	P	S	I
1	0	1d6	19 [0]	8	9	10	13	12
2	2.000	2d6	19 [0]	8	9	10	13	12
3	4.000	3d6	19 [0]	8	9	10	13	12
4	8.000	4d6	17 [+2]	6	7	8	10	10
5	16.000	5d6	17 [+2]	6	7	8	10	10
6	32.000	6d6	17 [+2]	6	7	8	10	10
7	64.000	7d6	14 [+5]	4	5	6	7	8
8	120.000	8d6	14 [+5]	4	5	6	7	8

**M:** Morte / veleno; **B:** Bacchette;  
**P:** Paralisi / pietrificazione; **S:** Soffio;  
**I:** Incantesimi /verghe / bastoni.



# LADRO

**Prerequisiti:** Nessuno

**Requisito primario:** DES

**Dado Vita:** 1d4

**Livello massimo:** 14

**Armature:** Cuoio, niente scudi

**Armi:** Tutte

**Linguaggi:** Allineamento, Comune

I ladri sono avventurieri che vivono grazie alle loro doti nella furtività e nell'inganno. Il loro repertorio di abilità uniche li rende utili compagni durante un'avventura. Non sempre, però, sono degni di fiducia.

**Aggiustare le caratteristiche:** i ladri non possono diminuire la FOR.

## Abilità del Ladro

I ladri possono usare le seguenti abilità, con le probabilità di successo mostrate nella pagina a fianco:

► **Arrampicarsi su superfici ripide (AS):** si deve effettuare un tiro ogni 30 m di arrampicata. Se il tiro fallisce, il ladro cade a metà strada, subendo danni da caduta.

► **Borseggiare (BO):** se la vittima è di livello superiore al 5°, il tiro del ladro ha una penalità del 5% per ogni livello superiore al 5°. C'è sempre almeno l'1% di probabilità di fallimento. Un risultato di più del doppio della percentuale richiesta indica che il tentativo è stato notato. L'arbitro dovrebbe determinare la reazione della vittima (vedere *Incontri*, pag. 114).

► **Muoversi silenziosamente (MS):** un ladro può provare a sgattaiolare oltre ai nemici senza farsi notare.

► **Nascondersi nelle ombre (NO):** il ladro deve rimanere immobile (non è possibile attaccare o muoversi mentre ci si nasconde).

► **Scassinare (SC):** servono degli arnesi da scasso (vedere *Equipaggiamento*, pag. 42). Il ladro ha un solo tentativo per serratura. Se il tiro fallisce, il ladro non può riprovare ad aprire la stessa serratura finché non avanza di livello.

► **Sentire rumori (SR):** in un ambiente silenzioso (ad es. non in combattimento), un ladro può provare a origliare a una porta o sentire il suono di qualcosa (ad es. un mostro errante) che si avvicina.

► **Trovare o rimuovere trappole sui tesori (TR):** si deve effettuare un tiro per trovare una trappola sui tesori e poi un altro per rimuoverla. Si dispone di un solo tentativo per trappola.

## Colpire alla Spalle

Quando attaccano da dietro un avversario ignaro, i ladri ricevono un bonus di +4 al tiro per colpire e raddoppiano qualunque danno inflitto.

## Combattimento

Avendo bisogno di muoversi liberamente e in modo furtivo, i ladri non possono indossare armature più pesanti del cuoio o usare gli scudi. Possono usare tutti i tipi di arma.

## Lettura dei Linguaggi

A partire dal 4° livello, un ladro ha l'80% di probabilità di saper leggere testi non magici in qualunque linguaggio (includere lingue morte e semplici codici). Se non ha successo, il ladro non può provare di nuovo a leggere quello specifico testo finché non avanza di livello.

## Usare Pergamene

A partire dal 10° livello, un ladro può lanciare incantesimi arcani dalle pergamene. C'è un 10% di probabilità di errore: l'incantesimo funziona in modo inaspettato e crea un effetto insolito e deleterio.

## Dal 9° Livello

Il personaggio può stabilire un covo di ladri, attraendo 2d6 apprendisti di 1° livello. Questi ladri serviranno il personaggio con una certa affidabilità; ad ogni modo, se qualcuno di loro dovesse venire arrestato o ucciso, il PG non potrà attirare altri apprendisti per rimpiazzarli. Un ladro di successo potrebbe utilizzare questo seguito per fondare una Gilda dei Ladri.

## Avanzamento di Livello del Ladro

Livello	PX	DV	THACO	Tiri Salvezza				
				M	B	P	S	I
1	0	1d4	19 [0]	13	14	13	16	15
2	1.200	2d4	19 [0]	13	14	13	16	15
3	2.400	3d4	19 [0]	13	14	13	16	15
4	4.800	4d4	19 [0]	13	14	13	16	15
5	9.600	5d4	17 [+2]	12	13	11	14	13
6	20.000	6d4	17 [+2]	12	13	11	14	13
7	40.000	7d4	17 [+2]	12	13	11	14	13
8	80.000	8d4	17 [+2]	12	13	11	14	13
9	160.000	9d4	14 [+5]	10	11	9	12	10
10	280.000	9d4+2*	14 [+5]	10	11	9	12	10
11	400.000	9d4+4*	14 [+5]	10	11	9	12	10
12	520.000	9d4+6*	14 [+5]	10	11	9	12	10
13	640.000	9d4+8*	12 [+7]	8	9	7	10	8
14	760.000	9d4+10*	12 [+7]	8	9	7	10	8

\*I modificatori di COS non si applicano più.

**M:** Morte / veleno; **B:** Bacchette;  
**P:** Paralisi / pietrificazione; **S:** Soffio;  
**I:** Incantesimi / verghe / bastoni.

## Probabilità di Successo delle Abilità del Ladro

Livello	AS	BO	MS	NO	SC	SR	TR
1	87	20	20	10	15	1-2	10
2	88	25	25	15	20	1-2	15
3	89	30	30	20	25	1-3	20
4	90	35	35	25	30	1-3	25
5	91	40	40	30	35	1-3	30
6	92	45	45	36	45	1-3	40
7	93	55	55	45	55	1-4	50
8	94	65	65	55	65	1-4	60
9	95	75	75	65	75	1-4	70
10	96	85	85	75	85	1-4	80
11	97	95	95	85	95	1-5	90
12	98	105	96	90	96	1-5	95
13	99	115	98	95	97	1-5	97
14	99	125	99	99	99	1-5	99

## Tiri sulle Abilità

Per tutte le abilità (eccetto sentire rumori) si tira 1d%: un risultato inferiore o uguale alla percentuale segnata indica un successo.

Per sentire rumori si tira 1d6: se il risultato è compreso nell'intervallo indicato, l'abilità ha successo.

## Consapevolezza del Giocatore

L'arbitro dovrebbe tirare per muoversi silenziosamente, nascondersi nelle ombre e sentire rumori al posto del giocatore, in quanto il ladro è sempre convinto che il suo tentativo abbia avuto successo. Se il tiro per muoversi silenziosamente o nascondersi nelle ombre fallisce, l'arbitro sa che il ladro è stato notato e deve determinare le appropriate reazioni dei nemici.

# MAGO

**Prerequisiti:** Nessuno

**Requisito primario:** INT

**Dado Vita:** 1d4

**Livello massimo:** 14

**Armature:** Nessuna

**Armi:** Pugnale

**Linguaggi:** Allineamento, Comune

I maghi sono avventurieri che tramite lo studio di segreti arcani hanno imparato a lanciare incantesimi. I maghi sono in grado di lanciare un gran numero di incantesimi sempre più potenti man mano che avanzano di livello.

## Combattimento

I maghi possono usare soltanto pugnali e non possono indossare armature o imbracciare scudi. Questo li rende molto vulnerabili in combattimento.

## Magia Arcana

Per i dettagli sulla magia arcaica, vedere *Magia*, pag. 56.

**Ricerca magica:** un mago di qualunque livello può investire tempo e denaro nella ricerca magica. Ciò gli consente di aggiungere nuovi incantesimi al proprio libro e di realizzare altri effetti magici. Quando raggiunge il 9° livello, un mago acquisisce anche la capacità di creare oggetti magici.

**Lanciare incantesimi:** i maghi portano con sé libri che contengono le formule dei loro incantesimi arcani. La tabella di avanzamento di livello (a fianco) mostra sia il numero di incantesimi nel libro del mago sia il numero di incantesimi che è in grado di memorizzare, determinato dal livello di esperienza del personaggio. Quindi, un mago di 1° livello ha nel suo libro un incantesimo, selezionato dall'arbitro (che può permettere al giocatore di scegliere). La lista di incantesimi accessibili ai maghi si trova a pag. 63.

**Usare oggetti magici:** in quanto utilizzatori di magia, i maghi sono in grado di usare pergamene che contengono incantesimi presenti nella loro lista. Possono anche impiegare oggetti riservati soltanto agli utilizzatori di magia arcana (ad es. le bacchette magiche).

## Dall'11° Livello

Un mago può costruire una roccaforte, spesso una grande torre. A quel punto giungeranno 1d6 apprendisti di livello 1-3 per studiare sotto la tutela del mago.

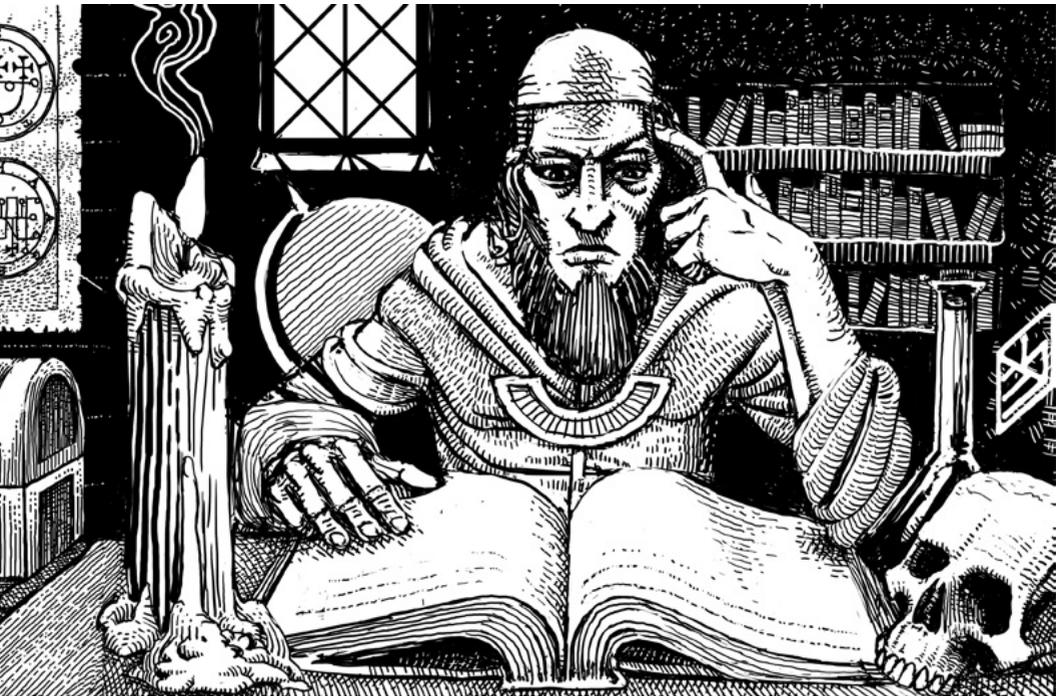


## Avanzamento di Livello del Mago

Livello	PX	DV	THACO	Tiri Salvezza					Incantesimi						
				M	B	P	S	I	1	2	3	4	5	6	
1	0	1d4	19 [0]	13	14	13	16	15	1	-	-	-	-	-	-
2	2.500	2d4	19 [0]	13	14	13	16	15	2	-	-	-	-	-	-
3	5.000	3d4	19 [0]	13	14	13	16	15	2	1	-	-	-	-	-
4	10.000	4d4	19 [0]	13	14	13	16	15	2	2	-	-	-	-	-
5	20.000	5d4	19 [0]	13	14	13	16	15	2	2	1	-	-	-	-
6	40.000	6d4	17 [+2]	11	12	11	14	12	2	2	2	-	-	-	-
7	80.000	7d4	17 [+2]	11	12	11	14	12	3	2	2	1	-	-	-
8	150.000	8d4	17 [+2]	11	12	11	14	12	3	3	2	2	-	-	-
9	300.000	9d4	17 [+2]	11	12	11	14	12	3	3	3	2	1	-	-
10	450.000	9d4+1*	17 [+2]	11	12	11	14	12	3	3	3	3	2	-	-
11	600.000	9d4+2*	14 [+5]	8	9	8	11	8	4	3	3	3	2	1	-
12	750.000	9d4+3*	14 [+5]	8	9	8	11	8	4	4	3	3	3	2	-
13	900.000	9d4+4*	14 [+5]	8	9	8	11	8	4	4	4	3	3	3	-
14	1.050.000	9d4+5*	14 [+5]	8	9	8	11	8	4	4	4	4	3	3	-

\*I modificatori di COS non si applicano più.

**M:** Morte / veleno; **B:** Bacchette;  
**P:** Paralisi / pietrificazione; **S:** Soffio;  
**I:** Incantesimi / verghe / bastoni.



# NANO

**Prerequisiti:** Minimo COS 9

**Requisito primario:** FOR

**Dado Vita:** 1d8

**Livello massimo:** 12

**Armature:** Tutte, compresi gli scudi

**Armi:** Di taglia piccola o normale

**Linguaggi:** Allineamento, Coboldo, Comune, Gnomico, Goblin, Nanico

I nani sono semiumani tozzi e barbuti, alti circa 120 cm per un peso attorno ai 70 kg. I nani vivono solitamente sottoterra e amano il buon artigianato, l'oro, cibo sostanzioso e bevande forti. Hanno pelle, capelli e occhi delle tonalità della terra. I nani sono noti per la loro testardaggine e senso pratico. Sono gente robusta e hanno una forte resistenza alla magia, che si riflette nei loro tiri salvezza.

## Combattimento

I nani possono usare ogni tipo di armatura. A causa della loro bassa statura, sono in grado di brandire solo armi di taglia piccola o normale. Non possono usare archi lunghi o spade a due mani.

## Individuazione di Passaggi e Costruzioni

In quanto esperti minatori, i nani hanno una probabilità di 2-su-6 di rilevare nuove costruzioni, pareti che scorrono o passaggi inclinati, quando li cercano.

## Individuazione di Trappole nelle Stanze

Grazie alla loro esperienza come costruttori, i nani hanno una probabilità di 2-su-6 di rilevare trappole non magiche nelle stanze quando le cercano (vedere *Avventure nei Dungeon*, pag. 108).

## Infravisione

I nani hanno infravisione fino a 18 m (vedere *Oscurità*, pag. 107).

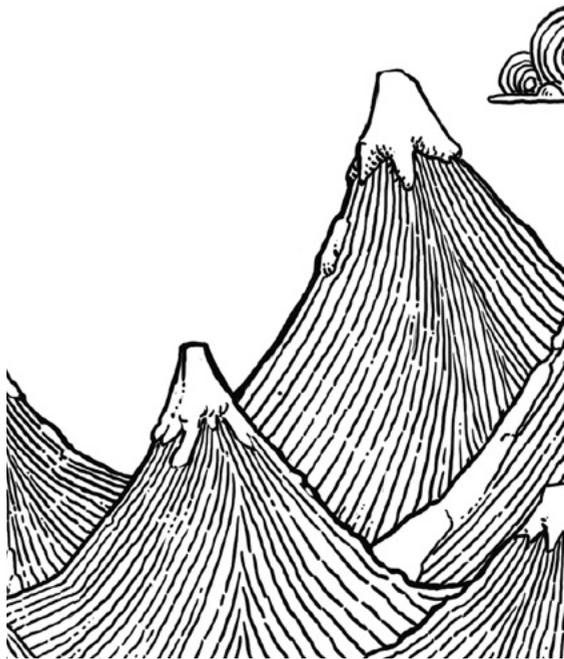
## Origliare alle Porte

I nani hanno una probabilità di 2-su-6 di sentire rumori (vedere *Avventure nei Dungeon*, pag. 108).

## Dal 9° Livello

Un nano ha l'opzione di creare una roccaforte sotterranea che attrarrà altri della sua razza da ogni dove. I nani solitamente vivono in clan, e così saranno attratti altri membri di quello del personaggio, che si stabiliranno sotto al suo tetto. I nani degli altri clan saranno generalmente amichevoli, e clan diversi potrebbero collaborare in caso di guerra o calamità.

Un governante nano può assoldare solo mercenari della sua razza. Gli specialisti e i seguaci possono essere invece di qualunque specie.

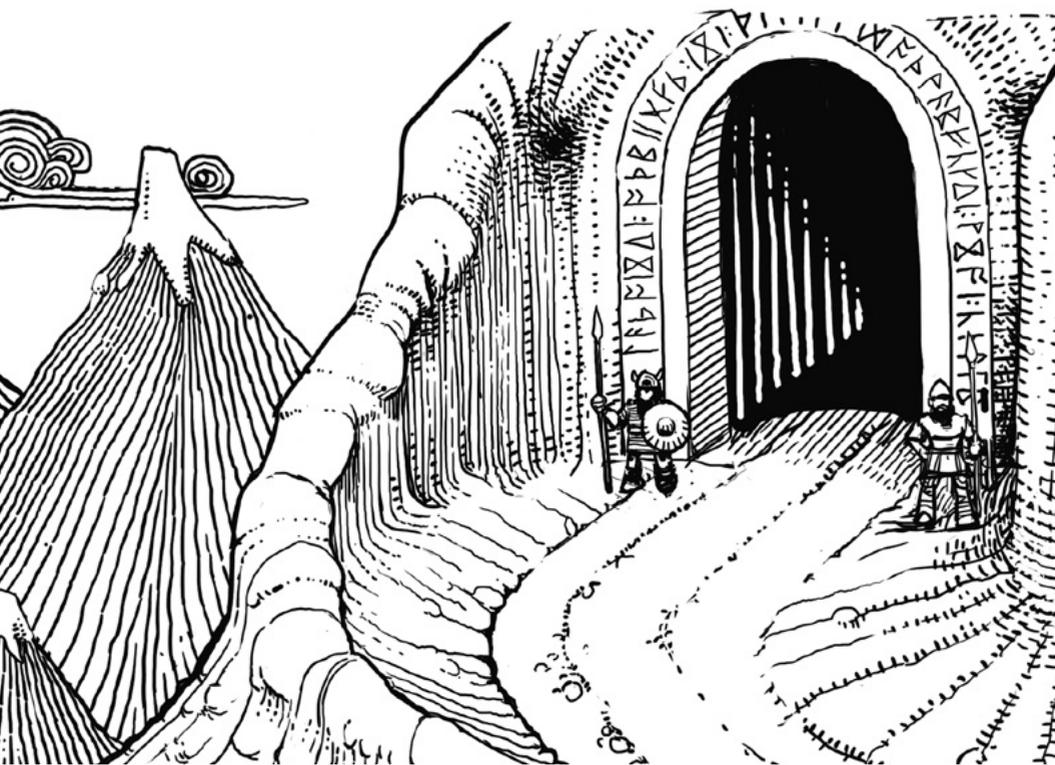


## Avanzamento di Livello del Nano

Livello	PX	DV	THACO	Tiri Salvezza				
				M	B	P	S	I
1	0	1d8	19 [0]	8	9	10	13	12
2	2.200	2d8	19 [0]	8	9	10	13	12
3	4.400	3d8	19 [0]	8	9	10	13	12
4	8.800	4d8	17 [+2]	6	7	8	10	10
5	17.000	5d8	17 [+2]	6	7	8	10	10
6	35.000	6d8	17 [+2]	6	7	8	10	10
7	70.000	7d8	14 [+5]	4	5	6	7	8
8	140.000	8d8	14 [+5]	4	5	6	7	8
9	270.000	9d8	14 [+5]	4	5	6	7	8
10	400.000	9d8+3*	12 [+7]	2	3	4	4	6
11	530.000	9d8+6*	12 [+7]	2	3	4	4	6
12	660.000	9d8+9*	12 [+7]	2	3	4	4	6

\*I modificatori di COS non si applicano più.

**M:** Morte / veleno; **B:** Bacchette;  
**P:** Paralisi / pietrificazione; **S:** Soffio;  
**I:** Incantesimi / verghe / bastoni.



# AVANZAMENTO

## ESPERIENZA

Tutti i personaggi che sopravvivono a un'avventura ricevono punti esperienza (PX), assegnati dall'arbitro (vedere *pag. 228*). I PX si guadagnano in due modi: trovando tesori e sconfiggendo mostri.

### Modificatori del Requisito Primario

I personaggi ricevono una penalità o un bonus ai PX a seconda del punteggio nei requisiti primari della loro classe (vedere *Caratteristiche, pag. 16*). Questo modificatore si applica ai PX totali che un certo personaggio riceve alla fine di un'avventura.

### Avanzare di Livello

Quando un personaggio guadagna abbastanza PX da raggiungere il livello successivo, il giocatore consulta la descrizione della sua classe e prende nota di qualunque miglioramento nei tiri salvezza, nelle probabilità di colpire, negli incantesimi giornalieri e in altre abilità. Se i Dadi Vita del personaggio aumentano, si tira un nuovo Dado Vita del tipo specificato, aggiungendo il risultato ai punti ferita massimi del personaggio.

### Limite ai PX per Sessione

I personaggi non possono avanzare di più di 1 livello in una sessione. I PX aggiuntivi in grado di far avanzare un personaggio di 2 o più livelli rispetto a quello attuale vengono invece sprecati, lasciando il personaggio a 1 PX sotto al totale per il livello successivo.

## TITOLI DI LIVELLO

Quando avanzano di livello, i personaggi guadagnano in certe campagne il diritto di portare determinati titoli. A conferirli possono essere le gilde, i collegi o i templi a cui i PG sono affiliati. I titoli di livello spesso variano parecchio tra mondi di gioco, ma le seguenti liste possono essere utilizzate come ispirazione:

- ▶ **Chierico:** Accolito, Adepto, Prete (Sacerdotessa), Vicario, Curato, Anziano, Vescovo, Lama, Patriarca (Matriarca).
- ▶ **Elfo:** Medium/Veterano, Veggente/Armigero, Evocatore/Maestro di Spada, Taumaturgo/Eroe, Incantatore/Spadaccino, Fattucchiere (Fattucchiera)/Mirmidone (Amazzone), Stregone (Strega)/Campione, Negromante/Supereroe, Arcimago/Lord (Lady).
- ▶ **Guerriero:** Veterano, Armigero, Maestro di Spada, Eroe, Spadaccino, Mirmidone (Amazzone), Campione, Supereroe, Lord (Lady).
- ▶ **Halfling:** Halfling Veterano, Halfling Armigero, Halfling Maestro di Spada, Halfling Eroe, Halfling Spadaccino, Halfling Mirmidone (Amazzone), Halfling Campione, Sceriffo.
- ▶ **Ladro:** Apprendista, Grassatore, Rapinatore, Scassinatore, Tagliaborse, Truffatore, Brigante, Ladro, Mastro Ladro.
- ▶ **Mago:** Medium, Veggente, Evocatore, Taumaturgo, Incantatore, Fattucchiere (Fattucchiera), Stregone (Strega), Negromante, Arcimago.
- ▶ **Nano:** Nano Veterano, Nano Armigero, Nano Maestro di Spada, Nano Eroe, Nano Spadaccino, Nano Mirmidone (Nana Amazzone), Nano Campione, Nano Supereroe, Signore dei Nani.

## Matrice dei Tiri per Colpire ad Alto Livello

Classe e Livello						Tiro per Colpire CA									
Guerriero	Chierico		-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	Ladro	Mago													
1-3	1-4	1-5	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
4-6	5-8	6-10	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
7-9	9-12	11-15	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
10-12	13-16	16-20	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
13-15	17-20	21-25	13	13	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2
16-18	21-24	26-30	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2
19-21	25-28	31-35	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2
22-24	29-32	36	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2
25-27	33-36	-	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
28-30	-	-	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
31-33	-	-	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
34-36	-	-	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

## GIOCARE AD ALTO LIVELLO (REGOLA OPZIONALE)

Per le classi di personaggi umani è stato presentato il limite del 14° livello. Questo intervallo di livelli presenta la miglior esperienza di gioco, in termini di sfida e ricompense. Alcuni gruppi, però, potrebbero voler far continuare il gioco fino a raggiungere livelli estremamente alti. È una questione da considerare attentamente, in quanto i PG semiumani vengono lasciati indietro, a causa degli stringenti limiti al loro livello. Se l'arbitro consente al gioco di continuare fino a livelli più alti, può utilizzare le seguenti linee guida, che permettono ai personaggi umani di avanzare al massimo fino al 36° livello.

### Chierici

Hanno bisogno di 100.000 PX aggiuntivi per ogni livello oltre il 14° e ottengono 1 punto ferita per ogni livello guadagnato. Incantesimi di livello più alto diventano disponibili man mano che il personaggio avanza.

### Guerrieri

Hanno bisogno di 120.000 PX aggiuntivi per ogni livello oltre il 14° e ottengono 2 punti ferita per ogni livello guadagnato. I guerrieri di 20° livello possono effettuare due attacchi per round, che diventano tre al 25° livello e quattro al 30°.

### Ladri

Hanno bisogno di 120.000 PX aggiuntivi per ogni livello oltre il 14° e ottengono 2 punti ferita per ogni livello guadagnato. Abilità aggiuntive diventano disponibili ai ladri di alto livello, inclusa la possibilità di arrampicarsi a testa in giù oppure orizzontalmente, capacità vocali come imitazione e ventriloquio, nonché altre abilità truffaldine.

### Maghi

Hanno bisogno di 150.000 PX aggiuntivi per ogni livello oltre il 14° e ottengono 1 punto ferita per ogni livello guadagnato. Incantesimi di livello più alto diventano disponibili man mano che il personaggio avanza.

## Tassi di Conversione delle Monete

	1 mp	1 mo	1 me	1 ma	1 mr
Valore in mp	1	1/5	1/10	1/50	1/500
Valore in mo	5	1	1/2	1/10	1/100
Valore in me	10	2	1	1/5	1/50
Valore in ma	50	10	5	1	1/10
Valore in mr	500	100	50	10	1

## RICCHEZZA

I personaggi che hanno successo accumulano ricchezza grazie al bottino delle loro avventure. I tesori possono prendere molte forme, ma spesso la più utile è il denaro.

### Denaro

La moneta più comune è quella d'oro (mo). Si usano anche monete fatte di altri metalli: platino (mp), electrum (me), argento (ma) e rame (mr). I tassi di conversione delle monete sono riportati in alto.

### Denaro Iniziale

I PG iniziano il gioco con 3d6×10 monete d'oro.

### Eredità

I giocatori potrebbero voler creare un testamento per i propri personaggi nel caso in cui uno di essi muoia, in modo da lasciare le ricchezze a un erede. Se l'arbitro lo permette, si applicano le seguenti condizioni:

- ▶ **Tasse:** qualunque tesoro lasciato in eredità viene tassato del 10%.
- ▶ **Erede:** l'erede di un personaggio deve essere un nuovo personaggio di 1° livello.
- ▶ **Solo una volta:** un giocatore può lasciare un'eredità a un personaggio una volta sola.

## DOMINII

Dopo aver ammassato sufficiente ricchezza, i personaggi possono voler costruire una base o una roccaforte ed eventualmente fondare un dominio.

Le regole complete per costruire una roccaforte e fondare un dominio si trovano a *pag. 134*.

## MESTIERANTI

I mestieranti sono PNG assoldati da un personaggio per svolgere determinate mansioni.

### Mestieranti e Avventure

I mestieranti non accompagnano i personaggi nelle avventure. (È possibile assoldare dei PNG perché si uniscano ai personaggi durante le avventure, ma questi vengono trattati separatamente. Vedere *Seguaci, pag. 126*.)

### Tipi di Mestieranti

I mestieranti si dividono in due categorie:

- ▶ **Mercenari:** soldati a pagamento che sorvegliano, pattugliano o prestano servizio in altro modo nelle terre selvagge, ma solo come parte di una forza più ampia, non in un gruppo di avventurieri. Per maggiori dettagli, vedere *pag. 128*.
- ▶ **Specialisti:** individui reclutabili esperti in un particolare mestiere o con conoscenze speciali. Vengono solitamente ingaggiati per uno scopo specifico. Per maggiori dettagli, vedere *pag. 130*.



CHARAMATH





# EQUIPAGGIAMENTO

## ATTREZZATURA DA AVVENTURIERO

### Attrezzatura da Avventuriero

Oggetto	Costo (mo)
Aconito (un mazzetto)	10
Acqua santa (fiala)	25
Aglione	5
Arnesi da scasso	25
Chiodi di ferro (12)	1
Corda (15 m)	1
Lanterna	10
Martello (piccolo)	2
Olio (un'ampolla)	2
Otre	1
Paletti (3) e mazzuolo	3
Pertica (lunga 3 m, in legno)	1
Piede di porco	10
Rampino	25
Razioni (da viaggio, 7 giorni)	15
Razioni (standard, 7 giorni)	5
Sacco (grande)	2
Sacco (piccolo)	1
Scatola dell'acciarino	3
Simbolo sacro	25
Specchio (tascabile, in acciaio)	5
Torce (6)	1
Vino (1 litro)	1
Zaino	5

### Descrizioni

**Aconito (o erba anti-licantropo):** quest'erba può essere utilizzata per respingere i licanthropi, colpendo con essa la creatura in mischia.

**Acqua santa:** acqua che è stata benedetta da una figura religiosa. Viene utilizzata in alcuni rituali di culto e infligge danni ai mostri non-morti (vedere *Statistiche delle Armi in Combattimento*, pag. 45). L'acqua santa non mantiene il suo potere se viene conservata in un contenitore diverso dalla fiala in cui è stata benedetta.

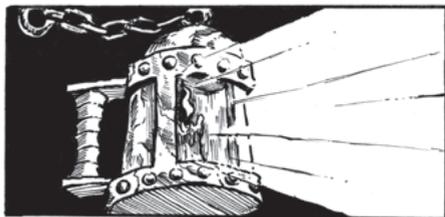
**Ampolla d'olio:** un'ampolla d'olio alimenta una lanterna per 4 ore (24 turni). Oltre che come combustibile per lanterne, l'olio può essere utilizzato come arma:

► **Lancio:** è possibile dare fuoco a un'ampolla d'olio e lanciarla (vedere *Statistiche delle Armi in Combattimento*, pag. 45).

► **Pozze:** l'olio che viene versato per terra e acceso copre un diametro di 90 cm e brucia per 1 turno, infliggendo danni a qualunque personaggio o mostro che passi attraverso la pozza.

► **Immunità:** l'olio in fiamme non danneggia mostri con un attacco naturale basato sul fuoco.

**Arnesi da scasso:** questo kit contiene tutti gli strumenti necessari per scassinare una serratura.





**Chiodi di ferro:** possono essere utilizzati per puntellare una porta in modo che rimanga chiusa o aperta (vedere *Avventure nei Dungeon*, pag. 108), come punto di ancoraggio per una corda e in molti altri modi.

**Corda:** può sostenere il peso di circa tre creature di dimensioni umane.

**Lanterna:** può essere chiusa per nascondere la luce. Brucia un'ampolla d'olio ogni quattro ore (24 turni). Illumina in un raggio di 9 m.

**Martello:** può essere utilizzato per lavori di carpenteria oppure come mazzuolo per chiodi di ferro o legno.

**Otre:** questo contenitore, fatto di pelle, può contenere 1 litro di liquido.

**Paletti e mazzuolo:** una mazza di legno e tre paletti lunghi 45 cm. Utili quando si affronta un vampiro.

**Pertica, 3 m:** una pertica di legno spessa 5 cm utile a pungolare e sondare oggetti sospetti in un dungeon.

**Piede di porco:** lungo tra 60 e 90 cm e composto di solido ferro. Può essere utilizzato per forzare l'apertura di porte o altri oggetti.

## Altro Equipaggiamento

Gli oggetti esaminati in questa sezione sono quelli più comunemente disponibili per l'acquisto. Se i PG volessero comprare qualcosa che non è in queste liste, l'arbitro potrebbe usare gli oggetti elencati per determinare i prezzi e le proprietà di quelli nuovi, incluse le statistiche di combattimento (se applicabili).

**Rampino:** ha 3 o 4 ganci. Può essere utilizzato per ancorare una corda.

**Razioni, da viaggio:** cibo secco e conservato da portare nei viaggi lunghi quando non si è sicuri di trovare provviste fresche.

**Razioni, standard:** cibo fresco e non conservato.

**Sacco, grande:** può contenere fino a 600 monete.

**Sacco, piccolo:** può contenere fino a 200 monete.

**Scatola dell'acciarino (con pagliuzze e pietra focaia):** usata per accendere il fuoco, compreso quello delle torce. Usare un acciarino richiede 1 round. La probabilità di successo è 2-su-6 per round.

**Simbolo sacro:** un utilizzatore di magia divina deve portare con sé un simbolo sacro della propria divinità, che spesso viene indossato intorno al collo. Ogni religione ha il proprio simbolo sacro.

**Specchio:** utile per guardare oltre gli angoli e riflettere gli attacchi basati sullo sguardo.

**Torcia:** una torcia brucia per 1 ora (6 turni), illuminando chiaramente in un raggio di 9 m. Le torce possono anche essere utilizzate in combattimento (vedere *Statistiche delle Armi in Combattimento*, pag. 45).

**Zaino:** ha due fasce e può essere portato sulla schiena, liberando così le mani. Contiene fino a 400 monete.

# ARMI E ARMATURE

## Armi

Arma	Costo (mo)	Peso (Monete)
Arco corto	25	30
Arco lungo	40	30
Arma inastata	7	150
Ascia	4	30
Ascia da battaglia	7	50
Balestra	30	50
Bastone	2	40
Clava	3	50
Fionda	2	20
Giavelotto	1	20
Lancia	4	30
Lancia da cavalleria	5	120
Martello da guerra	5	30
Mazza	5	30
Pugnale	3	10
Pugnale d'argento	30	10
Spada	10	60
Spada a due mani	15	150
Spada corta	7	30

## Munizioni

Munizioni	Costo (mo)
Dardi da balestra (contenitore da 30)	10
Frecce (faretra da 20)	5
Freccia con punta d'argento (1)	5
Pietre per fionda	Gratis

## Armature

Armatura	CA	Costo (mo)	Peso (Monete)
Cuoio	7 [12]	20	200
Corazza di maglia	5 [14]	40	400
Corazza di piastre	3 [16]	60	500
Scudo	bonus +1	10	100

## Ingombro (Regola Opzionale)

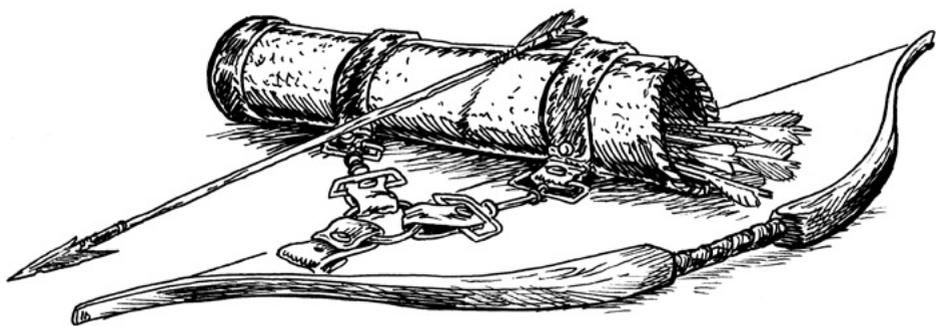
Se vengono utilizzate le regole opzionali sull'ingombro (vedere *Ingombro*, pag. 103), le armi e le armature trasportate sono trattate come segue.

### Opzione 1: Ingombro Base

L'armatura di cuoio conta come *armatura leggera*, la corazza di maglia e la corazza di piastre contano come *armatura pesante*.

### Opzione 2: Ingombro Dettagliato

Si tiene conto del peso indicato nella lista di armi e armature. Il peso attribuito alle armi a distanza include già le loro munizioni e l'oggetto che le contiene.



## Statistiche delle Armi in Combattimento

Arma	Danno	Attributi
Ampolla d'olio, in fiamme	1d8	A distanza (1,5-3/4-9/10-15), Ad area
Arco corto	1d6	A distanza (1,5-15/16-30/31-45), A due mani
Arco lungo	1d6	A distanza (1,5-21/22-42/43-63), A due mani
Arma inastata	1d10	A due mani, Approntabile, Lenta, Mischia
Ascia	1d6	A distanza (1,5-3/4-6/7-9), Mischia
Ascia da battaglia	1d8	A due mani, Lenta, Mischia
Balestra	1d6	A distanza (1,5-24/25-48/49-72), A due mani, Lenta, Ricarica
Bastone	1d4	A due mani, Lenta, Mischia, Non affilata
Clava	1d4	Mischia, Non affilata
Fiala di acqua santa	1d8	A distanza (1,5-3/4-9/10-15), Ad area
Fionda	1d4	A distanza (1,5-12/13-24/25-48), Non affilata
Giavelotto	1d4	A distanza (1,5-9/10-18/19-27)
Lancia	1d6	A distanza (1,5-6/7-12/13-18), Approntabile, Mischia
Lancia da cavalleria	1d6	Carica, Mischia
Martello da guerra	1d6	Mischia, Non affilata
Mazza	1d6	Mischia, Non affilata
Pugnale	1d4	A distanza (1,5-3/4-6/7-9), Mischia
Pugnale d'argento	1d4	A distanza (1,5-3/4-6/7-9), Mischia
Spada	1d8	Mischia
Spada a due mani	1d10	A due mani, Lenta, Mischia
Spada corta	1d6	Mischia
Torcia	1d4	Mischia

**Danno:** il dado da tirare quando si sta usando la regola opzionale sul danno variabile delle armi (vedere *Combattimento*, pag. 120).

### Attributi delle Armi

**A distanza:** l'arma viene lanciata o caricata con proiettili (per distanze superiori a 1,5 m). La gittata del raggio corto (+1 per colpire), medio (nessun modificatore) e lungo (-1 per colpire) è indicata in metri tra parentesi.

**A due mani:** richiede entrambe le mani; il personaggio non può usare lo scudo.

**Ad area:** se l'attacco ha successo, il contenitore si frantuma e inzuppa il bersaglio con il liquido. Il danno indicato viene inflitto nel corso di 2 turni, mentre il liquido gocciola via.

**Approntabile:** prepararsi puntellando l'arma contro il terreno raddoppia il danno contro i mostri che caricano.

**Carica:** a cavallo, muoversi di almeno 18 m in un round e attaccare raddoppia qualunque danno causato.

**Lenta:** il personaggio agisce per ultimo in ogni round di combattimento (vedere *Combattimento*, pag. 120).

**Mischia:** arma per il corpo a corpo (1,5 m o meno).

**Non affilata:** può essere usata dai chierici.

**Ricarica (regola opzionale):** richiede 1 round per ricaricare dopo ogni colpo; si può sparare solo un round ogni due.

# MEZZI DI TRASPORTO E CAVALCATURE

## REGOLE SUI MEZZI DI TRASPORTO

### Statistiche di Gioco

#### Punti Scafo (ps)

L'integrità strutturale del mezzo e l'abilità di continuare a muoversi quando è danneggiato. Analoghi ai punti ferita di un personaggio. Un mezzo che rimane con 0 punti scafo è distrutto.

#### Classe Armatura (CA)

La capacità del mezzo di resistere al danno proveniente dagli attacchi.

#### Capacità di Movimento

La velocità con cui il mezzo è in grado di muoversi. Ogni mezzo ha una *capacità di movimento base* e una *capacità di movimento negli incontri* (indicata tra parentesi). La capacità di movimento negli incontri è un terzo di quella base.

#### Capacità di Carico

Il carico massimo che un mezzo può trasportare, espresso in monete (vedere *Tempo, Peso, Movimento, pag. 102*).

#### Equipaggio Necessario

Il numero di persone o animali (ad es. marinai, rematori, cavalli) necessari affinché il mezzo operi normalmente.

#### Passeggeri o Mercenari

Alcuni mezzi dispongono di spazio extra a bordo pensato per trasportare passeggeri o mercenari (di qualunque tipo: vedere

*Mercenari, pag. 128*) in aggiunta al normale equipaggio. Se questo spazio per i passeggeri non è menzionato nella descrizione, si assume che il mezzo abbia posto solo per l'equipaggio (l'arbitro può stabilire che dello spazio nella stiva possa essere convertito in alloggi aggiuntivi).

#### Capacità di Navigazione

I vascelli si dividono in due categorie, che si comportano diversamente nelle varie condizioni di vento (vedere *Condizioni del Vento, pag. 113*). I vascelli adatti alla navigazione possono affrontare il mare aperto, lontano dalle acque costiere. I vascelli non adatti alla navigazione sono limitati ai fiumi, ai laghi e alle acque costiere.

### Danneggiare i Mezzi di Trasporto

Oltre che ai personaggi e ai mostri, attacchi e danni in combattimento possono essere indirizzati ai mezzi di trasporto.

**Attacchi normali:** a meno che non sia specificato nella descrizione di un mezzo, gli attacchi con armi normali (ad es. archi, spade, ecc.) non infliggono danni allo scafo.

**Attacchi magici:** gli incantesimi dannosi e gli attacchi magici infliggono 1 punto di danno allo scafo ogni 5 punti di danno normale dell'attacco.

**Mostri giganti:** possono danneggiare i mezzi di trasporto, infliggendo 1 punto di danno allo scafo ogni 5 punti di danno normale generato dai loro attacchi.

**Armi montate:** alcuni mezzi di trasporto sono dotati di armamento fisso pensato specificamente per il combattimento con altri veicoli. Tali armi infliggono direttamente danno allo scafo. Le regole per attaccare con tali armi sono descritte in *Vascelli, pag. 50*.

## Effetti del Danno allo Scafo

Quando un mezzo di trasporto perde dei punti scafo, anche la sua capacità di movimento ne risente. Questo può essere dovuto a danni strutturali che pregiudicano il modo in cui il mezzo si sposta o, nel caso dei vascelli, al fatto di imbarcare acqua.

**Riduzione della capacità di movimento:** per ogni 10% di riduzione dei propri punti scafo massimi che un mezzo subisce, la sua capacità di movimento è ridotta della stessa percentuale. Per esempio, se un mezzo perde il 20% dei punti scafo, la sua capacità di movimento è ridotta del 20%.

### Distruzione

Se un mezzo di trasporto è ridotto a 0 punti scafo:

- ▶ Perde la propria integrità strutturale in 1d10 round (ad es. un vascello affonda).
- ▶ Tutte le armi montate non sono più funzionanti.

### Riparazioni

**In un'officina:** il danno ai mezzi di trasporto può essere riparato da tecnici esperti che lavorano in un'officina o porto idonei.

**Sul campo:** l'equipaggio di un mezzo può riparare fino a metà di qualunque danno sostenuto. Il danno rimanente può essere riparato solo in un'officina o porto idonei.

**Tempo:** cinque membri dell'equipaggio impiegano 1 turno a riparare 1 punto scafo. Questa attività richiede piena attenzione e l'equipaggio impegnato nelle riparazioni non può compiere altre azioni durante un turno in cui lavora su un vascello.

## Abbordaggio

Quando gli occupanti di un mezzo di trasporto desiderano abbordarne un altro, i due mezzi devono accostarsi uno all'altro.

**Abbordaggio forzato:** se gli occupanti di un mezzo desiderano abbordarne un altro con la forza, la probabilità di riuscire a portarsi in posizione manovrando è di 2-su-6. I due mezzi possono essere bloccati assieme con dei rampini.

**Intento di abbordaggio reciproco:** se gli occupanti di entrambi i mezzi di trasporto desiderano abbordare l'altro, il loro intento reciproco fa in modo che l'azione abbia sicuramente successo.

**Personaggi durante l'abbordaggio:** i personaggi nell'atto di abbordare un altro mezzo di trasporto subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire e alla Classe Armatura per 1 round.

## Vascelli a Remi

### Velocità a Remi durante gli Incontri

Alcuni vascelli a remi possono avere una capacità di movimento negli incontri aumentata. Questo rappresenta lo sforzo maggiore da parte dei rematori che può essere sfruttato durante un combattimento. Tali velocità non si possono mantenere per lunghi periodi di tempo, perciò la capacità di movimento per turno e quella giornaliera di questi vascelli sono molto inferiori.

### Rematori Ridotti

Avere meno rematori del necessario riduce la velocità di un vascello.

**Riduzione della capacità di movimento:** per ogni 10% di riduzione del complemento di rematori, la velocità a remi del vascello è ridotta della stessa percentuale. Per esempio, se il 10% dei rematori viene utilizzato per riparare danni allo scafo, il vascello si muove al 90% della sua velocità normale (cioè il 10% più lento).

# ANIMALI DA SOMA

## Cammello

Animali irascibili che si sono adattati alla vita nei climi secchi. Spesso usati per spostarsi nel deserto.

**CA** 7 [12], **DV** 2 (9pf), **Att** 1 × morso (1), 1 × zoccolo (1d4), **THACO** 18 [+1], **MV** 45 m (15 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 20, **NA** 0 (2d4), **TT** Nessuno

► **Brutto carattere:** mordono e scalciano chi si para loro davanti, inclusi i proprietari.

► **Acqua:** dopo essersi dissetati per bene, possono sopravvivere 2 settimane senza acqua.

► **Viaggi nel deserto:** si muovono a piena velocità su terreni brulli e desertici.



## Cavallo da Sella

Cavalli dalla corporatura leggera adatti a correre ad alta velocità. Possono sopravvivere nutrendosi solo di erba, ovunque la trovino.

**CA** 7 [12], **DV** 2 (9pf), **Att** 2 × zoccolo (1d4), **THACO** 18 [+1], **MV** 72 m (24 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 20, **NA** 0 (0), **TT** Nessuno

## Cavallo da Tiro

Allevati perché siano molto forti e resistenti. Usati per trainare carri e aratri o come bestie da soma.

**CA** 7 [12], **DV** 3 (13pf), **Att** Nessuno, **THACO** 17 [+2], **MV** 27 m (9 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 6, **AL** Neutrale, **PX** 35, **NA** 0 (0), **TT** Nessuno

► **Non combattenti:** se attaccati, scappano.

## Destriero

Allevati per essere forti e coraggiosi in battaglia. Adatti a brevi scatti di velocità; non idonei a lunghe cavalcate.

**CA** 7 [12], **DV** 3 (13pf), **Att** 2 × zoccolo (1d6), **THACO** 17 [+2], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 9, **AL** Neutrale, **PX** 35, **NA** 0 (0), **TT** Nessuno

► **Carica:** quando non sono in mischia. È necessaria una rincorsa ininterrotta di almeno 20 m. La lancia del cavaliere infligge danno raddoppiato. Il cavallo non può attaccare mentre sta caricando.

► **Mischia:** quando sono in mischia, possono attaccare sia il cavaliere che il cavallo.

## Mulo

Testardi incroci tra cavallo e asino, usati come bestie da soma.

**CA** 7 [12], **DV** 2 (9pf), **Att** 1 × calcio (1d4) o 1 × morso (1d3) **THACO** 18 [+1], **MV** 36 m (12 m), **TS** M14 B15 P16 S17 I18 (UN), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 20, **NA** 1d8 (2d6), **TT** Nessuno

► **Tenaci:** è possibile condurli sottoterra, se l'arbitro lo permette.

► **Difensivi:** possono attaccare se minacciati, ma non possono essere addestrati ad attaccare a comando.

## Animali da Soma

Animale	Costo (mo)	Non Appesantito			Appesantito		
		km al giorno	Capacità di Movimento	Carico Massimo (Monete)	km al giorno	Capacità di Movimento	Carico Massimo (Monete)
Cammello	100	45	45 m (15 m)	3.000	22,5	22,5 m (7,5 m)	6.000
Cavallo da Sella	75	72	72 m (24 m)	3.000	36	36 m (12 m)	6.000
Cavallo da Tiro	40	27	27 m (9 m)	4.500	13,5	13,5 m (4,5 m)	9.000
Destriero	250	36	36 m (12 m)	4.000	18	18 m (6 m)	8.000
Mulo	30	36	36 m (12 m)	2.000	18	18 m (6 m)	4.000

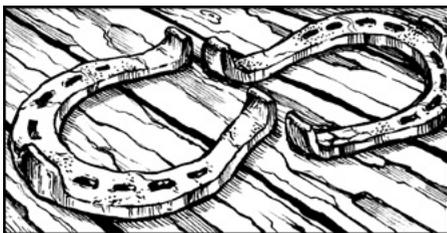
## FINIMENTI E BARDATURE

### Finimenti e Bardature

Oggetto	Costo (mo)
Bardatura	150
Bisacce	5
Sella e briglie	25

**Bardatura:** armatura composta da cuoio e piastre di metallo. Garantisce all'animale una CA di 5 [14] e pesa 600 monete.

**Bisacce:** portano fino a 300 monete di peso.



## MEZZI DI TERRA

**Carro:** un veicolo a due ruote. I carri hanno una CA di 9 [10] e 1d4 punti scafo.

**Carrozza:** un veicolo aperto a quattro ruote. Le carrozze hanno una CA di 9 [10] e 2d4 punti scafo.

### Animali Necessari

Questi mezzi devono essere trainati da un numero minimo di muli o cavalli da tiro. Se viene impiegato il doppio del numero minimo di animali, è possibile portare del carico aggiuntivo.

### Terreno Difficile

Quando si attraversa del terreno difficile (ad es. deserto, foresta, montagne, paludi), questi veicoli possono viaggiare solo su strade mantenute.

### Mezzi di Terra

Veicolo	Costo (mo)	km al giorno	Capacità di Movimento	N° Minimo di Animali	Carico Massimo (Monete)	Animali Extra	Carico Massimo (Monete)
Carro	100	18	18 m (6 m)	1 cavallo da tiro o 2 muli	4.000	2 cavalli da tiro o 4 muli	8.000
Carrozza	200	18	18 m (6 m)	2 cavalli da tiro o 4 muli	15.000	4 cavalli da tiro o 8 muli	25.000

## Vascelli Adatti alla Navigazione

Vascello	Costo (mo)	Capacità di Carico (Monete)	Utilizzo	Lunghezza	Larghezza Massima	Pescaggio
Dreki	15.000	40.000	Qualsiasi	18–24 m	3–4,5 m	60–90 cm
Nave da guerra (grande)	26.600	300.000	Acque costiere, mare aperto	30–45 m	7,5–9 m	3–3,6 m
Nave da guerra (piccola)	6.600	100.000	Acque costiere, mare aperto	18–24 m	6–9 m	1,5–2,4 m
Scialuppa	1.000	15.000	Qualsiasi	6 m	120–150 cm	30–60 cm
Trasporto truppe (grande)	26.600	300.000	Acque costiere, mare aperto	30–45 m	7,5–9 m	3–3,6 m
Trasporto truppe (piccolo)	6.600	100.000	Acque costiere, mare aperto	18–24 m	6–9 m	1,5–2,4 m
Veliero (grande)	20.000	300.000	Acque costiere, mare aperto	30–45 m	7,5–9 m	3–3,6 m
Veliero (piccolo)	5.000	100.000	Acque costiere, mare aperto	18–24 m	6–9 m	1,5–2,4 m

### Descrizioni

**Dreki (pl. drekar):** una stretta nave che può essere impiegata sui fiumi, in acque costiere e in mare aperto. Un dreki può andare a vela o a remi, in base alle condizioni. L'equipaggio assolve solitamente al ruolo di rematore, marinaio e combattente, secondo le necessità.

**Nave da guerra (grande, piccola):** queste navi hanno dimensioni e caratteristiche simili a quelle di un normale veliero, ma sono pensate specificamente per trasportare mercenari ed equipaggiamento bellico.

**Scialuppa:** una piccola barca con albero pieghevole per facilitarne l'immagazzinamento. Una nave piccola di solito ha una o due scialuppe, mentre quelle più grandi potrebbero averne tre o quattro. Una scialuppa pesa 5.000 monete e incide per questo ammontare sulla capacità di carico della nave che la trasporta.

Una scialuppa viene solitamente dotata di razioni per nutrire dieci creature di dimensioni umane per 1 settimana.

**Trasporto truppe (grande, piccolo):** queste navi hanno dimensioni e caratteristiche simili a quelle di un normale veliero, ma sono pensate specificamente per trasportare nella stiva truppe, cavalcature ed equipaggiamento da guerra.

**Veliero, grande:** un grande vascello adatto al mare che può avere fino a tre alberi. Ha solitamente diversi ponti e una zona innalzata, o "cassero", a poppa e a prua.

**Veliero, piccolo:** un piccolo vascello adatto alla navigazione con un solo albero.

### Periodi Storici

I vascelli descritti in questa sezione provengono da vari periodi storici, dall'antichità al medioevo. In un'ambientazione potrebbero non essere disponibili tutti i tipi di vascello.

## Vascelli Non Adatti alla Navigazione

Vascello	Costo (mo)	Capacità di Carico (Monete)	Utilizzo	Lunghezza	Larghezza Massima	Pescaggio
Barca a vela	2.000	20.000	Laghi, acque costiere	6–12 m	3–4,5 m	60–90 cm
Battello fluviale	4.000	30.000	Fiumi, laghi	6–9 m	3 m	60–90 cm
Canoa	50	6.000	Fiumi, paludi	4,5 m	90 cm	30 cm
Galea (da guerra)	60.000	60.000	Acque costiere	36–45 m	6–9 m	120–180 cm
Galea (grande)	30.000	40.000	Acque costiere	36–45 m	4,5–6 m	90 cm
Galea (piccola)	10.000	20.000	Acque costiere	18–30 m	3–4,5 m	60–90 cm
Zattera (di fortuna)	–	500/m <sup>2</sup>	Fiumi, laghi	Varia	Varia	15 cm
Zattera (professionale)	10/m <sup>2</sup>	1000/m <sup>2</sup>	Fiumi, laghi	Varia	Varia	15 cm

### Descrizioni

**Barca a vela:** una piccola barca che viene di solito usata per pescare nei laghi o lungo la costa.

**Battello fluviale:** i battelli viaggiano a remi o vengono spinti con delle pertiche. Il costo della barca aumenta di 1.000 mo se dispone di una tettoia (per proteggere i passeggeri o il carico).

**Canoa:** una piccola barca fatta di pelle o tela tirata su uno scheletro di legno. Per via delle sue piccole dimensioni e del peso ridotto, una canoa può essere trasportata da due persone (pesa 500 monete).

**Galea, da guerra:** una grande galea costruita appositamente, che di solito è l'ammiraglia di una flotta. Le galee da guerra sono dotate di un rostro (incluso nel costo base) e hanno un intero ponte sopra ai rematori.

### Dimensioni dei Vascelli

Il *pescaggio* di una nave indica quanto in profondità si estende sotto la superficie dell'acqua.

Sono dotate di due alberi e di torri di legno larghe dai 3 ai 6 m che si innalzano dai 4,5 ai 6 m sopra alla poppa e alla prua.

**Galea, grande:** una lunga nave con poco pescaggio e un singolo albero dotato di vela quadrata.

**Galea, piccola:** una nave con poco pescaggio e un singolo albero dotato di vela quadrata.

**Zattera, di fortuna:** con legno sufficiente, dei personaggi possono costruire una zattera di fortuna, impiegando da 1 a 3 giorni per ogni sezione di 1 m<sup>2</sup> (fino a un massimo di 6×9 m).

**Zattera, professionale:** una zattera costruita professionalmente ha i bordi sollevati, un semplice remo di governo, e qualche tipo di riparo per beni e passeggeri. Tale zattera può misurare fino a 9×12 m. A volte le zattere costruite professionalmente vengono fatte navigare a valle con un carico e poi smontate e vendute per il valore del legno (250 mr/m<sup>2</sup>).

## Movimento dei Vascelli ed Equipaggio

Vascello	Richiede Capitano?	A Remi (Rematori)			A Vela (Marinai)		
		Equip. Nec.	km al giorno	Cap. di Mov. (m)	Equip. Nec.	km al giorno	Cap. di Mov. (m)
Barca a vela	No	–	–	–	1	108	108 (36)
Battello fluviale	No	8	54	54 (18)	–	–	–
Canoa	No	1**	27	27 (18)	–	–	–
Dreki	Sì	60*	27	27 (27)	75*	135	135 (45)
Galea (da guerra)	Sì	300	18	18 (18)	30	108	108 (36)
Galea (grande)	Sì	180	27	27 (27)	20	108	108 (36)
Galea (piccola)	Sì	60	27	27 (27)	10	135	135 (45)
Nave da guerra (grande)	Sì	–	–	–	20	108	108 (36)
Nave da guerra (piccola)	Sì	–	–	–	10	135	135 (45)
Scialuppa	No	–	–	–	1**	27	27 (9)
Trasporto truppe (grande)	Sì	–	–	–	20	108	108 (36)
Trasporto truppe (piccolo)	Sì	–	–	–	10	135	135 (45)
Veliero (grande)	Sì	–	–	–	20	108	108 (36)
Veliero (piccolo)	Sì	–	–	–	10	135	135 (45)
Zattera (di fortuna)	No	1**	18	18 (9)	–	–	–
Zattera (professionale)	No	1**	18	18 (9)	–	–	–

\* L'equipaggio funge da rematori, marinai e combattenti.

\*\* Può essere governata da personaggi non competenti.

### Equipaggio

I vascelli viaggiano a remi o a vela, e alcuni possono impiegare entrambi i metodi. L'equipaggio necessario e la velocità che ne risulta sono indicati nella tabella in alto. Le paghe dell'equipaggio sono elencate in *Specialisti*, pag. 130.

### Modifiche alla Nave

A una nave esistente è possibile apportare le seguenti modifiche:

- **Nave da guerra:** un veliero può essere convertito in una nave da guerra o in un trasporto truppe della stessa stazza. La modifica costa un terzo del costo originale della nave.
- **Catapulta:** è possibile aggiungere una catapulta a una galea, a un dreki o a una nave da guerra.

► **Rostro:** è possibile aggiungere un rostro a una galea grande o piccola (una galea da guerra è dotata di rostro in partenza).

### Rostrì

Possono essere utilizzati contro altre navi o mostri marini giganti. Non è possibile indirizzarli contro creature piccole.

**Tiri per colpire:** si effettuano usando un THAC0 di 19 [0]; nello svolgimento del combattimento avvengono contemporaneamente agli attacchi a distanza.

**Modificatori al tiro per colpire:** possono derivare da condizioni atmosferiche, manovrabilità, ecc.

**Galea grande o da guerra:** infligge  $(1d6+5) \times 10$  danni ai punti scafo delle navi e  $6d6$  danni ai punti ferita dei mostri.

**Galea piccola:** infligge  $(1d4+4) \times 10$  danni ai punti scafo delle navi e  $3d8$  danni ai punti ferita dei mostri.

## Statistiche dei Vascelli in Combattimento

Vascelli	N° Massimo di Mercenari	CA	Punti Scafo	Rostro?	Catapulte?
Barca a vela	–	8 [11]	20–40	–	–
Battello fluviale	–	8 [11]	20–40	–	–
Canoa	–	9 [10]	5–10	–	–
Dreki	75*	8 [11]	60–80	–	Fino a 1
Galea (da guerra)	75	7 [12]	120–150	Incorporato	Fino a 3
Galea (grande)	50	7 [12]	100–120	Applicabile	Fino a 2
Galea (piccola)	20	8 [11]	80–100	Applicabile	Fino a 2
Nave da guerra (grande)	50	7 [12]	120–180	–	Fino a 2
Nave da guerra (piccola)	25	8 [11]	60–90	–	Fino a 1
Scialuppa	–	9 [10]	10–20	–	–
Trasporto truppe (grande)	100	7 [12]	160–240	–	–
Trasporto truppe (piccolo)	50	8 [11]	80–120	–	–
Veliero (grande)	–	7 [12]	120–180	–	–
Veliero (piccolo)	–	8 [11]	60–90	–	–
Zattera (di fortuna)	–	9 [10]	5/m <sup>2</sup>	–	–
Zattera (professionale)	–	9 [10]	5/m <sup>2</sup>	–	–

\* L'equipaggio funge da rematori, marinai e combattenti.

### Catapulte

Sparano macigni o pece infuocata.

**Peso:** una catapulta più le munizioni per venti colpi pesano 10.000 monete (che incidono sulle possibilità di carico della nave).

**Gittata:** da 150 a 300 metri.

**Tiri per colpire e cadenza di fuoco:** a seconda del numero di membri dell'equipaggio che fanno funzionare la catapulta:

- ▶ **2 operatori (minimo):** attacca con THAC0 19 [0]. Spara ogni 10 round.
- ▶ **3 operatori:** attacca con THAC0 19 [0]. Spara ogni 8 round.
- ▶ **4 operatori (massimo):** attacca con THAC0 17 [+2]. Spara ogni 5 round.

**Modificatori al tiro per colpire:** possono derivare da condizioni atmosferiche, manovrabilità, ecc.

### Proiettile da Catapulta

Infligge 3d6 danni allo scafo delle navi.

### Proiettile da Catapulta, Pece

Appicca il fuoco a un'area di 3×3 m di una nave. Le fiamme causano 1d6 punti scafo di danno per turno (per almeno 1 turno) e si spargono per altre aree della nave se non vengono estinte. Un incendio può essere spento da cinque membri dell'equipaggio in 3 turni, da dieci in 2 turni o da quindici in 1 turno.

### Armamento Navale

Oggetto	Costo (mo)
Catapulta	100
Proiettile da catapulta	5
Proiettile da catapulta, pece	25
Rostro, galea grande	10.000
Rostro, galea piccola	3.000







# MAGIA

## INCANTESIMI

Alcune classi del personaggio hanno l'abilità di memorizzare e lanciare incantesimi. Un incantesimo consiste in uno schema di energia magica memorizzato nella mente di un personaggio. Quando viene lanciato, l'incantesimo si cancella dalla mente finché non lo si memorizza di nuovo.

**Magia arcana e divina:** gli incantesimi vengono concessi da una divinità o potere superiore (*magia divina*), oppure appresi tramite studi esoterici (*magia arcana*).

**Lista degli incantesimi:** la classe del personaggio determina quali incantesimi può lanciare. Ad ogni classe è associata una lista di incantesimi.

**Incantesimi memorizzati:** il livello del personaggio determina quanti incantesimi può memorizzare contemporaneamente.

**Incantesimi invertibili:** alcuni incantesimi sono invertibili; questo è indicato nella descrizione dell'incantesimo.

### Memorizzare gli Incantesimi

**Tempo e riposo necessari:** dopo una notte di sonno ininterrotto, un utilizzatore di magia può memorizzare nuovi incantesimi. A un personaggio serve un'ora per memorizzare tutti gli incantesimi che è in grado di imparare.

**Incantesimi duplicati:** un personaggio può memorizzare lo stesso incantesimo più di una volta, purché sia in grado di memorizzare più di un incantesimo di quel livello.

### Lanciare Incantesimi

Un incantesimo memorizzato può essere lanciato replicando esattamente i gesti con le mani richiesti e pronunciando le parole mistiche.

**Una sola volta:** quando un incantesimo viene lanciato, la conoscenza di quell'incantesimo si cancella dalla mente dell'utilizzatore finché non lo memorizza nuovamente.

**Libertà:** il personaggio deve essere in grado di parlare e muovere le mani. Un utilizzatore di magia non può lanciare incantesimi mentre è imbavagliato, legato o in un'area di silenzio magico.

**Linea di vista:** a meno che non venga specificato nella descrizione dell'incantesimo, il bersaglio prefissato (uno specifico mostro, personaggio, oggetto o area d'effetto) deve essere visibile all'utilizzatore.

### Effetti degli Incantesimi

**Selezionare i bersagli:** alcuni incantesimi influenzano bersagli multipli, o per vicinanza o per totale di Dadi Vita. Se la descrizione dell'incantesimo non specifica come vengono selezionati i bersagli, l'arbitro deve decidere se vengono scelti a caso, dall'utilizzatore, ecc.

**Concentrazione:** alcuni incantesimi specificano che l'utilizzatore deve concentrarsi per mantenere attivo l'effetto magico. A meno che la descrizione dell'incantesimo non dica altrimenti, compiere qualunque altra azione o venire distratti (ad es. da un attacco) mette fine alla concentrazione.

**Effetti cumulativi:** non è possibile usare più incantesimi per aumentare la stessa abilità (ad es. bonus a tiri per colpire, CA, tiri di danno, tiri salvezza, ecc.). Gli incantesimi che influenzano abilità diverse possono essere combinati. È anche possibile combinare gli incantesimi con gli effetti degli oggetti magici.

## Magia Arcana

### Memorizzare gli Incantesimi

Gli utilizzatori di magia arcana memorizzano gli incantesimi da libri appositi (vedi più avanti) e sono quindi limitati nella scelta agli incantesimi contenuti nel loro libro, che deve essere a portata di mano.

### Incantesimi Invertibili

La forma normale o invertita dell'incantesimo deve essere scelta al momento di memorizzarlo. Un utilizzatore di magia arcana può memorizzare entrambe le forme di un incantesimo se il personaggio è in grado di memorizzare più di un incantesimo di quel livello.



## Magia Divina

### Memorizzare gli Incantesimi

Gli utilizzatori di magia divina memorizzano incantesimi pregando i loro dèi. Quando pregano per gli incantesimi, gli utilizzatori di magia divina possono scegliere qualunque incantesimo sulla lista della loro classe, purché siano di livello abbastanza alto per lanciarlo.

### Incantesimi Invertibili

Gli utilizzatori di magia divina possono usare la versione invertita di un incantesimo pronunciando le parole ed eseguendo i gesti al contrario al momento di lanciarlo.

### Sfavore della Divinità

Gli utilizzatori di magia divina devono essere fedeli ai dettami del loro allineamento, chiesa e religione. Se il personaggio dovesse mai perdere il favore della propria divinità, potrebbe ricevere delle penalità (a discrezione dell'arbitro). Queste possono includere penalità al tiro per colpire (-1), una riduzione degli incantesimi o essere inviati in una missione pericolosa. Per riguadagnarne il favore, il personaggio deve compiere qualche grande impresa per la sua divinità (a discrezione dell'arbitro), per esempio: donare oggetti magici od oro, costruire un tempio, convertire molte persone alla religione, sconfiggere un potente nemico della divinità, ecc.

### Incantesimi e Allineamento della Divinità

Lanciando incantesimi (o la loro versione invertita) i cui effetti vanno contro l'allineamento della propria divinità, un utilizzatore di magia divina può attirare il suo sfavore:

- ▶ **Personaggi legali:** usano incantesimi invertiti solo nelle circostanze più gravi.
- ▶ **Personaggi caotici:** usano di solito gli incantesimi invertiti, riservando la versione normale a vantaggio degli alleati della propria religione.
- ▶ **Personaggi neutrali:** preferiscono gli incantesimi normali o quelli invertiti, a seconda della divinità che servono (nessuna divinità favorisce sia incantesimi invertiti che normali).

# LIBRI DEGLI INCANTESIMI

Gli utilizzatori di magia arcana registrano gli incantesimi che conoscono in un libro degli incantesimi.

**Numero di incantesimi:** il libro degli incantesimi di un personaggio contiene esattamente il numero di incantesimi che il personaggio è in grado di memorizzare (in base alla sua classe e al suo livello).

## Incantesimi Iniziali

Gli utilizzatori di magia arcana iniziano il gioco con tanti incantesimi quanti sono in grado di memorizzare. L'arbitro può scegliere questi incantesimi o può permettere al giocatore di farlo.

## Aggiungere Incantesimi

Quando il numero di incantesimi che un utilizzatore di magia arcana può memorizzare aumenta (ad es. avanzando di livello), egli può incrementare anche la selezione di incantesimi nel suo libro. In questo modo, il numero di incantesimi nel libro può essere portato in pari con quelli che è in grado di memorizzare. Questo è possibile in due modi:

► **Tutoraggio:** il personaggio può imparare nuovi incantesimi consultando una gilda arcana o un mentore. Questo processo richiede circa 1 settimana in tempo di gioco. Gli incantesimi appresi in questo modo sono determinati dall'arbitro, che può lasciar scegliere il giocatore.

► **Ricerca:** è anche possibile aggiungere incantesimi a un libro tramite la *Ricerca Magica*.

## Perdere il Libro degli Incantesimi

Un utilizzatore di magia arcana può rischiare gli incantesimi presenti in un libro perduto o distrutto:

► **Costo:** il costo per incantesimo da recuperare è pari a 1 settimana in tempo di gioco e 1.000 mo per livello dell'incantesimo. Per esempio, riscrivere due incantesimi di 1° livello e un incantesimo di 2° livello richiede 4 settimane e 4.000 mo.

► **Unica attività:** questa attività richiede concentrazione assoluta. Il personaggio non può fare altro durante il periodo richiesto.

## Trovare un Libro degli Incantesimi

Il libro di ogni utilizzatore di magia arcana è scritto in modo che solo lui sia in grado di leggerne gli incantesimi senza ricorrere alla magia.



# RICERCA MAGICA

Molti personaggi in grado di usare la magia possono anche ricercare nuovi incantesimi, oggetti magici e altri effetti, come indicato nella descrizione della classe. Questo richiede tempo, risorse economiche e a volte ingredienti rari e inusuali.

Il successo di una ricerca magica non è mai garantito, come spiegato in *Possibilità di Fallimento*.

## Creare Nuovi Incantesimi

Il giocatore dovrebbe descrivere nel dettaglio l'incantesimo che desidera creare e i suoi effetti. L'arbitro decide a quel punto se l'incantesimo possa essere creato e, in tal caso, di che livello debba essere.

### Restrizioni

Il personaggio deve essere in grado di lanciare incantesimi del livello del nuovo incantesimo.

### Costo e Tempo

Ricercare un nuovo incantesimo richiede 2 settimane e 1.000 mo per livello dell'incantesimo.

## Creare Oggetti Magici

Il giocatore deve descrivere nel dettaglio l'oggetto che desidera costruire e i suoi effetti. L'arbitro decide a quel punto se la creazione sia possibile e, in tal caso, quali materiali siano necessari.

### Restrizioni

**Utilizzatori di magia divina:** possono creare solo oggetti che sono in grado di utilizzare.

**Utilizzatori di magia arcana:** possono creare qualunque oggetto tranne quelli riservati agli utilizzatori di magia divina.

### Materiali

Creare oggetti magici richiede perlopiù componenti inusuali come gemme preziose e ingredienti derivati da animali rari o mostri. Per acquisire questi materiali sono spesso necessarie delle avventure.

## Possibilità di Fallimento

C'è una probabilità minima del 15% che qualunque tentativo di ricerca magica fallisca. Se la ricerca fallisce, il denaro e il tempo investiti sono persi.

## Costo e Tempo

**Duplicare gli effetti di un incantesimo:** molti effetti magici duplicano gli effetti di un incantesimo, richiedendo in genere 1 settimana in tempo di gioco e 500 mo per livello dell'incantesimo imitato.

**Oggetti multiuso:** se l'incantesimo creato può replicare gli effetti di un incantesimo diverse volte (per esempio, nel caso di una bacchetta con delle cariche), il costo in tempo e denaro è moltiplicato per il numero di usi.

**Altri oggetti:** alcuni oggetti magici non imitano gli effetti di un incantesimo e per questi l'arbitro deve usare il proprio giudizio. Più potente è l'oggetto, più difficile dev'essere costruirlo. Come regola generale, il completamento di un oggetto deve richiedere da 10.000 a 100.000 mo e da 1 mese a 1 anno in tempo di gioco. Alcuni esempi: *20 frecce +1* (10.000 mo, 1 mese), *corazza di piastre +1* (10.000 mo, 6 mesi), *sfera di cristallo* (30.000 mo, 6 mesi), *anello della vista a raggi X* (100.000 mo, 1 anno).

## Altre Ricerche Magiche

I personaggi in grado di fare ricerca possono anche tentare la creazione di altri tipi di effetti magici non appropriati per oggetti o incantesimi. Per esempio, un personaggio potrebbe voler benedire un luogo sacro o creare trappole, costrutti o portali magici. Come per la creazione di oggetti magici, l'arbitro decide i tempi e i costi della ricerca. Potrebbe anche essere necessario ciò che segue:

- ▶ Il lancio di certi incantesimi specifici.
- ▶ Ingredienti rari.
- ▶ Potrebbe essere necessario in alcuni casi ripetere periodicamente il rituale per rinnovare l'effetto magico.





# LISTA INCANTESIMI DEL CHIERICO

## 1° Livello

1. Cura Ferite Leggere (*Infliggi Ferite Leggere*)
2. Individuazione del Magico
3. Individuazione del Male
4. Luce (*Oscurità*)
5. Protezione dal Male
6. Purificare Acqua e Cibo
7. Resistenza al Freddo
8. Rimuovi Paura (*Infliggi Paura*)

## 2° Livello

1. Apprendi Allineamento
2. Benedizione (*Maleficio*)
3. Blocca Persone
4. Incantare i Serpenti
5. Parlare con gli Animali
6. Resistenza al Fuoco
7. Scopri Trappole
8. Silenzio nel Raggio di 5 Metri



## 3° Livello

1. Colpire
2. Crescita Animale
3. Cura Malattia (*Infliggi Malattia*)
4. Localizzare Oggetto
5. Luce Perenne (*Oscurità Perenne*)
6. Rimuovi Maledizione (*Maledizione*)

## 4° Livello

1. Creazione dell'Acqua
2. Cura Ferite Gravi (*Infliggi Ferite Gravi*)
3. Neutralizza Veleno
4. Parlare con le Piante
5. Protezione dal Male nel Raggio di 3 Metri
6. Trasforma Bastoni in Serpenti

## 5° Livello

1. Comunicare con gli Dei
2. Creazione del Cibo
3. Dissolvi il Male
4. Impresa (*Rimuovi Impresa*)
5. Piaga degli Insetti
6. Resurrezione (*Dito della Morte*)

## Incantesimi Invertibili

Il nome della versione invertita di un incantesimo è indicato tra parentesi dopo il nome della versione standard.

Per i dettagli sul lancio degli incantesimi invertiti, vedere *Magia*, pag. 56.

# LISTA INCANTESIMI DEL MAGO

## 1° Livello

1. Blocca Porta
2. Charme
3. Dardo Incantato
4. Disco Levitante
5. Individuazione del Magico
6. Lettura dei Linguaggi
7. Lettura del Magico
8. Luce (*Oscurità*)
9. Protezione dal Male
10. Scudo
11. Sonno
12. Ventriloquio

## 2° Livello

1. Chiavistello del Mago
2. Creazione Spettrale
3. ESP
4. Immagine Illusoria
5. Individuazione dell'Invisibile
6. Individuazione del Male
7. Invisibilità
8. Levitazione
9. Localizzare Oggetto
10. Luce Perenne (*Oscurità Perenne*)
11. Ragnatela
12. Scassinare

## 3° Livello

1. Blocca Persone
2. Chiaroveggenza
3. Dissolvi Magie
4. Fulmine Magico
5. Infravisione
6. Invisibilità nel Raggio di 3 Metri
7. Palla di Fuoco
8. Protezione dal Male nel Raggio di 3 Metri
9. Protezione dai Proiettili Normali
10. Respirare Sott'Acqua
11. Velocità
12. Volare

## 4° Livello

1. Autometamorfofi
2. Charme sui Mostri
3. Confusione
4. Crescita Vegetale
5. Metamorfofi
6. Metamorfofi di Massa
7. Muro di Fuoco
8. Muro di Ghiaccio
9. Occhio del Mago
10. Porta Dimensionale
11. Rimuovi Maledizione (*Maledizione*)
12. Terreno Illusorio

## 5° Livello

1. Animare i Morti
2. Blocca Mostri
3. Contattare Piani Superiori
4. Demenza
5. Evoca Elementale
6. Giara Magica
7. Muro di Pietra
8. Nube Mortale
9. Passa-Pareti
10. Telecinesi
11. Teletrasporto
12. Trasforma Roccia in Fango  
(*Fango in Roccia*)

## 6° Livello

1. Abbassamento delle Acque
2. Barriera Anti-Magia
3. Controllo del Tempo Atmosferico
4. Disintegrazione
5. Immagine Proiettata
6. Imposizione (*Rimuovi Imposizione*)
7. Incantesimo della Morte
8. Reincarnazione
9. Segugio Invisibile
10. Separazione delle Acque
11. Spostamento del Terreno
12. Trasforma Pietra in Carne  
(*Carne in Pietra*)





# INCANTESIMI DEL CHIERICO

## INCANTESIMI DI 1° LIVELLO

### Cura Ferite Leggere

**Durata:** Istantaneo

**Gittata:** L'utilizzatore o una creatura toccata

L'incantesimo può essere usato in due modi:

1. **Guarire un soggetto vivente:** ripristina 1d6+1 punti ferita. Questo non può far superare al soggetto il suo normale punteggio massimo.
2. **Curare la paralisi:** gli effetti che causano paralisi vengono annullati.

### Invertito: Infliggi Ferite Leggere

Infligge 1d6+1 punti ferita di danno a una creatura toccata. In combattimento è necessario un tiro per colpire in mischia.

### Individuazione del Magico

**Durata:** 2 turni

**Gittata:** 18 m

Oggetti, aree o creature incantate vengono fatti luccicare magicamente. Sono svelati sia gli incantamenti temporanei che quelli permanenti.

### Individuazione del Male

**Durata:** 6 turni

**Gittata:** 36 m

Oggetti incantati per finalità malvagie o esseri viventi con cattive intenzioni vengono fatti luccicare magicamente.

- ▶ **Solo gli intenti:** L'incantesimo non permette di leggere la mente, ma solo di percepire genericamente un'intenzione malvagia.
- ▶ **Definizione di male:** l'arbitro deve decidere cosa si intenda per "male". Alcune cose potenzialmente pericolose, come le trappole, non sono "malvagie."

### Luce

**Durata:** 12 turni

**Gittata:** 36 m

L'incantesimo può essere usato in tre modi:

1. **Evocare luce:** in un'area di 9 m di diametro. La luce magica è sufficiente per leggere, ma meno intensa di quella diurna. È possibile lanciare l'incantesimo su un oggetto, nel qual caso la luce si muove con esso.
2. **Accecare una creatura:** lanciando l'incantesimo sui suoi occhi. Se il bersaglio fallisce un **tiro salvezza contro incantesimi**, viene accecato per la durata. Una creatura cieca non può attaccare.
3. **Cancellare l'oscurità:** l'incantesimo *luce* può essere usato per cancellare *oscurità* (vedere sotto).

### Invertito: Oscurità

Crea oscurità in un'area di 9 m di diametro, che preclude la visibilità normale (ma non l'infravisione). Come *luce*, può essere usato in alternativa per accecare altre creature o dissolvere l'incantesimo *luce*.

## Protezione dal Male

**Durata:** 12 turni

**Gittata:** L'utilizzatore

L'incantesimo protegge l'utilizzatore dagli attacchi di creature appartenenti a un altro allineamento, come segue:

► **Bonus:** +1 ai tiri salvezza contro attacchi o abilità speciali delle creature influenzate.

► **Tiri per colpire delle creature influenzate:** -1 contro l'utilizzatore.

► **Creature incantate, artificiali o evocate:** l'incantesimo impedisce inoltre a tali creature di attaccare l'utilizzatore in mischia, anche se possono usare armi a distanza. Se l'utilizzatore ingaggia una di queste creature in mischia, la protezione termina (l'utilizzatore continua a godere dei bonus agli attacchi e ai tiri salvezza menzionati prima).

## Purificare Acqua e Cibo

**Durata:** Permanente

**Gittata:** 3 m

Lanciato su acqua e cibo andati a male, marci, velenosi o in qualche modo contaminati, l'incantesimo li rende di nuovo puri e adatti a essere mangiati e bevuti. Può influenzare uno dei seguenti oggetti:

► **Liquido:** 6 litri.

► **Razioni:** una razione (da viaggio o standard).

► **Cibo non conservato:** una quantità sufficiente per 12 creature di dimensioni umane.



## Resistenza al Freddo

**Durata:** 6 turni

**Gittata:** 9 m

Tutte le creature entro gittata sono protette dal freddo, come segue:

► **Freddo normale:** le temperature glaciali non magiche non le danneggiano.

► **Bonus ai tiri salvezza:** +2 contro attacchi magici o soffio basati sul freddo.

► **Danno basato sul freddo:** è ridotto di 1 punto per ogni dado tirato. (Ogni dado infligge almeno 1 punto di danno.)

## Rimuovi Paura

**Durata:** 2 turni

**Gittata:** L'utilizzatore o una creatura toccata

La creatura toccata viene calmata e liberata dalla paura. È possibile cancellare la paura indotta dalla magia, ma il soggetto deve effettuare un  **tiro salvezza contro incantesimi**. Il tiro è modificato di +1 per livello dell'utilizzatore.

## Invertito: Infliggi Paura

Fa scappare per la durata dell'incantesimo un bersaglio entro 36 m, a meno che non superi un  **tiro salvezza contro incantesimi**.

# INCANTESIMI DI 2° LIVELLO

## Apprendi Allineamento

**Durata:** 1 round

**Gittata:** 3 m

L'utilizzatore apprende immediatamente l'allineamento di un personaggio, mostro, oggetto o luogo entro gittata. (La maggior parte di luoghi e oggetti non ha allineamento, ma oggetti magici o luoghi sacri potrebbero averlo.)

## Benedizione

**Durata:** 6 turni

**Gittata:** 18 m

Può essere usato in due tipi di situazione:

1. **Battaglia:** gli alleati in un'area quadrata con 6 m di lato che non sono ancora in mischia guadagnano un bonus di +1 ai tiri per colpire e di danno, e un bonus di +1 al morale.
2. **Rituale:** il lancio di *benedizione* può anche essere parte di rituali di purificazione o consacrazione, a discrezione dell'arbitro.

## Invertito: Maleficio

Infligge una penalità di -1 ai tiri sul morale, per colpire e di danno dei nemici in un'area quadrata con 6 m di lato. Per resistere a *maleficio* è concesso un  **tiro salvezza contro incantesimi**.

## Blocca Persone

**Durata:** 9 turni

**Gittata:** 54 m

L'incantesimo causa la paralisi a uno o più umani, semiumani o mostri umanoidi se falliscono un  **tiro salvezza contro incantesimi**. Può essere lanciato in due modi:

1. **Contro un individuo:** il tiro salvezza del bersaglio ha una penalità di -2.
2. **Contro un gruppo:** vengono colpiti 1d4 membri di quel gruppo.

**Limitazioni:** gli umanoidi con più di 4+1 DV e i non-morti non vengono influenzati.

## Incantare i Serpenti

**Durata:** 1d4+1 round o turni

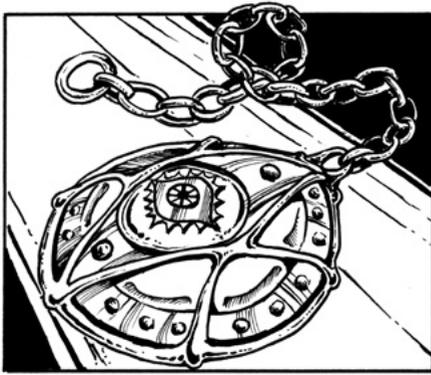
**Gittata:** 18 m

Uno o più serpenti sono resi non ostili. Alzano il capo e ondeggiano avanti e indietro senza attaccare.

► **DV influenzati:** l'incantesimo influenza serpenti per un totale di Dadi Vita non superiore al livello dell'utilizzatore. Per esempio, un utilizzatore di 7° livello può influenzare 7 DV di serpenti, che potrebbero essere sette serpenti con 1 DV, due serpenti con 3 DV e uno con 1 DV, o qualunque altra combinazione.

► **Durata:** quando viene lanciato su serpenti che stanno già attaccando, l'incantesimo dura per 1d4+1 round. Altrimenti, dura per 1d4+1 turni.





## Parlare con gli Animali

**Durata:** 6 turni

**Gittata:** 9 m

L'utilizzatore può comunicare con un tipo di animale entro gittata quando l'incantesimo viene lanciato.

- ▶ **Tipo di animale:** può bersagliare sia animali ordinari che le loro versioni giganti.
- ▶ **Domande:** l'utilizzatore può fare domande e ricevere risposte dagli animali del tipo scelto, anche se l'incantesimo non rende in nessun modo gli animali più amichevoli o cooperativi del normale (può essere necessario un tiro di reazione).
- ▶ **Servizi:** se un animale è amichevole nei confronti dell'utilizzatore, può fargli un favore o aiutarlo in qualche modo.

## Resistenza al Fuoco

**Durata:** 2 turni

**Gittata:** 9 m

A una singola creatura viene conferita una resistenza sovranaturale al fuoco, come segue:

- ▶ **Calore normale:** il calore o il fuoco non magico non la danneggiano.
- ▶ **Bonus ai tiri salvezza:** +2 contro attacchi magici e soffio basati sul fuoco.
- ▶ **Danno basato sul fuoco:** è ridotto di 1 punto per ogni dado tirato. (Ogni dado infligge almeno 1 punto di danno.)

## Scopri Trappole

**Durata:** 2 turni

**Gittata:** 9 m

Oggetti o aree entro gittata dall'utilizzatore che nascondono una trappola luccicano di un magico bagliore blu.

- ▶ **Trappole magiche e meccaniche:** vengono rilevate entrambe.
- ▶ **Nessuna informazione:** viene fornita sulla natura della trappola o su come disattivarla.

## Silenzio nel Raggio di 4,5 Metri

**Durata:** 12 turni

**Gittata:** 54 m

Un'area di 9 m di diametro viene resa completamente silenziosa.

- ▶ **All'interno dell'area:** ogni suono viene annullato. È impossibile conversare o lanciare incantesimi.
- ▶ **Il rumore proveniente dall'esterno dell'area:** può essere udito da chi è all'interno.
- ▶ **Lanciarlo su una creatura:** *silenzio* può essere lanciato su una creatura, che deve effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi**. Se il tiro fallisce, il silenzio nel raggio di 4,5 m si muove con essa. Se supera il tiro, l'effetto dell'incantesimo rimane stazionario (il bersaglio può uscirne).

# INCANTESIMI DI 3° LIVELLO

## Colpire

**Durata:** 1 turno

**Gittata:** 9 m

Una singola arma viene incantata:

- ▶ **Danno:** infligge 1d6 danni aggiuntivi.
- ▶ **Conta come magica:** può ferire mostri normalmente danneggiabili solo con armi magiche.

## Crescita Animale

**Durata:** 12 turni

**Gittata:** 36 m

Quando viene lanciato su un comune animale non magico, l'incantesimo ne raddoppia la forza e le dimensioni.

- ▶ **Danno:** il danno inflitto dagli attacchi dell'animale è raddoppiato.
- ▶ **Carico:** il peso che l'animale è in grado di trasportare è raddoppiato.

**Limitazioni:** l'incantesimo può essere usato su versioni giganti di animali comuni, ma gli animali intelligenti e i mostri fantastici non ne sono influenzati.

## Cura Malattia

**Durata:** Istantaneo

**Gittata:** 9 m

L'incantesimo ha due usi:

1. **Curare un soggetto da qualunque malattia:** include quelle di origine magica.
2. **Uccidere la fanghiglia verde:** questo mostro (vedere *pag. 156*) viene ucciso istantaneamente.

## Invertito: Infliggi Malattia

Causa una terribile malattia che fa avvizzire la vittima se fallisce un  **tiro salvezza contro incantesimi**. La malattia ha i seguenti effetti:

- ▶ **Morte:** entro 2d12 giorni.
- ▶ **Penalità ai tiri per colpire:** -2.
- ▶ **Guarigione naturale:** richiede il doppio del tempo normale.
- ▶ **Guarigione magica:** è completamente inefficace.
- ▶ **Cura:** questa malattia può essere curata dall'incantesimo *cura malattia*.

## Localizzare Oggetto

**Durata:** 6 turni

**Gittata:** 36 m

L'utilizzatore può percepire la direzione (ma non la distanza) di un oggetto. È possibile localizzare oggetti di due tipi:

1. **Categoria generale:** un oggetto di una certa categoria generale (ad es. una scala, un altare, ecc.). In questo caso viene localizzato l'esempio più vicino della cosa cercata.



2. **Oggetto specifico:** un oggetto specifico che l'utilizzatore può visualizzare chiaramente in tutti i suoi aspetti.

**Limitazioni:** l'incantesimo non può essere usato per localizzare creature.

## Luce Perenne

**Durata:** Permanente

**Gittata:** 36 m

L'incantesimo può essere usato in tre modi:

1. **Evocare luce:** in un'area di 18 m di diametro. La luce magica è intensa come la piena luce diurna (le creature che soffrono penalità ai tiri per colpire se esposte a luce diurna ne sono influenzate). È possibile lanciare l'incantesimo su un oggetto, nel qual caso la luce si muove con esso.
2. **Accecare una creatura:** lanciando l'incantesimo sui suoi occhi. Se il bersaglio fallisce un **tiro salvezza contro incantesimi**, viene accecato. Una creatura cieca non può attaccare.
3. **Cancellare l'oscurità:** l'incantesimo *luce perenne* può essere usato per cancellare *oscurità perenne* (vedere sotto).

### Invertito: Oscurità Perenne

Crea tenebre magiche in un'area di 18 m di diametro, che precludono la visibilità normale e l'infravisione. Le fonti di luce portate all'interno dell'area di oscurità non la illuminano. Come *luce perenne*, può essere usato in alternativa per accecare altre creature o dissolvere l'incantesimo *luce perenne*.

## Rimuovi Maledizione

**Durata:** Istantaneo / Permanente  
(*maledizione*)

**Gittata:** L'utilizzatore o una creatura toccata

*Rimuovi maledizione* rimuove istantaneamente una maledizione da una creatura. Può permettere a un personaggio di liberarsi di un oggetto magico maledetto.

### Invertito: Maledizione

Impone a una creatura un effetto deleterio, se fallisce un **tiro salvezza contro incantesimi**.

- **Effetti:** l'esatta forma e gli effetti della maledizione sono determinati dall'utilizzatore.
- **Gli effetti possibili includono al massimo:** una penalità di -2 ai tiri salvezza, una penalità di -4 per colpire, la riduzione di una caratteristica del 50%.
- **Maledizioni multiple:** possono affliggere una creatura, purché ognuna abbia un effetto diverso.
- **Giudizio dell'arbitro:** l'arbitro deve valutare gli effetti di questo incantesimo e può riflettere una maledizione troppo potente verso chi l'ha lanciata!



# INCANTESIMI DI 4° LIVELLO

## Creazione dell'Acqua

**Durata:** Permanente

**Gittata:** Tocco

L'incantesimo fa in modo che dal terreno o da un muro cominci a zampillare una fonte magica.

► **Volume:** la fonte produce approssimativamente 200 litri d'acqua, abbastanza per sostenere dodici esseri umani e dodici cavalcature per 1 giorno.

► **Utilizzatori di livello più alto:** per ogni livello dell'utilizzatore superiore all'8°, viene prodotta acqua per altri dodici esseri umani e cavalcature.

## Cura Ferite Gravi

**Durata:** Istantaneo

**Gittata:** L'utilizzatore o una creatura toccata

Il tocco dell'utilizzatore ripristina 2d6+2 punti ferita a un soggetto vivente. Questo non può far superare al soggetto il suo normale punteggio massimo.

## Invertito: Infliggi Ferite Gravi

Infligge 2d6+2 punti ferita di danno a una creatura toccata. In combattimento è necessario un tiro per colpire in mischia.

## Neutralizza Veleno

**Durata:** Istantaneo

**Gittata:** L'utilizzatore o una creatura o un oggetto toccati

L'incantesimo può essere usato in due modi:



1. **Personaggi:** neutralizza gli effetti del veleno su un personaggio. Se viene lanciato entro 10 round, *neutralizza veleno* può rianimare un personaggio morto avvelenato.
2. **Oggetti:** rimuove il veleno da un oggetto.

## Parlare con le Piante

**Durata:** 3 turni

**Gittata:** 9 m

L'incantesimo può essere usato in due modi:

1. **Piante normali:** comunicazione con le comuni piante. L'utilizzatore può fare domande e ricevere risposte, e chiedere semplici favori. Le piante hanno facoltà di acconsentire, sempre che siano in grado di comprendere ed esaudire la richiesta. Per esempio, della fitta vegetazione potrebbe liberare un passaggio attraverso il quale far passare l'utilizzatore e il suo gruppo.
2. **Piante mostruose:** comunicazione con mostri simili alle piante o di origine vegetale.

## Protezione dal Male nel Raggio di 3 Metri

**Durata:** 12 turni

**Gittata:** 3 m attorno all'utilizzatore

L'incantesimo protegge l'utilizzatore e tutti i suoi alleati entro 3 m dagli attacchi di creature di un altro allineamento, come segue:

- ▶ **Bonus:** +1 ai tiri salvezza contro attacchi o abilità speciali delle creature influenzate.
- ▶ **Tiri per colpire delle creature influenzate:** -1 contro chi è protetto.
- ▶ **Creature incantate, artificiali o evocate:** l'incantesimo impedisce inoltre a tali creature di attaccare in mischia chi è protetto, anche se possono ancora usare armi a distanza. Se anche uno solo tra gli individui protetti ingaggia una di queste creature in mischia, la protezione termina (chi è protetto continua a godere dei bonus agli attacchi e tiri salvezza menzionati prima).

## Trasforma Bastoni in Serpenti

**Durata:** 6 turni

**Gittata:** 36 m

2d8 comuni bastoni vengono trasformati miracolosamente in serpenti che seguono gli ordini dell'utilizzatore.

▶ **Reversione:** i serpenti si ritrasformano in bastoni quando vengono uccisi o alla fine della durata dell'incantesimo.

### Serpenti Evocati

CA 6 [13], DV 1 (4pf), Att 1 × morso (1d4), THAC0 19 [0], MV 27 m (9 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (1), ML 7, AL Neutrale, PX 10 (13 se velenoso), NA Vedere sopra, TT Nessuno

▶ **Veleno:** c'è un 50% di probabilità che i serpenti siano velenosi.

▶ **Quando vengono uccisi:** si ritrasformano in bastoni.





## INCANTESIMI DI 5° LIVELLO

### Comunicare con gli Dei

**Durata:** 3 turni

**Gittata:** L'utilizzatore

L'utilizzatore si rivolge ai poteri divini in cerca di conoscenza.

► **Domande:** l'utilizzatore può porre tre domande ogni volta che lancia l'incantesimo. Può addirittura porne sei, ma solo una volta all'anno.

► **Risposte:** ogni domanda riceve in risposta un semplice "sì" o "no".

► **Limite di utilizzo:** *comunicare con gli dèi* può essere lanciato solo una volta alla settimana. L'arbitro può limitare l'uso dell'incantesimo a una volta al mese se ritiene che se ne stia abusando.

### Creazione del Cibo

**Durata:** Permanente

**Gittata:** Appare al cospetto dell'utilizzatore dell'utilizzatore

Fa apparire del cibo dal nulla.

► **Volume:** viene creato abbastanza cibo per sostenere dodici esseri umani e dodici cavalcature per 1 giorno.

► **Utilizzatori di livello più alto:** per ogni livello dell'utilizzatore superiore all'8°, viene prodotto cibo per altri dodici esseri umani e cavalcature.

### Dissolvi il Male

**Durata:** Concentrazione (fino a 1 turno) o istantaneo (vedere sotto)

**Gittata:** 9 m

L'incantesimo può essere usato in tre modi:

1. **Protezione:** concentrandosi e rimanendo fermi, è possibile esiliare o distruggere i non-morti o mostri incantati che entrano a gittata. Ogni mostro può effettuare un  **tiro salvezza contro incantesimi**  per evitare l'esilio o la distruzione. Se un mostro lo supera, scappa dall'area d'effetto.
2. **Bersagliare un singolo mostro:** esilia o distrugge istantaneamente un singolo non-morto o mostro incantato entro gittata. Il mostro può effettuare un  **tiro salvezza contro incantesimi (con una penalità di -2)**  per evitare l'esilio o la distruzione. Se un mostro lo supera, scappa dall'area d'effetto.
3. **Dissolvere una maledizione:** cancella istantaneamente la presa di un oggetto maledetto entro gittata su un individuo.

### Impresa

**Durata:** Finché l'impresa non viene completata / Istantaneo (*rimuovi impresa*)

**Gittata:** 9 m

L'utilizzatore comanda a un singolo soggetto di portare a termine uno specifico compito o impresa.

► **Esempi:** salvare un prigioniero, uccidere uno specifico mostro, portare all'utilizzatore un oggetto magico o viaggiare fino a un luogo sacro.

► **Imprese suicide:** l'impresa imposta non può essere apertamente suicida.

► **Tiri salvezza:** il soggetto può tentare un  **tiro salvezza contro incantesimi** ; in caso di successo, *impresa* non ha effetto.

► **Rifuto:** altrimenti, il soggetto deve intraprendere l'impresa o cadere sotto gli effetti di una maledizione (come da incantesimo *maledizione*, con l'arbitro che ne determina l'esatta natura).

► **Completamento:** una volta che il compito viene completato, l'incantesimo termina.

### Invertito: Rimuovi Impresa

Può cancellare un incantesimo *impresa* attivo. Se il personaggio che ha lanciato *impresa* è di livello più alto rispetto a chi lancia *rimuovi impresa*, è possibile che l'incantesimo non abbia effetto. La probabilità di fallimento è del 5% per ogni livello che l'utilizzatore ha in meno rispetto a chi ha lanciato *impresa*.

## Piaga degli Insetti

**Durata:** Concentrazione (fino a 1 giorno)

**Gittata:** 144 m

Lanciato quando non ci si trova sottoterra, questo incantesimo evoca uno sciame di insetti volanti di 18 m di diametro e con le seguenti proprietà:

► **Movimento:** 6 m per round. Finché lo sciame è entro gittata, l'utilizzatore può dirigerne i movimenti.

► **Visibilità:** l'area occupata dallo sciame è oscurata.

► **Creature con 2 DV o meno:** se travolte dallo sciame, vengono costrette alla fuga.

► **Concentrazione:** se l'utilizzatore si muove o perde la concentrazione, lo sciame si disperde, terminando l'incantesimo.

► **Limitazioni:** l'incantesimo non ha effetto se lanciato sottoterra.

## Resurrezione

**Durata:** Istantaneo

**Gittata:** 36 m

L'incantesimo può essere usato in due modi:

1. **Restituire la vita:** a un umano o semiumano deceduto di recente. Vedere sotto.
2. **Distruggere i non-morti:** un singolo mostro non-morto viene distrutto se fallisce un **tiro salvezza contro incantesimi**.

**Restituire la vita:** quando viene usato per restituire la vita, si applicano le seguenti condizioni:

► **Limite di tempo:** è possibile resuscitare una persona solo se non è morta da più di 4 giorni per ogni livello dell'utilizzatore oltre al 7°. Per esempio, un utilizzatore di 10° livello può resuscitare un personaggio morto da 12 giorni (3 livelli sopra al 7° per 4 giorni).

► **Debolezza:** tornare dalla morte è un'ordaglia. Finché il soggetto non ha passato 2 intere settimane a riposarsi a letto, ha 1 punto ferita, si muove per metà della sua capacità normale, non può trasportare oggetti pesanti e non può attaccare, lanciare incantesimi o usare altre abilità di classe. Questo periodo di debolezza non può essere accorciato da alcun tipo di guarigione magica.

### Invertito: Dito della Morte

Scaglia un raggio di magia mortale contro un singolo bersaglio. Se questo fallisce un **tiro salvezza contro morte**, muore istantaneamente. Lanciare *dito della morte* è un atto caotico; viene utilizzato da personaggi legali solo in situazioni disperate.







# INCANTESIMI DEL MAGO

## INCANTESIMI DI 1° LIVELLO

### Blocca Porta

**Durata:** 2d6 turni  
**Gittata:** 3 m

L'incantesimo blocca magicamente una porta, cancello, finestra o un altro tipo di portale.

- ▶ **Aprire con la magia:** l'incantesimo *scassinare* apre la porta bloccata istantaneamente.
- ▶ **Aprire con la forza:** creature con almeno 3 DV più dell'utilizzatore possono forzare il portale bloccato in 1 round.

### Charme

**Durata:** 1 o più giorni (vedere a lato)  
**Gittata:** 36 m

Una singola creatura umanoide deve superare un  **tiro salvezza contro incantesimi**  o venire affascinata, come segue:

- ▶ **Amicizia:** il soggetto considera l'utilizzatore un amico fidato e un alleato, e interviene in sua difesa.
- ▶ **Ordini:** se parlano la stessa lingua, l'utilizzatore può dare ordini alla creatura affascinata ed essere ubbidito.
- ▶ **Natura del soggetto:** la creatura affascinata può ignorare ordini che contraddicono le sue abitudini o il suo allineamento.

▶ **Ordini suicidi:** la creatura influenzata non ubbidisce mai a ordini suicidi o palesemente autolesionisti.

**Limitazioni:** gli umanoidi con più di 4+1 DV e i non-morti sono immuni.

**Durata:** ha durata indefinita, ma il soggetto può effettuare ulteriori **tiri salvezza contro incantesimi** a intervalli che dipendono dal suo punteggio di INT. Se supera uno di questi tiri, l'incantesimo termina.

- ▶ **INT 3-8:** la creatura può effettuare un nuovo tiro salvezza una volta al mese.
- ▶ **INT 9-12:** la creatura può effettuare un nuovo tiro salvezza una volta alla settimana.
- ▶ **INT 13-18:** la creatura può effettuare un nuovo tiro salvezza una volta al giorno.

### Dardo Incantato

**Durata:** 1 turno  
**Gittata:** 45 m

L'incantesimo evoca un luccicante dardo di energia che l'utilizzatore può scegliere di scagliare contro un bersaglio visibile entro gittata.

- ▶ **Colpire:** il dardo colpisce ineluttabilmente (non sono necessari tiri per colpire o tiri salvezza).
- ▶ **Danno:** il dardo infligge 1d6+1 danni.
- ▶ **Utilizzatori di livello più alto:** possono evocare più dardi. Ne appaiono due aggiuntivi per ogni cinque livelli di esperienza guadagnati dall'utilizzatore (vale a dire tre dardi tra il 6° e il 10° livello, cinque dardi tra l'11° e il 15° livello, ecc.). È possibile indirizzare più dardi contro lo stesso bersaglio.

## Disco Levitante

**Durata:** 6 turni

**Gittata:** 1,8 m

L'utilizzatore evoca un disco circolare leggermente concavo di energia magica, che lo segue e trasporta dei carichi.

- ▶ **Dimensioni:** il disco ha 90 cm di diametro ed è profondo al centro 2,5 cm.
- ▶ **Carico:** può portare un carico massimo di 5.000 monete (250 kg).
- ▶ **Movimento:** il disco levita all'altezza della vita e rimane dritto, fluttuando orizzontalmente per rimanere all'interno della gittata dell'incantesimo.
- ▶ **Fine:** quando il disco svanisce al termine dell'incantesimo, tutto quello che reggeva viene lasciato cadere.

## Individuazione del Magico

**Durata:** 2 turni

**Gittata:** 18 m

Oggetti, aree o creature incantate vengono fatti luccicare magicamente. Sono svelati sia gli incantamenti temporanei che quelli permanenti.

## Letture dei Linguaggi

**Durata:** 2 turni

**Gittata:** L'utilizzatore

Per la durata dell'incantesimo, l'utilizzatore può leggere qualunque linguaggio, messaggio cifrato, mappa o altro insieme di istruzioni scritte. L'incantesimo non conferisce la capacità di *parlare* lingue sconosciute.



## Letture del Magico

**Durata:** 1 turno

**Gittata:** L'utilizzatore

Tramite *lettura del magico*, l'utilizzatore può decifrare iscrizioni magiche o rune, come segue:

- ▶ **Pergamene:** permette di comprendere le iscrizioni magiche su una pergamena di incantesimi arcani. L'utilizzatore potrà in seguito attivare la pergamena in qualunque momento.
- ▶ **Libri degli incantesimi:** è possibile decifrare un libro degli incantesimi scritto da un altro utilizzatore di magia arcana.
- ▶ **Iscrizioni:** è possibile comprendere rune o parole magiche incise su un oggetto o una superficie.
- ▶ **Leggere nuovamente:** dopo che l'utilizzatore ha letto un'iscrizione usando *lettura del magico*, rimane sempre in grado di leggere quel particolare documento senza ricorrere all'incantesimo.

## Luce

**Durata: 6 turni +1 per livello**

**Gittata: 36 m**

L'incantesimo può essere usato in tre modi:

1. **Evocare luce:** in un'area di 9 m di diametro. La luce magica è sufficiente per leggere, ma meno intensa di quella diurna. È possibile lanciare l'incantesimo su un oggetto, nel qual caso la luce si muove con esso.
2. **Accecare una creatura:** lanciando l'incantesimo sui suoi occhi. Se il bersaglio fallisce un **tiro salvezza contro incantesimi**, viene accecato per la durata. Una creatura cieca non può attaccare.
3. **Cancellare l'oscurità:** l'incantesimo *luce* può essere usato per cancellare *oscurità* (vedere sotto).

### Inverito: Oscurità

Crea *oscurità* magica in un'area di 9 m di diametro, precludendo la visibilità normale (ma non l'infravisione). Come *luce*, può essere usato in alternativa per accecare altre creature o dissolvere l'incantesimo *luce*.

## Protezione dal Male

**Durata: 6 turni**

**Gittata: L'utilizzatore**

L'incantesimo protegge l'utilizzatore dagli attacchi di creature appartenenti a un altro allineamento, come segue:

- **Bonus:** +1 ai tiri salvezza contro attacchi o abilità speciali delle creature influenzate.
- **Tiri per colpire delle creature influenzate:** -1 contro l'utilizzatore.
- **Creature incantate, artificiali o evocate:** l'incantesimo impedisce inoltre a tali creature di attaccare l'utilizzatore in mischia, anche se possono ancora usare armi a distanza. Se l'utilizzatore ingaggia una di queste creature in mischia, la protezione termina (l'utilizzatore continua a godere dei bonus agli attacchi e ai tiri salvezza menzionati prima).

## Scudo

**Durata: 2 turni**

**Gittata: L'utilizzatore**

*Scudo* crea un campo di forza invisibile che protegge l'utilizzatore:

- **Contro gli attacchi a distanza:** la CA dell'utilizzatore è 2 [17].
- **Contro altri attacchi:** la CA dell'utilizzatore è 4 [15].

## Sonno

**Durata: 4d4 turni**

**Gittata: 72 m**

L'incantesimo *sonno* causa un torpore magico in creature che non siano non-morti. L'incantesimo può essere indirizzato alternativamente su:

1. **Una singola creatura:** con 4+1 Dadi Vita.

1. **Un totale:** di 2d8 Dadi Vita di creature con 4 DV o meno ciascuna.

**Quando i bersagli sono creature con 4 DV o meno, si applicano le seguenti regole:**

- **Prima i più deboli:** prima vengono influenzati i bersagli con meno DV.
  - **DV:** considerare i mostri con meno di 1 DV come se ne avessero uno, e i mostri con un bonus ai DV come se avessero l'ammontare semplice. (Per esempio, un mostro con 3+2 DV viene considerato come se avesse 3 DV.)
  - **Eccesso:** i Dadi Vita tirati non sufficienti a influenzare una creatura sono persi.
- Uccidere:** le creature incantate dall'incantesimo sono inermi e possono essere uccise istantaneamente con un'arma affilata.
- Risveglio:** schiaffeggiare o ferire una creatura influenzata la risveglia.

## Ventriloquo

**Durata: 2 turni**

**Gittata: 18 m**

L'utilizzatore può far sembrare che la sua voce provenga da qualunque punto d'origine o fonte (ad es. una statua o un animale) entro gittata.

# INCANTESIMI DI 2° LIVELLO

## Chiavistello del Mago

**Durata:** Permanente

**Gittata:** 3 m

L'incantesimo *chiavistello del mago* chiude magicamente una porta, cancello, portale, o qualunque oggetto che abbia una serratura.

**Oltrepassare:** la chiusura magica è permanente, ma può essere superata come segue:

- ▶ **L'utilizzatore:** può oltrepassare il proprio *chiavistello del mago* liberamente.
- ▶ **Un incantesimo scassinare:** consente il passaggio.
- ▶ **Utilizzatori di livello più alto:** qualunque personaggio in grado di usare la magia con almeno 3 livelli in più rispetto a chi ha lanciato *chiavistello del mago* può passare senza problemi.

**Temporaneità:** superare un *chiavistello del mago* non lo distrugge.

## Creazione Spettrale

**Durata:** Concentrazione

**Gittata:** 72 m

Un'illusione visiva scelta dall'utilizzare si manifesta in un'area cubica con 6 m di lato. Sono possibili tre tipi di illusione:

1. **Un mostro illusorio:** a cui si può dare ordine di attaccare. Il mostro ha una Classe Armatura di 9 [10] e svanisce se colpito in combattimento.
2. **Un attacco illusorio:** per esempio, una valanga, un soffitto che crolla, un dardo incantato, ecc. I bersagli che superano un  **tiro salvezza contro incantesimi**  non ne sono influenzati.
3. **Una scena:** cambiando l'aspetto dell'area influenzata o creando l'apparenza di qualcosa di nuovo. La scena scompare se toccata.

**Condizioni:** si applicano le seguenti:

- ▶ **Concentrazione:** è necessaria per mantenere un'illusione. Se l'utilizzatore si muove o perde la concentrazione, l'incantesimo termina.
- ▶ **Mostri o attacchi illusori:** possono creare l'apparenza di ferite e danni, ma questi non sono reali. Un personaggio che sembra morire in realtà sviene solamente, un personaggio trasformato in pietra rimane paralizzato e così via. Tali effetti durano 1d4 turni.
- ▶ **Illusioni prese dall'immaginazione:** se l'illusione è qualcosa che l'utilizzatore non ha mai visto, l'arbitro può assegnare un bonus a qualunque tiro salvezza applicabile.

## ESP

**Durata:** 12 turni

**Gittata:** 18 m

L'incantesimo conferisce all'utilizzatore la capacità di percepire e comprendere i pensieri di altre creature viventi.

- ▶ **Concentrarsi per 1 turno:** per captare i pensieri, l'utilizzatore deve concentrarsi e focalizzare una direzione specifica per 1 turno.
- ▶ **Dopo questo turno:** vengono percepiti i pensieri di tutte le creature in quella direzione entro gittata.
- ▶ **Creature multiple:** se ci sono più creature entro gittata nella direzione verso la quale ci si sta concentrando, i loro pensieri si mischiano in una matassa confusa. L'utilizzatore deve impiegare 1 turno aggiuntivo per distinguere i pensieri di una creatura singola.
- ▶ **Significato:** l'utilizzatore comprende il significato di tutti i pensieri anche se non capisce il linguaggio della creatura.
- ▶ **Ostacoli:** l'abilità di percepire pensieri viene bloccata da un sottile strato di piombo o da almeno mezzo metro di roccia.



## Immagine Illusoria

**Durata:** 6 turni

**Gittata:** L'utilizzatore

Appaiono 1d4 duplicati illusori dell'utilizzatore.

- ▶ **Comportamento:** le immagini illusorie hanno lo stesso aspetto e si comportano esattamente come l'utilizzatore.
- ▶ **Attacchi contro l'utilizzatore:** distruggono una delle immagini illusorie (anche se l'attacco manca).

## Individuazione dell'Invisibile

**Durata:** 6 turni

**Gittata:** 3 m per livello

Oggetti o creature invisibili entro gittata si rivelano all'utilizzatore.

## Individuazione del Male

**Durata:** 2 turni

**Gittata:** 18 m

Oggetti incantati per finalità malvagie o esseri viventi con cattive intenzioni vengono fatti luccicare magicamente.

▶ **Solo gli intenti:** l'incantesimo non permette di leggere la mente, ma solo di percepire genericamente un'intenzione malvagia.

▶ **Definizione di male:** l'arbitro deve decidere cosa si intenda per "male". Alcune cose potenzialmente pericolose, come le trappole, non sono "malvagie."

## Invisibilità

**Durata:** Permanente (può essere interrotto, vedere sotto)

**Gittata:** 72 m

L'utilizzatore o un'altra creatura od oggetto entro gittata diventa invisibile:

- ▶ **Se lanciato su una creatura:** viene reso invisibile anche tutto l'equipaggiamento che il soggetto sta portando (compresi vestiti e armatura). Gli oggetti che una creatura invisibile appoggia o lascia cadere tornano visibili. Se il soggetto attacca o lancia un incantesimo, l'invisibilità si interrompe e l'incantesimo termina.
- ▶ **Se lanciato su un oggetto:** l'invisibilità è permanente.
- ▶ **Fonti di luce:** se una fonte di luce viene resa invisibile (come parte dell'equipaggiamento di una creatura o come oggetto individuale), la luce che proietta rimane inalterata.

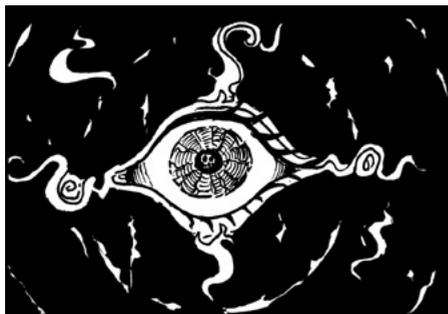
## Levitazione

**Durata:** 6 turni +1 per livello

**Gittata:** L'utilizzatore

L'incantamento consente all'utilizzatore di muoversi verticalmente nell'aria:

- ▶ **Verticale:** l'utilizzatore controlla mentalmente il movimento verticale fino a 6 m per round.
- ▶ **Orizzontale:** l'utilizzatore può puntellarsi contro oggetti solidi per muoversi lateralmente.
- ▶ **Peso:** levitando è possibile trasportare la quantità di peso normale.



## Localizzare Oggetto

**Durata:** 2 turni

**Gittata:** 18+3 m per livello

L'utilizzatore può percepire la direzione (ma non la distanza) di un oggetto. È possibile localizzare oggetti di due tipi:

1. **Categoria generale:** un oggetto di una certa categoria generale (ad es. una scala, un altare, ecc.). In questo caso viene localizzato l'esempio più vicino della cosa cercata.
2. **Oggetto specifico:** un oggetto specifico che l'utilizzatore conosce.

**Limitazioni:** l'incantesimo non può essere usato per localizzare creature.

## Luce Perenne

**Durata:** Permanente

**Gittata:** 36 m

L'incantesimo può essere usato in tre modi:

1. **Evocare luce:** in un'area di 18 m di diametro. La luce magica è sufficiente per leggere, ma meno intensa di quella diurna. È possibile lanciare l'incantesimo su un oggetto, nel qual caso la luce si muove assieme ad esso.
2. **Accecare una creatura:** lanciando l'incantesimo sui suoi occhi. Se il bersaglio fallisce un **tiro salvezza contro incantesimi**, viene accecato. Una creatura cieca non può attaccare.
3. **Cancellare l'oscurità:** l'incantesimo *luce perenne* può essere usato per cancellare *oscurità perenne* (vedere a lato).

## Invertito: Oscurità Perenne

Crea tenebre magiche in un'area di 18 m di diametro, precludendo la visibilità normale e l'infravisione. Le fonti di luce portate all'interno dell'area di oscurità non la illuminano. Come *luce perenne*, può essere usato in alternativa per accecare altre creature o dissolvere l'incantesimo *luce perenne*.

## Ragnatela

**Durata:** 48 turni

**Gittata:** 3 m

*Ragnatela* evoca una massa stratificata di filamenti appiccicosi e resistenti, che bloccano un'area cubica con 3 m di lato.

- **Rimanere avviluppati:** le creature intrappolate nella ragnatela rimangono avviluppate tra le fibre collose. Esse non possono muoversi, ma possono liberarsi in base alla loro forza (vedere sotto).
- **Inflammabile:** i fili della ragnatela sono infiammabili e il fuoco li distrugge in 2 round. Tutte le creature intrappolate nella ragnatela in fiamme soffrono 1d6 danni da fuoco.

**Liberarsi:** a seconda della FOR:

- **Normale punteggio umano:** la creatura può liberarsi in 2d4 turni.
- **FOR aumentata magicamente oltre il 18:** la creatura può liberarsi in 4 round.
- **Forza da gigante:** la creatura può liberarsi in 2 round.

## Scassinare

**Durata:** 1 round

**Gittata:** 18 m

L'incantesimo *scassinare* apre porte, cancelli, forzieri e così via, se sono incastrati, sbarrati o chiusi.

- **Porte bloccate magicamente:** vengono influenzate (ad es. *blocca porta*, *chiavistello del mago*).
- **Porte segrete:** possono essere aperte, ma l'utilizzatore deve conoscerne l'esistenza.

# INCANTESIMI DI 3° LIVELLO

## Blocca Persone

**Durata:** 1 turno per livello

**Gittata:** 36 m

L'incantesimo causa la paralisi di uno o più umani, semiumani o mostri umanoidi se falliscono un  **tiro salvezza contro incantesimi**. Può essere lanciato in due modi:

1. **Contro un individuo:** il tiro salvezza del bersaglio ha una penalità di -2.
2. **Contro un gruppo:** vengono colpiti 1d4 membri di quel gruppo.

**Limitazioni:** gli umanoidi con più di 4+1 DV e i non-morti non vengono influenzati.

## Chiaroveggenza

**Durata:** 12 turni

**Gittata:** 18 m

L'utilizzatore acquisisce la capacità di vedere attraverso gli occhi di altre creature viventi.

- ▶ **Concentrarsi per 1 turno:** focalizzando una direzione specifica per stabilire il collegamento con una creatura.
- ▶ **Dopo questo turno:** all'utilizzatore vengono trasmesse le percezioni visive di una creatura in quella direzione entro gittata.
- ▶ **Cambiare:** una volta stabilito il collegamento, l'utilizzatore può decidere se mantenerlo o passare a un altro soggetto.
- ▶ **Ostacoli:** l'incantesimo viene bloccato da un sottile strato di piombo o da almeno mezzo metro di roccia.

## Dissolvi Magie

**Durata:** Istantaneo

**Gittata:** 36 m

Mette fine a incantesimi di durata non istantanea entro un'area cubica con 6 metri di lato.

▶ **Livelli dell'utilizzatore:** se chi ha generato l'effetto da cancellare è di livello più alto rispetto a chi lancia *dissolvi magie*, c'è un 5% di probabilità per ogni livello di differenza che il tentativo di dissolvere fallisca.

▶ **Oggetti magici:** non sono influenzati.

## Fulmine Magico

**Durata:** Istantaneo

**Gittata:** 54 m

Viene evocata una potente scarica di energia elettrica, lunga 18 m e larga 1,5 m.

- ▶ **Danno:** le creature colpite dal *fulmine magico* subiscono 1d6 danni per livello dell'utilizzatore, dimezzati se superano un  **tiro salvezza contro incantesimi**.
- ▶ **Rimbalzo:** se, prima di estendersi in tutta la sua lunghezza, il *fulmine magico* colpisce una barriera solida, esso viene riflesso e torna indietro contro l'utilizzatore per l'intera distanza rimanente.

## Infravisione

**Durata:** 1 giorno

**Gittata:** L'utilizzatore o una creatura toccata

Il soggetto è in grado di vedere al buio fino a 18 m tramite infravisione.

## Invisibilità nel Raggio di 3 Metri

**Durata:** Permanente (ma può essere interrotto, vedere a fianco)

**Gittata:** 36 m

La creatura scelta e tutte le creature entro 3 m da essa diventano invisibili:

- ▶ **Area:** l'area d'effetto con raggio 3 m dell'incantesimo si muove insieme alla creatura scelta.
- ▶ **Uscire dall'area:** i soggetti che si allontanano per più di 3 m dalla creatura scelta tornano visibili.
- ▶ **Entrare nell'area:** le creature che entrano nell'area dopo che l'incantesimo è stato lanciato non diventano invisibili.
- ▶ **Equipaggiamento:** viene reso invisibile anche tutto l'equipaggiamento trasportato

da un soggetto. Gli oggetti che una creatura invisibile appoggia o lascia cadere tornano visibili. Le fonti di luce trasportate diventano invisibili, ma non la luce che emettono.

► **Infrangere l'invisibilità:** se un soggetto attacca o lancia un incantesimo, la sua invisibilità si interrompe.

## Palla di Fuoco

**Durata:** Istantaneo

**Gittata:** 72 m

Una fiammata sfreccia fino a un punto entro gittata ed esplose in una sfera di 6 m di raggio.

► **Danno:** le creature colpite dalla *palla di fuoco* subiscono 1d6 danni per livello dell'utilizzatore, dimezzati se superano un tiro salvezza contro incantesimi.

## Protezione dal Male nel Raggio di 3 Metri

**Durata:** 12 turni

**Gittata:** 3 m attorno all'utilizzatore

L'incantesimo protegge l'utilizzatore e tutti i suoi alleati entro 3 m dagli attacchi di creature di un altro allineamento, come segue:

► **Bonus:** +1 ai tiri salvezza contro attacchi o abilità speciali delle creature influenzate.

► **Tiri per colpire delle creature influenzate:** -1 contro chi è protetto.

► **Creature incantate, artificiali o evocate:** l'incantesimo impedisce inoltre a tali creature di attaccare in mischia chi è protetto, anche se possono ancora usare armi a distanza. Se anche uno solo tra gli individui protetti ingaggia una di queste creature in mischia, la protezione termina (chi è protetto continua a godere dei bonus agli attacchi e ai tiri salvezza menzionati prima).

## Protezione dai Proiettili Normali

**Durata:** 12 turni

**Gittata:** 9 m

Un singolo soggetto entro gittata diventa completamente immune ai proiettili piccoli

e non magici (ad es. non viene conferita nessuna immunità contro il lancio di macigni o frecce incantate).

## Respirare Sott'Acqua

**Durata:** 1 giorno

**Gittata:** 9 m

L'incantesimo permette a un soggetto di respirare liberamente sott'acqua.

► **Respirare aria:** l'incantesimo non influenza la capacità del soggetto di respirare aria.

► **Nuotare:** non viene conferita nessuna competenza aggiuntiva nel nuoto.

## Velocità

**Durata:** 3 turni

**Gittata:** 72 m

Fino a 24 creature in un'area di 18 m di diametro vengono incantate per muoversi e agire al doppio della velocità normale:

► **Movimento:** la capacità di movimento massima dei soggetti è raddoppiata.

► **Attacchi:** i soggetti possono effettuare il doppio dei normali attacchi per round.

► **Incantesimi:** il numero di incantesimi che un soggetto può lanciare ogni round non viene raddoppiato.

► **Congegni magici:** neanche la possibilità d'uso di congegni come le bacchette viene raddoppiata.

## Volare

**Durata:** 1d6 turni +1 per livello

**Gittata:** L'utilizzatore o una creatura toccata

Il soggetto acquisisce la capacità di spostarsi volando.

► **Capacità di movimento:** fino a 108 m (36 m).

► **Movimento libero:** è possibile spostarsi, levitare e fluttuare a mezz'aria in ogni direzione.

# INCANTESIMI DI 4° LIVELLO

## Autometamorfofi

**Durata:** 6 turni +1 per livello

**Gittata:** L'utilizzatore

L'utilizzatore si trasforma in un altro essere:

- ▶ **DV:** i Dadi Vita della nuova forma non possono essere superiori al livello dell'utilizzatore.
- ▶ **Punteggi:** l'utilizzatore mantiene la propria intelligenza, punti ferita, tiri salvezza e probabilità di colpire.
- ▶ **Capacità fisiche:** vengono acquisite quelle della nuova forma (ad es. forza, forme di attacco fisico, modalità di movimento).
- ▶ **Abilità speciali non fisiche:** (ad es. immunità, soffio, incantesimi) non vengono acquisite.
- ▶ **Lanciare incantesimi:** durante la trasformazione non è possibile.
- ▶ **Individui specifici:** l'incantesimo non può essere utilizzato per duplicare un individuo specifico.
- ▶ **Reversione:** se muore mentre è trasformato, l'utilizzatore ritorna alla sua forma originale.

## Charme sui Mostri

**Durata:** 1 o più giorni (vedere a lato)

**Gittata:** 36 m

L'incantesimo affascina 3d6 creature con 3 DV o meno oppure una singola creatura con più di 3 DV. Ogni creatura deve superare un  **tiro salvezza contro incantesimi**  o venire affascinata, come segue:

- ▶ **Amicizia:** il soggetto considera l'utilizzatore un amico fidato e un alleato, e interviene in sua difesa.

- ▶ **Ordini:** se parlano la stessa lingua, l'utilizzatore può dare ordini alla creatura affascinata ed essere ubbidito.
- ▶ **Natura del soggetto:** la creatura affascinata può ignorare ordini che contraddicono le sue abitudini o il suo allineamento.
- ▶ **Ordini suicidi:** una creatura influenzata non ubbidisce mai a ordini suicidi o palesemente autolesionisti.

**Limitazioni:** i non-morti sono immuni.

**Durata:** ha durata indefinita, ma il soggetto può effettuare ulteriori **tiri salvezza contro incantesimi** a intervalli che dipendono dal suo punteggio di INT. Se supera uno di questi tiri, l'incantesimo termina.

- ▶ **INT 3-8:** la creatura può effettuare un nuovo tiro salvezza una volta al mese.
- ▶ **INT 9-12:** la creatura può effettuare un nuovo tiro salvezza una volta alla settimana.
- ▶ **INT 13-18:** la creatura può effettuare un nuovo tiro salvezza una volta al giorno.

## Confusione

**Durata:** 12 round

**Gittata:** 36 m

L'incantesimo confonde 3d6 soggetti entro 18 m l'uno dall'altro, rendendoli incapaci di decidere da soli le proprie azioni.

- ▶ **Soggetti con almeno 2+1 DV:** possono effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi** ogni round per resistere agli effetti dell'incantesimo, agendo liberamente per quel round in caso di successo.
- ▶ **Soggetti con 2 DV o meno:** non possono effettuare un tiro salvezza.
- ▶ **Comportamento:** ogni round, tirare separatamente sulla seguente tabella per ogni soggetto influenzato per vedere come agisce:

### Confusione: Comportamento del Soggetto

2d6	Comportamento
-----	---------------

2-5	Attaca il gruppo dell'utilizzatore
-----	------------------------------------

6-8	Nessuna azione
-----	----------------

9-12	Attaca il gruppo del soggetto
------	-------------------------------

## Crescita Vegetale

**Durata:** Permanente

**Gittata:** 36 m

L'incantesimo provoca una vigorosa crescita della normale vegetazione in un'area entro gittata. Le piante nell'area d'effetto diventano spesse e ipertrofiche, intrecciandosi per formare una giungla piena di spine.

- ▶ **Area:** viene influenzata un'area fino a 300 m<sup>2</sup>, scelta dall'utilizzatore (ad es. 45×6 m, 30×9 m, ecc.).
- ▶ **Passaggio:** solo creature molto grandi possono farsi strada attraverso l'area.

## Metamorfosi

**Durata:** Permanente

**Gittata:** 18 m

Un soggetto vivente viene mutato in un altro tipo di creatura, a scelta dell'utilizzatore:

- ▶ **DV:** l'incantesimo fallisce se i DV della nuova forma sono più del doppio di quelli del soggetto.
- ▶ **Punti ferita:** il soggetto mantiene lo stesso numero di punti ferita.
- ▶ **Abilità:** il soggetto diventa davvero la sua nuova forma, acquisendone tutte le abilità speciali, assieme ad abitudini comportamentali, tendenze e intelligenza.
- ▶ **Individui specifici:** l'incantesimo non può essere utilizzato per duplicare un individuo specifico.
- ▶ **Reversione:** se muore, il soggetto ritorna alla sua forma originale.
- ▶ **Un soggetto che resiste:** può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per non subire gli effetti.

## Metamorfosi di Massa

**Durata:** Permanente

**Gittata:** 72 m

Un gruppo di creature di taglia umana entro un'area del diametro di 72 m viene avvolto da un'illusione che lo fa sembrare un boschetto o un frutteto.

▶ **Passarci attraverso:** una volta che è attiva, l'illusione inganna anche le creature che passano in mezzo ai soggetti nascosti.

▶ **Soggetti che lasciano l'area di effetto:** cessano di essere nascosti.

▶ **Congedare:** l'utilizzatore può terminare l'intera illusione in qualunque momento.

## Muro di Fuoco

**Durata:** Concentrazione

**Gittata:** 18 m

Un'immobile cortina opaca di scintillante fuoco violaceo si manifesta improvvisamente.

- ▶ **Dimensioni:** il muro può avere qualunque dimensione ed estendersi in qualunque forma o direzione l'utilizzatore desideri, fino a un massimo di 120 m<sup>2</sup>. Per esempio, può essere un muro dritto o curvare in un cerchio protettivo.
- ▶ **Posizione:** il muro non può essere evocato in modo che appaia in corrispondenza di qualcos'altro.
- ▶ **Mostri con meno di 4 DV:** non possono oltrepassare il muro di fiamme.
- ▶ **Mostri con 4 o più DV:** quando passano attraverso il muro subiscono 1d6 punti ferita di danno. Il muro infligge danni raddoppiati a non-morti e a creature che usano il freddo o vi sono abituate.
- ▶ **Concentrazione:** il muro continua a esistere finché l'utilizzatore rimane concentrato sull'incantesimo e non si muove.

## Muro di Ghiaccio

**Durata:** 12 turni

**Gittata:** 36 m

Un muro immobile di ghiaccio traslucido si manifesta improvvisamente.

- ▶ **Dimensioni:** il muro può avere qualunque dimensione ed estendersi in qualunque forma o direzione l'utilizzatore desideri, fino a un massimo di 120 m<sup>2</sup>. Per esempio, può essere un muro dritto o curvare in un cerchio protettivo.

► **Posizione:** il muro deve appoggiarsi ad una superficie solida e non può essere evocato in modo che appaia in corrispondenza di qualcos'altro.

► **Mostri con meno di 4 DV:** non possono oltrepassare il muro di ghiaccio.

► **Mostri con 4 o più DV:** possono fare breccia nel muro, ma subiscono 1d6 punti ferita di danno. Il muro infligge danni raddoppiati a creature che usano il fuoco o vi sono abituate.

## Occhio del Mago

**Durata:** 6 turni

**Gittata:** 72 m

Viene evocato un occhio magico e invisibile che permette all'utilizzatore di vedere a distanza.

► **Movimento:** è possibile far spostare l'occhio entro gittata con un movimento di 36 m per turno.

► **Vedere attraverso l'occhio:** concentrandosi, l'utilizzatore può vedere attraverso l'occhio.

► **Tipi di vista:** l'occhio magico è dotato sia di vista normale che di infravisione.

► **Barriere:** le barriere solide bloccano il suo passaggio, ma può infilarsi in buchi o fessure non più piccoli di 2,5 cm.

## Porta Dimensionale

**Durata:** 1 round

**Gittata:** 3 m

L'utilizzatore o una singola creatura vengono trasferiti istantaneamente in un altro luogo distante fino a 108 m. Si può selezionare la destinazione in due modi:

► **Luogo conosciuto:** un luogo entro 108 m che l'utilizzatore conosce.

► **Un luogo sconosciuto:** specificato da una serie di coordinate (ad es. 36 m a nord, 48 m a est, 24 m verso l'alto) che nel complesso non superino 108 m.

**Condizioni:** si applicano le seguenti:

► **Se la destinazione è occupata:** da un corpo solido, l'incantesimo fallisce.

► **Se il bersaglio resiste:** può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare il teletrasporto.

## Rimuovi Maledizione

**Durata:** Istantaneo / Permanente  
(*maledizione*)

**Gittata:** L'utilizzatore o una creatura toccata

*Rimuovi maledizione* rimuove istantaneamente una maledizione da una creatura. Può permettere a un personaggio di liberarsi di un oggetto magico maledetto.

## Invertito: Maledizione

Impone a una creatura un effetto deleterio, se fallisce un tiro salvezza contro incantesimi.

► **Effetti:** l'esatta forma e gli effetti della maledizione sono determinati dall'utilizzatore.

► **Gli effetti possibili includono al massimo:** una penalità di -2 ai tiri salvezza, una penalità di -4 per colpire, la riduzione di una caratteristica del 50%.

► **Maledizioni multiple:** possono affliggere una creatura, purché ognuna abbia un effetto diverso.

► **Giudizio dell'arbitro:** l'arbitro deve valutare gli effetti di questo incantesimo e può riflettere una maledizione troppo potente verso chi l'ha lanciata!

## Terreno Illusorio

**Durata:** Finché non viene toccato

**Gittata:** 72 m

*Terreno illusorio* crea l'allucinazione che sia presente un certo tratto del terreno (ad es. una collina, bosco, palude, ecc.) oppure ne nasconde uno esistente.

► **Area:** l'illusione deve rientrare completamente nella gittata dell'incantesimo.

► **Tocco:** se l'illusione viene toccata da un essere intelligente, l'incantesimo è annullato.

# INCANTESIMI DI 5° LIVELLO

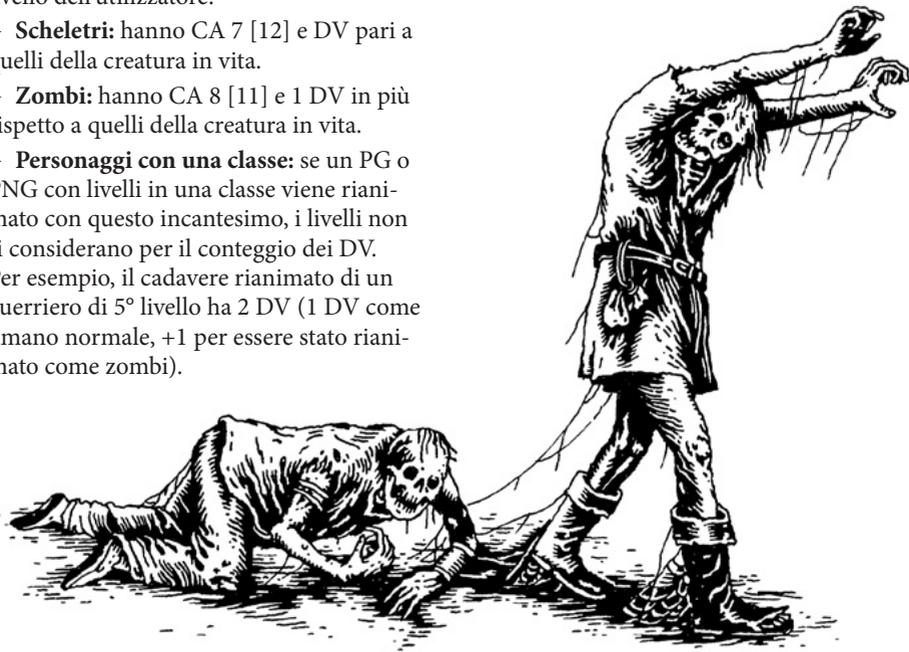
## Animare i Morti

**Durata:** Permanente

**Gittata:** 18 m

L'incantesimo trasforma le ossa o i cadaveri di creature morte in scheletri non-morti o zombi:

- ▶ **Ubbidienti:** ubbidiscono agli ordini dell'utilizzatore.
- ▶ **Abilità speciali:** non sono in grado di usare alcuna abilità speciale (inclusi gli incantesimi) posseduta in vita.
- ▶ **Durata:** rimangono animati finché non sono distrutti o finché non viene lanciato su di loro *dissolvi magie*.
- ▶ **Numero:** l'incantesimo anima un numero di Dadi Vita in zombie scheletri pari al livello dell'utilizzatore:
- ▶ **Scheletri:** hanno CA 7 [12] e DV pari a quelli della creatura in vita.
- ▶ **Zombi:** hanno CA 8 [11] e 1 DV in più rispetto a quelli della creatura in vita.
- ▶ **Personaggi con una classe:** se un PG o PNG con livelli in una classe viene rianimato con questo incantesimo, i livelli non si considerano per il conteggio dei DV. Per esempio, il cadavere rianimato di un guerriero di 5° livello ha 2 DV (1 DV come umano normale, +1 per essere stato rianimato come zombi).



## Blocca Mostri

**Durata:** 6 turni +1 per livello

**Gittata:** 36 m

L'incantesimo causa la paralisi di una o più creature se falliscono un  **tiro salvezza contro incantesimi**. Può essere lanciato in due modi:

1. **Contro un individuo:** il tiro salvezza del bersaglio ha una penalità di -2.
2. **Contro un gruppo:** vengono colpiti 1d4 membri di quel gruppo.

**Limitazioni:** i non-morti non vengono influenzati.

## Contattare Piani Superiori

**Durata:** 1 conversazione

**Gittata:** L'utilizzatore

Viene aperto un canale di comunicazione verso un piano di esistenza superiore, che permette all'utilizzatore di interpellare potenti esseri ultraterreni per ottenere consigli e conoscenza su qualunque soggetto.

► **Piano:** l'utilizzatore deve scegliere quale piano di esistenza contattare: tramite l'incantesimo è possibile comunicare con esseri dal 3° al 12° piano. In piani più alti dimorano esseri con maggiore potere e conoscenza.

► **Domande:** l'utilizzatore può quindi porre semplici domande a cui rispondere sì o no, in numero pari a quello del piano contattato. L'arbitro interpreta il ruolo dell'essere interpellato, rispondendo alle domande.

► **Risposte:** per ogni domanda posta c'è possibilità che l'essere contattato non conosca la risposta o risponda in modo ingannevole: vedere la tabella a lato. È impossibile capire se l'entità sta mentendo.

**Limitazioni:** l'utilizzo di *contattare piani superiori* è un atto importante e pericoloso.

► **Limite di utilizzo:** può essere lanciato al massimo una volta alla settimana. (L'arbitro può limitarne l'uso a una frequenza ancora inferiore, se desidera.)

► **Follia:** comunicare con esseri ultraterreni di grande potere può mandare in frantumi la sanità mentale dell'utilizzatore. La probabilità base è mostrata nella tabella in alto. Per ogni livello dell'utilizzatore superiore all'11°, questa probabilità è ridotta del 5%. Se l'utilizzatore viene portato alla follia dalla comunicazione, il tempo di recupero in settimane è pari alla dimensione contattata.

## Contattare Dimensioni Superiori: Domande

Piano	N° Domande	Non sa	Verità	Follia
3°	3	75%	50%	5%
4°	4	70%	55%	10%
5°	5	65%	60%	15%
6°	6	60%	65%	20%
7°	7	50%	70%	25%
8°	8	40%	75%	30%
9°	9	30%	80%	35%
10°	10	20%	85%	40%
11°	11	10%	90%	45%
12°	12	5%	95%	50%

## Demenza

**Durata:** Permanente

**Gittata:** 72 m

Un utilizzatore di magia arcana (ad es. un mago o un elfo) entro gittata deve superare un  **tiro salvezza contro incantesimi (con una penalità di -4)** o diventare un idiota, incapace di pensare con chiarezza o lanciare incantesimi.

## Evoca Elementale

**Durata:** Permanente (finché non viene congedato o distrutto)

**Gittata:** 72 m

Un elementale, un essere fatto di pura materia elementale, con 16 Dadi Vita, viene evocato da un piano elementale a scelta dell'utilizzatore (aria, terra, fuoco, acqua) per eseguire i suoi ordini.

► **Materiali:** l'evocazione richiede una gran quantità dell'elemento appropriato.

► **Concentrazione:** è necessaria per controllare un elementale.

► **Congedare:** finché mantiene il controllo sull'elementale, l'utilizzatore può congedarlo in ogni momento, rimandandolo al suo piano di origine.

► **Interruzione:** se si muove a più di mezza velocità o la sua concentrazione viene disturbata, l'utilizzatore perde il controllo sull'elementale. Esso diviene quindi un'en-

tità autonoma e cerca immediatamente di uccidere l'utilizzatore e chiunque si metta sulla sua strada.

► **Dissoluzione:** un elementale evocato può essere dissolto da *dissolvi magie o dissolvi il male*.

**Limitazioni:** l'utilizzatore può evocare al massimo un elementale al giorno da ciascun piano.

### Elementale dell'Acqua

Enormi ondate d'acqua.

CA -2 [21], DV 16\* (72pf), Att 1 × colpo (3d8), THAC0 8 [+11], MV 18 m (6 m) / 54 m (18 m) nuotando, TS M2 B3 P4 S3 I6 (16), ML 10, AL Neutrale, PX 2.300, NA 1 (1), TT Nessuno

- **Taglia:** alti 2,4 m e larghi 9,6.
- **Legati all'acqua:** devono rimanere entro 18 m dall'acqua.
- **Immunità ai danni normali:** possono essere feriti solo da attacchi magici.
- **Pericolosi per le creature in acqua:** infliggono 1d8 danni extra.

### Elementale dell'Aria

Enormi turbini di aria vorticante.

CA -2 [21], DV 16\* (72pf), Att 1 × colpo (3d8), THAC0 8 [+11], MV 108 m (36 m) volando, TS M2 B3 P4 S3 I6 (16), ML 10, AL Neutrale, PX 2.300, NA 1 (1), TT Nessuno

- **Taglia:** alti 9,6 m e larghi 2,4.
- **Vortice:** le creature con meno di 2 DV vengono spinte da parte ( **tiro salvezza contro morte**).
- **Immunità ai danni normali:** possono essere feriti solo da attacchi magici.
- **Pericolosi per le creature in volo:** infliggono 1d8 danni extra.

### Elementale del Fuoco

Colonne di fuoco vorticante.

CA -2 [21], DV 16\* (72pf), Att 1 × colpo (3d8), THAC0 8 [+11], MV 36 m (12 m), TS M2 B3 P4 S3 I6 (16), ML 10, AL Neutrale, PX 2.300, NA 1 (1), TT Nessuno

- **Taglia:** alti 4,8 m e larghi altrettanto.
- **Bloccati dall'acqua:** non possono attraversare un canale più ampio della loro larghezza.
- **Immunità ai danni normali:** possono essere feriti solo da attacchi magici.
- **Pericolosi per le creature basate sul freddo:** infliggono 1d8 danni extra.

### Elementale della Terra

Enormi figure umanoidi di terra o pietra.

CA -2 [21], DV 16\* (72pf), Att 1 × colpo (3d8), THAC0 8 [+11], MV 18 m (6 m), TS M2 B3 SP4 S3 I6 (16), ML 10, AL Neutrale, PX 2.300, NA 1 (1), TT Nessuno

- **Taglia:** alti 4,8 m.
- **Bloccati dall'acqua:** non possono attraversare un canale più ampio della loro altezza.
- **Immunità ai danni normali:** possono essere feriti solo da attacchi magici.
- **Pericolosi per le creature sul terreno:** infliggono 1d8 danni extra.

## Giara Magica

**Durata:** Speciale

**Gittata:** L'utilizzatore

Il corpo dell'utilizzatore entra in stato cationico e la sua forza vitale si trasferisce in un ricettacolo (qualsiasi oggetto inanimato entro 9 m), noto come *giara magica*. Da esso, l'utilizzatore può provare a possedere il corpo di altre creature.

**Mentre la forza vitale dell'utilizzatore è nella giara magica:**

- **Possessione:** l'utilizzatore può cercare di possedere il corpo di un'altra creatura entro 36 m. La vittima può effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi** per resistere alla possessione. Se supera il tiro, l'utilizzatore non può provare nuovamente a possedere quella vittima per 1 turno. Se fallisce il tiro, la forza vitale dell'utilizzatore lascia la giara magica ed entra nella vittima, possedendola.

*Giara Magica continua nella pagina seguente...*

► **Tornare indietro:** l'utilizzatore può scegliere di tornare nel proprio corpo in qualunque momento, terminando l'incantesimo.

**Se la giara magica viene distrutta:** l'utilizzatore muore.

► **Se il corpo dell'utilizzatore viene distrutto:** la forza vitale resta nella giara magica.

**Mentre la forza vitale dell'utilizzatore sta possedendo una vittima:**

► **Controllo:** l'utilizzatore guadagna il pieno controllo del corpo della vittima, ma non può farle lanciare incantesimi.

► **Se la giara magica viene distrutta:** l'incantesimo termina e la forza vitale dell'utilizzatore rimane intrappolata nel corpo posseduto.

► **Se la vittima posseduta viene uccisa:** la forza vitale dell'utilizzatore ritorna nella giara magica.

► **Dissoluzione:** *dissolvi il male* costringe la forza vitale dell'utilizzatore a tornare nella giara magica.

► **Se il corpo dell'utilizzatore viene distrutto:** la forza vitale resta nel corpo della creatura posseduta.

## Muro di Pietra

**Durata:** Permanente

**Gittata:** 18 m

Appare un muro di solida roccia.

► **Dimensioni:** il muro può essere di qualunque forma l'utilizzatore desideri e ha un volume di circa 28 metri cubi. (Per esempio, un muro con 50 cm di spessore, 14 m di lunghezza e 4 m di altezza.)

► **Posizione:** il muro deve appoggiarsi ad una superficie solida e non può essere evocato in modo che appaia in corrispondenza di qualcos'altro.

## Nube Mortale

**Durata:** 6 turni

**Gittata:** 9 m

Una nebbia velenosa sgorga dalla punta delle dita dell'utilizzatore, riempiendo un'area con 9 m di diametro.

► **Movimento:** la nebbia si muove di 18 m per turno (6 m per round) seguendo il vento (o, in condizioni di calma, allontanandosi dall'utilizzatore).

► **Abbassamento:** essendo più pesante dell'aria, la nebbia tende a scendere fino al punto più basso del terreno, persino infiltrandosi all'interno di tane o grotte.

► **Danno:** tutte le creature subiscono 1 punto ferita di danno per ogni round di contatto con i vapori.

► **Creature con meno di 5 Dadi Vita:** devono superare un  **tiro salvezza contro morte** (per ogni turno di contatto con i vapori) o morire.

## Passa-Pareti

**Durata:** 3 turni

**Gittata:** 9 m

Un buco con diametro di 1,5 m si apre temporaneamente nella roccia solida o nella pietra, formando un passaggio profondo fino a 3 m.



## Telecinesi

**Durata:** Concentrazione (fino a 6 round)  
**Gittata:** 36 m

Concentrandosi, l'utilizzatore è in grado di spostare oggetti o creature con la forza del pensiero.

- ▶ **Peso:** il bersaglio può avere un peso massimo di 200 monete per livello dell'utilizzatore.
- ▶ **Movimento:** il bersaglio può essere spostato fino a 6 m per round, in qualunque direzione l'utilizzatore desideri (incluso in verticale).
- ▶ **Tiro salvezza:** se il bersaglio è una creatura, essa può tentare di resistere con un **tiro salvezza contro incantesimi**.
- ▶ **Concentrazione:** se la concentrazione dell'utilizzatore si interrompe, il bersaglio viene lasciato cadere.

## Teletrasporto

**Durata:** Istantaneo  
**Gittata:** 3 m

L'utilizzatore o una creatura scelta svanisce e riappare in un luogo determinato dall'utilizzatore.

- ▶ **Equipaggiamento:** il soggetto viene teletrasportato con tutto l'equipaggiamento, fino al carico massimo.
- ▶ **I soggetti che resistono:** possono effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi** per evitare il teletrasporto.
- ▶ **Destinazione:** può trovarsi a qualunque distanza, ma l'utilizzatore deve conoscerla. La destinazione deve essere uno spazio aperto a livello del terreno. (Non è possibile teletrasportare intenzionalmente il soggetto a mezz'aria o dentro un corpo solido.)
- ▶ **Rischio:** quando ci si teletrasporta c'è il rischio di arrivare accidentalmente sopra o sotto il livello del suolo. La possibilità che il teletrasporto abbia successo dipende dalla conoscenza della destinazione da parte dell'utilizzatore (vedere a lato). Si tira un d% e lo si confronta con la tabella sottostante.

## Risultato del Teletrasporto

Conoscenza della Dest.	Livello del Suolo	Troppo in Alto	Troppo in Basso
Scarsa	01-50	51-75	76-00
Moderata	01-80	81-90	91-00
Esatta	01-95	96-99	00

**Livello del suolo:** il soggetto appare nella destinazione desiderata.

**Troppo in alto:** il soggetto appare 1d10×3 m sopra alla destinazione prevista. Se questa posizione è già occupata da un corpo solido, il soggetto viene ucciso istantaneamente. Altrimenti, il soggetto cade verso il basso.

**Troppo in basso:** il soggetto appare all'interno del terreno e viene ucciso istantaneamente.

**Conoscenza della destinazione:** la conoscenza della destinazione da parte del soggetto è valutata come segue:

- ▶ **Scarsa:** un luogo che l'utilizzatore ha visitato una volta o due, ha osservato con la magia o del quale ha sentito delle descrizioni.
- ▶ **Moderata:** un luogo che l'utilizzatore ha visitato spesso o che ha studiato per settimane osservandolo con la magia.
- ▶ **Esatta:** un luogo che l'utilizzatore ha studiato dettagliatamente, di persona.

## Trasforma Roccia in Fango

**Durata:** 3d6 giorni / Permanente  
(trasforma fango in roccia)  
**Gittata:** 36 m

L'incantesimo trasforma fino a 300 m<sup>2</sup> di roccia in fango profondo 3 m.

- ▶ **Movimento:** la capacità di movimento di qualunque creatura che passi attraverso il fango è ridotta del 90%.

## Invertito: Trasforma Fango in Roccia

Trasforma un'area di fango (fino a 300 m<sup>2</sup> per 3 m di profondità) in roccia. Questa alterazione è permanente.

# INCANTESIMI DI 6° LIVELLO

## Abbassamento delle Acque

**Durata:** 10 turni

**Gittata:** 72 m

L'incantesimo dimezza la profondità di una massa d'acqua per la durata. È possibile influenzare un'area fino a 1.000 m<sup>2</sup>.

## Barriera Anti-Magia

**Durata:** 12 turni

**Gittata:** L'utilizzatore

Attorno all'utilizzatore si forma una barriera anti-magia.

► **Blocca la magia:** nessun incantesimo o effetto di incantesimi può attraversare la barriera, in un senso o nell'altro.

► **Congedare:** l'utilizzatore può interrompere l'incantesimo in qualunque momento prima del termine.

## Controllo del Tempo Atmosferico

**Durata:** Concentrazione

**Gittata:** 240 m attorno all'utilizzatore

Concentrandosi (non può muoversi), l'utilizzatore può far manifestare attorno a sé una delle seguenti condizioni. L'incantesimo funziona solo all'aperto.

► **Calma:** una schiarita del maltempo (anche se i suoi effetti collaterali, ad es. il fango dopo la pioggia, rimangono).

► **Caldo estremo:** scioglie la neve o secca il fango (incluso quello di *trasforma roccia in fango*). Le creature nell'area si spostano a metà della loro capacità di movimento.

► **Nebbia:** la visibilità è limitata a 6 m. Le creature nella nebbia si spostano a metà della loro capacità di movimento. A discrezione dell'arbitro, possono perdersi.

► **Venti sostenuti:** le capacità di movimento sono dimezzate. Il volo e gli attacchi a distanza sono impossibili. I venti sostenuti possono essere utilizzati per incrementare del 50% la velocità a vela di una nave, se viaggia seguendo il vento. Nelle zone sabbiose possono causare tempeste di sabbia, limitando la visibilità a 6 m.

► **Pioggia:** penalità di -2 agli attacchi a distanza. In 3 turni si forma del fango, che dimezza le capacità di movimento.

► **Neve:** la visibilità è limitata a 6 m. Le capacità di movimento sono dimezzate. Gli specchi d'acqua possono gelare. Dopo che la neve si scioglie, rimane comunque il fango a ostacolare il movimento.

► **Tornado:** l'utilizzatore controlla il tornado, che si muove di 36 m per round. È possibile ordinare al tornado di attaccare (vedere sotto). Le navi travolte dal tornado hanno un 75% di probabilità di subire 12 punti di danno allo scafo.

## Tornado

Una colonna d'aria vorticante, alta 7,5 m e larga 2, che crea scompiglio tra le navi e le creature volanti.

---

**CA** 0 [19], **DV** 12\* (54pf), **Att** 1 × colpo (2d8), **THAC0** 10 [+9], **MV** 108 m (36 m) volando, **TS** M6 B7 P8 S8 I10 (12), **ML** 10, **AL** Neutrale, **PX** 1.900, **NA** 1 (1), **TT** Nessuno

---

► **Vortice:** le creature con meno di 2 DV vengono spinte da parte ( **tiro salvezza contro morte**).

► **Immunità ai danni normali:** può essere ferito solo da attacchi magici.

► **Pericoloso per le creature in volo:** infligge 1d8 danni extra.

## Disintegrazione

**Durata:** Istantaneo

**Gittata:** 18 m

La forma materiale di una singola creatura od oggetto non magici viene distrutta istantaneamente e permanentemente.

► **Se il bersaglio è una creatura:** può effettuare un  **tiro salvezza contro morte**  per resistere a *disintegrazione*.

► **Esempi di oggetti:** il bersaglio potrebbe essere uno dei seguenti: un albero, una nave, una sezione di 3 m di muro.

## Immagine Proiettata

**Durata:** 6 turni

**Gittata:** 72 m

Un duplicato illusorio dell'utilizzatore appare entro gittata.

► **Duplicato:** l'immagine è un duplicato esatto dell'utilizzatore che si può distinguere solo con il tocco.

► **Incantesimi lanciati in seguito:** sembrano provenire dall'immagine. (Il bersaglio deve comunque essere visibile all'utilizzatore.)

► **Incantesimi e attacchi a distanza:** l'immagine sembra non subire gli effetti di incantesimi e attacchi a distanza.

► **Mischia o tocco:** se l'immagine viene toccata o colpita in mischia, scompare.

## Imposizione

**Durata:** Permanente / Istantaneo (*rimuovi imposizione*)

**Gittata:** 9 m

L'utilizzatore ordina a un soggetto di compiere o evitare un'azione specifica.

► **Esempi:** portare uno specifico oggetto all'utilizzatore, mangiare o bere smodatamente, tenere il segreto su un certo fatto.

► **Compiti impossibili o letali:** le *imposizioni* prescritte non devono essere impossibili o direttamente letali (un'*imposizione* del genere, se lanciata, colpisce invece l'utilizzatore).

► **Tiro salvezza:** il soggetto può effettuare un  **tiro salvezza contro incantesimi**  per evitare gli effetti.

► **Se il tiro salvezza fallisce:** il soggetto deve seguire la linea di condotta stabilita o subire conseguenze sempre più gravi (e infine fatali) determinate dall'arbitro.

Per esempio: penalità al tiro per colpire, riduzioni alle caratteristiche, incapacità di memorizzare incantesimi, tormento fisico e debolezza, ecc.

## Invertito: Rimuovi Imposizione

Può cancellare un incantesimo *imposizione* attivo e tutte le penalità associate. Se l'utilizzatore dell'*imposizione* da cancellare è di livello più alto rispetto al personaggio che lancia *rimuovi imposizione*, l'incantesimo può non avere effetto. La probabilità di fallimento è del 5% per ogni livello che l'utilizzatore ha in meno rispetto a chi ha lanciato *imposizione*.

## Incantesimo della Morte

**Durata:** Istantaneo

**Gittata:** 72 m

Fino a 4d8 Dadi Vita di creature entro un'area cubica con 18 m di lato muoiono istantaneamente se falliscono un  **tiro salvezza contro morte** .

**Limitazioni:** i non-morti e le creature con più di 7 Dadi Vita non sono influenzate.

## Reincarnazione

**Durata:** Permanente

**Gittata:** Appare al cospetto dell'utilizzatore

Un personaggio morto viene riportato in vita in una nuova forma fisica che si manifesta alla presenza dell'utilizzatore. Il nuovo corpo del personaggio non è necessariamente uguale all'originale; ciò viene stabilito tirando sull'apposita tabella a fine capitolo.

Il tiro indica una classe del personaggio o un mostro:

► **Classe del personaggio:** il personaggio ha 1d6 livelli di esperienza (o al massimo lo stesso livello che aveva prima di morire). Il personaggio reincarnato può continuare a guadagnare esperienza e avanzare di livello normalmente nella nuova classe.

*Reincarnazione continua nella pagina seguente...*

► **Mostro:** il tipo dovrebbe essere determinato dall'arbitro. Il mostro deve essere almeno parzialmente intelligente, non avere Dadi Vita superiori al livello del personaggio che viene reincarnato (al massimo 6 DV) ed essere dello stesso allineamento. Si può usare la tabella nella pagina a fianco o l'arbitro può crearne di proprie. I mostri non possono guadagnare livelli di esperienza o avanzare di livello.

## Segugio Invisibile

**Durata:** 1 missione

**Gittata:** Evocato al cospetto dell'utilizzatore

Un segugio invisibile (vedere sotto) viene evocato alla presenza dell'utilizzatore e vincolato magicamente a completare una missione da lui scelta.

► **Formulazione:** l'utilizzatore deve fare attenzione a come formula la missione. I segugi invisibili sono infidi e, a meno che la missione assegnata non possa essere completata facilmente e in poco tempo, seguono alla lettera l'ordine distorcendone l'intento.

► **Durata:** la creatura è vincolata a cercare di completare la missione finché non ha successo o viene distrutta.

► **Esilio:** *dissolvi il male* esilia un segugio invisibile, terminando l'incantesimo.

## Segugio Invisibile

Creature magiche e molto intelligenti evocate da un altro piano di esistenza per eseguire gli ordini di potenti maghi.

**CA** 3 [16], **DV** 8\* (36pf), **Att** 1 × colpo (4d4), **THAC0** 12 [+7], **MV** 36 m (12 m), **TS** M8 B9 P10 S10 I12 (8), **ML** 12, **AL** Neutrale, **PX** 1.200, **NA** 1 (1), **TT** Nessuno

► **Seguono le tracce:** senza fallire.

► **Sorpresa:** con 1-5, a meno che il bersaglio non possa individuare l'invisibilità.

► **Se uccisi:** tornano nel piano di origine.

## Separazione delle Acque

**Durata:** 6 turni

**Gittata:** 36 m

L'utilizzatore crea un passaggio ampio 3 m e lungo fino a 36 attraverso uno stagno, un lago o un'altra massa d'acqua. Può terminare l'incantesimo in anticipo rispetto alla durata.

## Spostamento del Terreno

**Durata:** 6 turni

**Gittata:** 72 m

La terra (ma non la pietra) entro gittata viene rimodellata secondo il desiderio dell'utilizzatore.

► **Capacità di movimento:** l'utilizzatore può smuovere il terreno nell'area per un massimo di 18 m per turno.

► **Scavi:** la gittata dell'incantesimo si estende anche sottoterra, consentendo l'esecuzione di scavi.

## Trasforma Pietra in Carne

**Durata:** Permanente

**Gittata:** 36 m

L'incantesimo trasforma la pietra in carne vivente. È particolarmente utile per restituire la vita a una creatura pietrificata e riportare il suo equipaggiamento alla normalità.

## Invertito: Carne in Pietra

Trasforma una creatura in una statua, incluso tutto il suo equipaggiamento e qualunque oggetto che abbia in mano. Si può effettuare un  **tiro salvezza contro paralisi**  per resistere alla trasformazione.

## Reincarnazione: Classe

d10	Reincarnazione
1	Chierico
2	Elfo
3	Guerriero
4	Halfling
5	Ladro
6	Mago
7	Nano
8	Mostro (tirare sulla tabella dell'allineamento)
9-10	Stessa classe



## Reincarnazione: Mostri Legali

d6	Reincarnazione	DV
1	Gnomo	1
2	Neanderthal	2
3	Pegaso	2
4	Molosso Instabile	4
5	Unicorno	4
6	Roc Piccolo	6

## Reincarnazione: Mostri Neutrali

d6	Reincarnazione	DV
1	Folletto o Spiritello	1
2	Babbuino delle Rocce	2
3	Uomo Lucertola	2
4	Centaur	4
5	Scimmione Bianco	4
6	Orso Mannaro	6

## Reincarnazione: Mostri Caotici

d10	Reincarnazione	DV
1	Coboldo	1
2	Goblin	1
3	Hobgoblin	1
4	Orco	1
5	Gnoll	2
6	Bugbear	3
7	Topo Mannaro	3
8	Lupo Mannaro	4
9	Ogre	4
10	Minotauro	6

## Tablelle Alternative per la Reincarnazione

Nelle tablelle sono elencate classi e mostri presenti in questo manuale.

Se venissero usate altre classi o mostri, l'arbitro potrebbe voler creare delle tablelle per la reincarnazione alternative.





# ALL'AVVENTURA

## ORGANIZZAZIONE DEL GRUPPO

**Dimensione:** il gruppo ideale comprende da 6 a 8 personaggi (abbastanza numeroso per affrontare le sfide dell'avventura, non troppo da essere disorganizzato). In mancanza di PG, è possibile assoldare dei seguaci (*pag. 126*).

**Classi:** si consiglia di formare un gruppo con classi di personaggio differenti. Quelle incentrate sul combattimento sono essenziali per proteggere il gruppo dal pericolo, mentre altre dispongono di magia o abilità speciali utili a gestire le diverse situazioni che possono presentarsi durante un'avventura.

**Livello:** l'introduzione in gioco di nuovi PG può far divergere il livello di esperienza dei personaggi all'interno del gruppo. Poiché sfide e ricompense per personaggi di livelli molto diversi non corrispondono, si raccomanda di non coinvolgere nella stessa avventura personaggi con più di quattro livelli di differenza.

### Ordine di Marcia

Prima di iniziare un'avventura, i giocatori possono determinare il normale posizionamento dei loro PG durante l'esplorazione. Esso è noto come *ordine di marcia*. Per esempio, i giocatori hanno facoltà di decidere di muoversi in una formazione a due colonne, con i personaggi più corazzati davanti, quelli più deboli al centro e una retroguardia. Il gruppo può definire degli ordini di marcia standard per situazioni comuni (ad es. esplorazione normale, combattimento, apertura di porte, perlustrazione, ecc.).

### Il Portavoce

Se i giocatori lo desiderano, possono assegnare a uno di loro il compito di parlare a nome del gruppo. Costui è definito portavoce e ha la responsabilità di informare l'arbitro delle azioni e dei movimenti del gruppo nel complesso. Delegare questo ruolo a un solo giocatore, piuttosto che lasciare che ognuno dica individualmente all'arbitro quali siano le azioni del proprio PG, può velocizzare il gioco.

Il portavoce assume solitamente il ruolo di leader del gruppo: dovrebbe quindi avere un alto punteggio di Carisma e posizionarsi vicino alla prima fila.

### Il Cartografo

Un giocatore può creare una mappa delle aree che vengono esplorate, basandosi sulle descrizioni dell'arbitro. Mentre si disegna la mappa, è possibile annotare dettagli come mostri o trappole incontrate, indizi per risolvere enigmi o possibili zone di interesse da esplorare.

### Spartirsi il Tesoro

I personaggi che sopravvivono ad un'avventura possono accordarsi sulla spartizione del bottino come preferiscono.

**Tesoro non magico:** viene solitamente diviso in parti uguali tra i personaggi giocanti.

**Oggetti magici:** i giocatori devono decidere quale personaggio tiene ciascun oggetto. Un metodo possibile è che i giocatori tirino un dado a testa, confrontando i risultati. Quello con il tiro più alto sceglie un oggetto magico per primo, poi tocca al secondo e così via.



# TEMPO, PESO, MOVIMENTO

## Tenere Traccia del Tempo

Durante un'avventura l'arbitro può tenere traccia del tempo che passa nel mondo immaginario, o *tempo di gioco*. Esso è distinto dal *tempo reale*: ciò che i giocatori e l'arbitro descrivono in pochi secondi potrebbe richiedere ai personaggi ore o anche giorni per portarlo a termine.

Per esempio, mentre i personaggi esplorano un dungeon, l'arbitro tiene traccia del numero di turni che sono passati; quando i personaggi esplorano le terre selvagge, si conta invece il numero di giorni.

L'arbitro deve valutare quanto tempo possa richiedere una certa attività.

## Risorse

Man mano che il tempo di gioco passa, l'arbitro può prestare attenzione a quali risorse consumi il gruppo. Per esempio: cibo, acqua, combustibile per le fonti di luce, durata di incantesimi e oggetti magici, ecc.

## Tenere Traccia del Movimento

Mentre i giocatori esplorano il mondo immaginario, l'arbitro può tenere traccia della loro posizione su una mappa che ha preparato. Normalmente la mappa non viene mostrata ai giocatori, che devono basarsi sulla descrizione delle zone che esplorano fatta dall'arbitro.

Per determinare quanto tempo ci mettano i personaggi per spostarsi da un'area a quella successiva, l'arbitro può riferirsi alla loro capacità di movimento.

## Capacità di Movimento di Gruppo

Un gruppo di avventurieri preferisce di solito rimanere unito. La capacità di movimento del gruppo nel suo complesso è determinata dalla velocità del suo membro più lento.

## Unità di Misura

### Tempo: Round e Turni

Oltre agli intervalli di tempo convenzionali (minuti, ore, giorni e così via), nel gioco si usano le seguenti unità speciali.

**Turni:** 10 minuti in tempo di gioco. In un'ora ci sono 6 turni. Si usano per misurare il tempo durante l'esplorazione di un dungeon (vedere *Avventure nei Dungeon*, pag. 108).

**Round:** 10 secondi in tempo di gioco. In un turno ci sono 60 round. Il tempo viene misurato in round durante gli incontri, specialmente nei combattimenti (vedere *Incontri*, pag. 114 e *Combattimento*, pag. 120).

### Distanza: Metri e Chilometri

Per rimanere fedele alle sue origini, la versione in lingua originale del gioco utilizza le tradizionali unità di misura anglosassoni. Le distanze sono misurate in pollici, piedi, iarde e miglia, convertite in metri e chilometri per l'edizione italiana.

## Conversioni delle Unità di Misura

- ▶ 1 piede = 30 centimetri
- ▶ 1 iarda = 1 metro
- ▶ 1 miglio = 1,5 chilometri

### Peso: Monete

Il peso si considera di solito solo per stabilire quanto ne possano trasportare i personaggi (vedere *Ingombro*, a fianco). Dato che le monete sono la forma di tesoro più comune trovata dagli avventurieri, tutte le indicazioni di peso sono misurate in monete. (Dieci monete equivalgono a mezzo chilo.)



## Ingombro (Regola Opzionale)

Alcuni gruppi possono scegliere di voler utilizzare un sistema che tenga traccia di quanto equipaggiamento e tesori un personaggio stia trasportando e come questo influenzi la sua capacità di movimento.

### Tenere Traccia dell'Ingombro

L'ingombro è una misura sia del peso che del volume trasportato da un personaggio.

**Tesoro:** è possibile tenere traccia dell'ingombro dei tesori trasportati da un personaggio. L'ingombro degli oggetti che solitamente compongono un tesoro è elencato nella tabella sottostante. L'arbitro può decidere il peso di altre forme di tesoro.

**Equipaggiamento:** sulla destra sono presentate due opzioni per tenere traccia dell'ingombro prodotto dall'equipaggiamento del personaggio. Bisogna applicare lo stesso sistema a tutti i personaggi.

**Limite di carico:** il carico massimo trasportabile da un personaggio è pari a 1.600 monete di peso. I personaggi con un carico superiore non possono muoversi.

### Ingombro dei Tesori in Monete

Tesoro	Peso in Monete
Bacchetta	10
Bastone	40
Gemma	1
Gioiello	10
Moneta (di qualunque tipo)	1
Pergamena	1
Pozione	10
Verga	20



## Opzione 1: Ingombro Base

**Tesoro:** si tiene traccia del tesoro trasportato da un personaggio per controllare che non superi il limite di carico.

**Equipaggiamento:** il peso di armatura, armi ed equipaggiamento non viene calcolato e non conta per il limite di carico.

**Capacità di movimento:** è determinata dal tipo di armatura indossata dal personaggio e dal fatto che stia trasportando una quantità significativa di tesoro (secondo il giudizio dell'arbitro). Il peso effettivo del tesoro non influenza la capacità di movimento.

### Ingombro Base

Armatura Indossata	Capacità di Movimento (m)	
	Senza Tesoro	Trasportando Tesoro
Senza armatura	36 (12)	27 (9)
Armatura leggera	27 (9)	18 (6)
Armatura pesante	18 (6)	9 (3)

## Opzione 2: Ingombro Dettagliato

**Tesoro:** si tiene traccia del peso delle monete e degli altri tesori trasportati.

**Equipaggiamento:** si tiene anche traccia del peso dell'armatura e delle armi del personaggio (come indicato nella lista dell'equipaggiamento). L'attrezzatura da avventuriero mista (zaino, chiodi, sacchi, ecc.) può essere considerata come 80 monete di peso.

**Capacità di movimento:** la capacità di movimento del personaggio è determinata dal peso totale di tutti gli oggetti significativi che trasporta, inclusi tesori, armi e armature.

### Ingombro Dettagliato

Ingombro	Capacità di Movimento (m)
Fino a 400 monete	36 (12)
Fino a 600 monete	27 (9)
Fino a 800 monete	18 (6)
Fino a 1.600 monete	9 (3)



# TIRI SULLE CARATTERISTICHE, DANNO, TIRI SALVEZZA

## Tiri sulle Caratteristiche

L'arbitro può utilizzare le caratteristiche di un personaggio per determinare le sue possibilità di riuscita in varie attività impegnative.

**Tirare su una caratteristica:** il giocatore tira 1d20 e, se il risultato è inferiore o uguale alla caratteristica, il tiro ha successo. Se il risultato è superiore alla caratteristica, il tiro fallisce.

**Modificatori:** a seconda della difficoltà del compito, si possono applicare bonus o penalità al tiro. Un modificatore di -4 (+4) indica un compito relativamente facile (difficile).

**1 e 20:** un risultato non modificato di 1 (20) è sempre un successo (fallimento).

## Danno e Guarigione

Tutti i personaggi e i mostri hanno un totale di punti ferita, che rappresenta la loro capacità di evitare la morte. Molte forme di attacco, incluse le armi in combattimento, sottraggono punti ferita a questa riserva.

### Morte

Un personaggio o un mostro viene ucciso se ridotto a 0 punti ferita o meno.

### Distruzione degli Oggetti

Se un personaggio viene ucciso da un incantesimo distruttivo o da un attacco speciale (ad es. un *fulmine magico* o il soffio di un drago), si assume che il suo equipaggiamento venga distrutto.

### Distruzione degli Oggetti Magici

Quando un personaggio viene ucciso da un incantesimo distruttivo o da un attacco speciale, si può accordare ai suoi oggetti magici una possibilità di sopravvivenza, come segue:

- ▶ **Tiro salvezza:** per ogni incantesimo è possibile effettuare un tiro salvezza usando i punteggi del personaggio.
- ▶ **Bonus:** gli oggetti che conferiscono un bonus in combattimento (ad es. le armi e armature magiche) possono applicare questo bonus anche al tiro salvezza.

### Guarigione

**Naturale:** per ogni giorno di riposo completo, un personaggio o un mostro recupera 1d3 punti ferita. Se il riposo viene interrotto, il personaggio o mostro per quel giorno non guarisce.

**Magica:** la guarigione può anche avvenire attraverso la magia, come quella di pozioni e incantesimi. Questo tipo di guarigione è istantanea. È possibile combinare guarigione magica e naturale.

## Tiri Salvezza

Tutti i personaggi e i mostri possono effettuare dei tiri salvezza per evitare il pieno effetto di certi attacchi speciali o magici.

### Categorie

Ci sono cinque categorie di tiro salvezza, da usare nelle seguenti situazioni:

- ▶ **Morte o Veleno:** quando si è bersaglio di un raggio della morte o si rimane esposti al veleno.
- ▶ **Bacchette:** quando si è bersaglio dell'effetto di una bacchetta magica.
- ▶ **Paralisi o Pietrificazione:** quando si è bersaglio di un effetto che paralizza o trasforma in roccia.
- ▶ **Soffio:** quando si è bersaglio del soffio di un drago (o di un altro mostro).
- ▶ **Incantesimi, Verghe o Bastoni Magici:** quando si è bersaglio di un incantesimo nocivo o dell'effetto di una verga o bastone magico.

### Quando Effettuare un Tiro Salvezza

Il tiro salvezza appropriato e l'effetto di un successo o di un fallimento sono indicati nella descrizione dell'incantesimo, dell'attacco del mostro o dello scenario d'avventura.

### Table dei Tiri Salvezza

**Personaggi:** ogni classe ha la propria tabella che indica i tiri salvezza dei personaggi per ciascun livello di esperienza.

**Mostri:** i mostri usano la tabella dei tiri salvezza a *pag. 124*. Le descrizioni di alcuni mostri possono indicare l'utilizzo della tabella di una specifica classe del personaggio.

## Tiri Salvezza in Generi Differenti

I manuali di regole di ambientazione potrebbero specificare situazioni aggiuntive che richiedano tiri salvezza e quali tiri salvezza si dovrebbero utilizzare in quei casi. Per esempio, un manuale di regole di ambientazione potrebbe specificare che l'esposizione alle radiazioni richieda un tiro salvezza contro incantesimi.

## Effettuare un Tiro Salvezza

Quando si viene colpiti da un incantesimo o da una forma di attacco che richieda un tiro salvezza, il giocatore o l'arbitro tirano 1d20 e confrontano il risultato con il valore del tiro salvezza appropriato:

- ▶ **Maggiore o uguale:** un risultato che è maggiore o uguale al valore del tiro salvezza è un successo.
- ▶ **Inferiore:** un risultato inferiore al valore del tiro salvezza è un fallimento.

### Se il Tiro Salvezza ha Successo

**Effetti che infliggono danno:** superare un tiro salvezza contro tali effetti permette di dimezzarne i danni.

**Altri effetti:** superare un tiro salvezza contro tali effetti permette di evitarli interamente o annullarli.

### Tiri Salvezza contro il Veleno

**Fallimento:** fallire un tiro salvezza contro il veleno è di solito fatale.

**Danno:** se un attacco velenoso infligge anche del danno, questo non è influenzato dal successo o fallimento del tiro salvezza.



# PERICOLI E SFIDE

## Arrampicarsi

Quando i personaggi si arrampicano durante una situazione difficile o tesa, l'arbitro può richiedere un tiro su Destrezza.

## Superfici Ripide

Le superfici molto ripide o scoscese sono solitamente impossibili da scalare senza l'equipaggiamento adatto. Alcuni personaggi possono avere delle abilità di classe che consentano loro di arrampicarsi su tali superfici senza aiuto.

## Cadere

Cadere dall'alto su una superficie dura provoca 1d6 danni per ogni 3 m di caduta.

## Fame

Se i personaggi passano un giorno intero o più senza cibo o acqua, l'arbitro può iniziare ad applicare delle penalità ai tiri per colpire e alla capacità di movimento, richiedere che il riposo sia più frequente o anche iniziare a sottrarre punti ferita (in casi estremi).

## Mostri erranti

Oltre ai mostri piazzati specificamente in certe zone di un dungeon o delle terre selvagge, i PG possono casualmente incontrare dei mostri che si stanno spostando da un'area a un'altra. Questi sono noti come mostri erranti.

Per i dettagli specifici, vedere *Avventure nei Dungeon*, pag. 108, *Avventure nelle Terre Selvagge*, pag. 110 e *Avventure Marittime*, pag. 112.

**Frequenza:** l'arbitro ha la facoltà di tirare periodicamente per determinare se viene incontrato un mostro errante. La frequenza dipende dal tipo di area che si sta esplorando.

**Possibilità:** quando si tira per i mostri erranti, la probabilità di un incontro è solitamente 1-su-6. Questa può variare a seconda del tipo di area che si sta esplorando (ad es. la zona o il livello del dungeon, il tipo di terreno nelle terre selvagge).

**Tipo di Mostro:** ogni area dovrebbe avere la sua tabella dei mostri erranti, su cui l'arbitro possa tirare quando avviene un incontro.

**Rumore o luce:** se il gruppo produce molto rumore o porta delle fonti di luce brillanti in un ambiente buio, l'arbitro può incrementare la possibilità di incontrare mostri erranti.

**Nascondersi:** se il gruppo riposa silenziosamente in un luogo non trafficato, l'arbitro può diminuire la possibilità di incontrare mostri erranti.

## Nuotare

**Capacità di movimento:** i personaggi si spostano per la metà della loro normale capacità di movimento quando nuotano.

**Chi sa nuotare:** si assume che tutti i personaggi sappiano nuotare, a meno che non ci siano delle ovvie ragioni per cui uno di essi non dovrebbe mai aver imparato.

## Annegare

Le circostanze in cui si rischia di annegare (così come le possibilità che questo avvenga) sono determinate dall'arbitro.

**Esempi di circostanze:** nuotare in acque agitate, nuotare indossando un'armatura o portando oggetti pesanti o scomodi, combattere in acqua.

**Esempi di possibilità di annegare:** un personaggio che nuoti in acque mosse mentre indossa un'armatura pesante e porta un grosso carico ha il 99% di probabilità di annegare. Un personaggio nelle stesse acque ma con un'armatura e un carico leggero può avere solo 10% di probabilità.

## Oscurità

Durante una spedizione nel sottosuolo, è normale che i personaggi desiderino portare con sé una fonte di luce. Le fonti di luce tipiche consentono di vedere entro un raggio di 9 m.

## Infravisione

Tutti i mostri non umani e molte razze semiumane hanno un tipo di vista speciale, che funziona al buio. Questo fenomeno si chiama infravisione.

**Sfumature di calore:** i personaggi con l'infravisione possono vedere l'energia termica che si irradia dalla materia vivente. In generale, ciò che è vivo è visibile con colori chiari, mentre gli oggetti freddi risultano grigi e quelli molto freddi neri.

**Leggere:** non è possibile leggere al buio con l'infravisione, poiché non permette di percepire i minimi dettagli.

**Gittata:** l'infravisione funziona entro un raggio limitato (18 m per i mostri, a meno che non venga specificato altrimenti nella loro descrizione).

**Disturbi:** l'infravisione funziona solo nell'oscurità. Luce visibile (normale o magica) o grandi fonti di calore la inibiscono.

## Luce e Sorpresa

I personaggi e i mostri che portano una luce in un ambiente buio solitamente non sono in grado di sorprendere gli avversari (vedere *Incontri*, pag. 114), perché la luce segnala la loro presenza.

## Perdere l'Orientamento

I personaggi possono seguire tranquillamente sentieri, strade e altri punti di riferimento ben conosciuti senza paura di perdersi. Lo stesso vale quando si viaggia con una guida fidata. Tuttavia, attraversando regioni aperte e poco battute, è facile perdere l'orientamento.



La probabilità che il gruppo si perda dipende dal tipo di terreno che sta esplorando (vedere *Avventure nelle Terre Selvagge*, pag. 110 e *Avventure Marittime*, pag. 112).

## Conseguenze di Perdere l'Orientamento

Se il gruppo si perde, l'arbitro deve decidere in quale direzione stia davvero viaggiando. Una possibilità è scegliere una direzione solo leggermente fuori rotta. Per esempio, se il gruppo voleva dirigersi a sud, in realtà magari sta andando a sud-ovest o a ovest.

Il gruppo potrebbe metterci un po' ad accorgersi di stare andando nella direzione sbagliata.

# AVVENTURE NEI DUNGEON

## Svolgimento del Turno

1. **Mostri erranti:** laddove sia appropriato, l'arbitro tira per i mostri erranti.
2. **Azioni:** il gruppo decide quale azione intraprendere (ad es. muoversi, perlustrare, ascoltare, entrare in una stanza).
3. **Descrizione:** l'arbitro descrive quello che succede. Se vengono incontrati dei mostri, si segue la procedura descritta in *Incontri*, pag. 114.
4. **Fine del turno:** l'arbitro annota il tempo trascorso, facendo attenzione a fonti di luce, durata degli incantesimi e bisogno di riposo del gruppo.

## Mostri Erranti

**Frequenza:** si tira solitamente una volta ogni 2 turni passati nel dungeon.

**Possibilità:** la probabilità tipica di incontrare un mostro errante è di 1-su-6.

**Distanza:** i mostri erranti appaiono solitamente a 2d6×3 m di distanza e si dirigono verso il gruppo.

## Movimento

**Esplorare zone sconosciute:** mentre esplorano aree di dungeon ignote, i personaggi si possono muovere della loro *capacità di movimento base per turno*. Questo passo (lentissimo!) tiene conto del fatto che i PG stiano esplorando, guardando dove mettono i piedi e tracciando una mappa, cercando intanto di fare silenzio ed evitare gli ostacoli.

**In aree che conoscono:** mentre attraversano zone del dungeon con cui hanno familiarità, l'arbitro potrebbe consentire ai PG di muoversi più velocemente.



Per esempio, potrebbe permettere loro di muoversi al triplo della loro capacità di movimento base per turno quando attraversano zone familiari.

## Perlustrare

I dungeon hanno spesso delle caratteristiche nascoste come porte segrete o trappole. Gli avventurieri possono trovarle perlustrando.

**Area:** il giocatore deve dichiarare esattamente quale area di 3×3 m venga perlustrata.

**Tempo:** la perlustrazione richiede 1 turno.

**Possibilità di successo:** se un personaggio sta cercando nel posto giusto, ha una probabilità di 1-su-6 di trovare una porta segreta o trappola nelle stanze. (Alcuni tipi di avventurieri possono avere probabilità maggiori.)

**Tira l'arbitro:** quando un personaggio si mette a cercare, il tiro dovrebbe sempre essere effettuato dall'arbitro, in modo che il giocatore non sappia se abbia fallito o semplicemente l'area perlustrata non nasconda nulla.

**Una possibilità:** un personaggio può effettuare un solo tentativo di perlustrare un'area.

## Porte

I dungeon hanno spesso molte porte, alcune segrete e alcune in evidenza. Molte sono chiuse e parecchie incastrate.

### Porte Segrete

Le porte segrete possono essere notate da personaggi che le stiano specificamente cercando. Vedere *Perlustrare*.

### Porte Chiuse

Le serrature possono essere scassinate da un personaggio abile con il grimaldello o aperte con la magia.

### Porte Incastrate

**Forzare:** la possibilità di forzare una porta incastrata ad aprirsi dipende dalla Forza del personaggio (vedere *Caratteristiche*, pag. 16).

**Sorpresa:** un tentativo fallito di forzare una porta vanifica ogni effetto sorpresa (vedere *Incontri*, pag. 114) nei confronti di eventuali mostri dall'altra parte della porta.

### Porte che Si Richiudono

Le porte aperte (in qualunque modo) dagli avventurieri tendono a richiudersi dopo il loro passaggio. Si possono fissare con chiodi di ferro o altri blocchi per impedirlo.

### I Mostri e le Porte

I mostri che vivono nel dungeon possono solitamente aprire le porte (anche quelle incastrate), a meno che non siano bloccate, chiuse magicamente o inchiodate.

### Origliare alle Porte

**Possibilità di successo:** i PG hanno una probabilità di 1-su-6 di individuare dei suoni flebili che provengano da oltre una porta. (Alcuni tipi di avventurieri potrebbero avere probabilità di successo maggiori.)

**Tira l'arbitro:** quando un personaggio si mette a origliare, in modo che il giocatore non sappia se abbia fallito o semplicemente non ci siano rumori dietro la porta.

**Una possibilità:** a personaggio per porta.

**Mostri silenziosi:** alcuni mostri, come i non-morti, non producono alcun rumore.

## Riposare

**Frequenza del riposo:** ogni ora trascorsa in un dungeon richiede ai personaggi di riposare per 1 turno.

**Effetti della mancanza di riposo:** se i personaggi proseguono senza riposare, soffrono una penalità di -1 ai tiri per colpire e al danno finché non riposano per 1 turno.

## Trappole

Ci sono due tipi di trappole:

- **Trappole sui tesori:** piccole trappole piazzate su un oggetto, per impedire che venga manomesso o rubato (ad es. un ago velenoso su un forziere o su una serratura).
- **Trappole nelle stanze:** grandi trappole pensate per colpire chiunque entri in una certa area (ad es. un pozzo che si apre nel pavimento quando gli si cammina sopra).

### Far Scattare una Trappola

Ogni trappola viene fatta scattare da un'azione specifica (ad es. aprire una porta o camminare in una determinata area).

**Possibilità che scatti:** c'è una probabilità di 2-su-6 che un personaggio attivi una trappola compiendo un'azione.

**Danno della trappola:** una trappola infligge solitamente danni in automatico, senza che sia necessario un tiro per colpire.

**Mostri:** se l'arbitro desidera, i mostri possono essere in grado di oltrepassare le trappole senza rischi.

### Cercare Trappole

**Trappole nelle stanze:** gli avventurieri possono decidere di perlustrare un'area di 3×3 m in cerca di trappole nelle stanze. Se la ricerca ha successo, la trappola viene scoperta. Vedere *Perlustrare*.

**Trappole sui tesori:** la maggior parte degli avventurieri non ha la necessaria competenza sui meccanismi nascosti per localizzare trappole piccole come gli aghi avvelenati. (Alcuni tipi di avventurieri possono avere quest'abilità, come indicato nella descrizione della classe.)

# AVVENTURE NELLE TERRE SELVAGGE

## Svolgimento della Giornata

1. **Decidere la rotta:** i giocatori decidono il loro itinerario giornaliero.
2. **Perdere l'orientamento:** l'arbitro determina se il gruppo si perde.
3. **Mostri erranti:** laddove sia appropriato, l'arbitro tira per i mostri erranti.
4. **Descrizione:** l'arbitro descrive il territorio attraversato e qualunque luogo di interesse nel quale il gruppo si imbatta, chiedendo dove necessario le azioni dei giocatori. Nel caso in cui si incontrino dei mostri, si segue la procedura descritta in *Incontri*, pag. 114.
5. **Fine della giornata:** l'arbitro annota il tempo trascorso, facendo attenzione a razioni, durata degli incantesimi e bisogno di riposo del gruppo.

## Cacciare

Cacciare deve essere l'unica attività della giornata: nessun riposo o spostamento è possibile. Mentre si caccia, c'è una probabilità di 1-su-6 di incontrare animali adatti a essere mangiati (sempre che si riesca a prenderli!). A questo si aggiunge la normale possibilità di incontri casuali (vedere *Mostri Erranti*).

## Distanza

Gli spazi aperti delle terre selvagge permettono a personaggi e mostri di muoversi più liberamente che in un dungeon.

**Gittata e capacità di movimento:** sono triplicate.

**Area d'effetto:** le aree d'effetto come quelle degli incantesimi o degli attacchi basati sul soffio rimangono invariate.

## Foraggiare

Durante il normale movimento (vedere *Viaggi Via Terra*) è possibile foraggiare in cerca di erbe, frutta, noci, ecc. Il gruppo ha ogni giorno una probabilità di 1-su-6 di trovare abbastanza cibo per sfamare 1d6 esseri di taglia umana.

## Mostri Erranti

**Frequenza:** solitamente si tira una volta al giorno, ma l'arbitro ha la facoltà di decidere di aumentare i tiri fino a tre o quattro.

**Probabilità:** di incontrare un mostro errante variabile in base al terreno che si sta esplorando (vedere sotto).

**Distanza:** i mostri erranti appaiono solitamente a 4d6×10 m di distanza. Se una delle due fazioni è sorpresa (vedere *Incontri*, pag. 114), la distanza è ridotta a 1d4×10 m.

### Probabilità in Base al Terreno

- ▶ **Città, prateria, terre coltivate, terreno aperto:** 1-su-6.
- ▶ **Cielo, colline, deserto, foresta, terreno arido:** 2-su-6.
- ▶ **Giungla, montagne, palude:** 3-su-6.



## Perdere l'Orientamento

All'inizio di ogni giornata di viaggio, l'arbitro può determinare se il gruppo perde l'orientamento. La probabilità che questo accada dipende dal terreno che si sta attraversando:

- ▶ **Prateria, terreno aperto:** 1-su-6.
- ▶ **Boschi, colline, montagne, terreno arido:** 2-su-6.
- ▶ **Deserto, giungla, palude:** 3-su-6.

**Effetti:** come *Perdere l'Orientamento*, pag. 107.

## Riposare

**Frequenza del riposo:** i personaggi devono riposare 1 giorno per ogni 6 di viaggio.

**Effetti della mancanza di riposo:** se i personaggi proseguono senza riposare, soffrono una penalità di -1 ai tiri per colpire e al danno finché non riposano per un giorno intero.

## Sorpresa

**Circondati:** se un gruppo venisse sorpreso da tre o più mostri, questi dovrebbero essersi posizionati in modo da circondarlo.

## Viaggi Via Terra

**Chilometri al giorno:** il numero di chilometri che un personaggio può percorrere in un giorno corrisponde alla sua *capacità di movimento base*. Per esempio, un personaggio con una capacità di movimento base di 36 m può percorrere 36 km al giorno.

## Modificatori del Terreno

Alcuni tipi di terreno modificano la velocità a cui i personaggi possono viaggiare:

- ▶ **Colline, deserto, foresta, terreno accidentato:** 33% più lentamente.
- ▶ **Giungla, montagne, palude:** 50% più lentamente.
- ▶ **Strade battute:** 50% più velocemente.

## Marcia Forzata

Se i personaggi devono percorrere più strada durante una giornata, possono ricorrere alla marcia forzata.

**Aumento della velocità:** la distanza percorsa aumenta del 50%. Per esempio, un personaggio che normalmente percorre 36 km al giorno potrebbe invece attraversarne 54.

**Riposo:** i personaggi devono riposare per un giorno intero dopo una marcia forzata.

## Visibilità

I personaggi possono solitamente vedere attorno a loro per quattro chilometri e mezzo se si trovano in terreno aperto. Questa distanza a volte potrebbe essere ridotta (ad es. su terreni con molta vegetazione come una foresta) o aumentata (ad es. guardando dalla cima di una montagna).

## Volare

**Chilometri al giorno:** la distanza giornaliera che una creatura può percorrere volando è il doppio di quella che può percorrere via terra (vedere *Viaggi Via Terra*). Per esempio, una creatura con una capacità di movimento di 36 m potrebbe percorrere 36 km al giorno via terra, ma volare per 72 km.

**Terreno:** non influenza lo spostamento aereo.

## Cavalcature Volanti

Una bestia alata può generalmente trasportare cavalieri o altri carichi in base ai suoi DV:

- ▶ **Creature con 3 DV:** possono portare un essere grande circa la metà di un umano adulto.
- ▶ **Creature con 6 DV:** possono portare un umano adulto.
- ▶ **Creature con 12 DV:** possono portare un animale grande come un cavallo.
- ▶ **Creature da 24 DV:** possono portare un animale molto grande, come un elefante.

## Svolgimento della Giornata

1. **Decidere la rotta:** i giocatori decidono il loro itinerario giornaliero.
2. **Perdere l'orientamento:** l'arbitro determina se il gruppo si perde.
3. **Tempo atmosferico:** l'arbitro determina le *Condizioni del Vento*.
4. **Mostrri erranti:** laddove sia appropriato, l'arbitro tira per i mostrri erranti.
5. **Descrizione:** l'arbitro descrive il territorio attraversato e qualunque luogo di interesse nel quale il gruppo si imbatta, chiedendo dove necessario le azioni dei giocatori. Nel caso in cui si incontrino dei mostrri, si segue la procedura descritta in *Incontri*, pag. 114.
6. **Fine della giornata:** l'arbitro annota il tempo trascorso, facendo attenzione a razioni, durata degli incantesimi e bisogno di riposo dell'equipaggio.

## Condizioni del Vento

Le condizioni del vento in mare influiscono sulla velocità di un vascello a vela. Venti troppo forti possono anche rendere la navigazione pericolosa. L'arbitro può controllare le condizioni del vento all'inizio di ogni giornata, tirando 2d6:

- **2:** calma; non è possibile navigare a vela.
- **3-11:** è possibile navigare a vela normalmente.
- **12:** burrasca o tempesta; velocità dei vascelli a vela triplicata (vedere *Burrasche e Tempeste*).

## Condizioni Variabili del Vento (Regola Opzionale)

I gruppi che preferiscono un sistema di navigazione più dettagliato possono usare la tabella a fianco, che aggiunge risultati addizionali al tiro dei 2d6 per le condizioni giornaliere del vento.



## Venti Forti

**Vascelli adatti alla navigazione:** hanno un 10% di probabilità di imbarcare acqua.

**Vascelli non adatti alla navigazione:** hanno un 20% di probabilità di imbarcare acqua.

**Effetto di aver imbarcato acqua:** la capacità di movimento della nave è ridotta di  $\frac{1}{2}$  finché non riceve riparazioni in un porto.

## Burrasche e Tempeste

**Vascelli adatti alla navigazione:** possono provare a seguire la direzione del vento per evitare danni. Questo viene gestito come segue:

- Il vascello viaggia al triplo della sua velocità normale in una direzione scelta a caso. (L'arbitro potrebbe tirare 1d6, dove 1 indica la direzione desiderata, 2 indica 60° a destra, 3 indica 120° a destra e così via.)
- Se durante questo spostamento la nave incontra una massa di terra, ha una probabilità del 75% di naufragare sulla costa.

**Vascelli non adatti alla navigazione:**

- C'è un 80% di probabilità che il vascello si riempia d'acqua e affondi.
- Se il vascello è in vista della terra quando la burrasca colpisce, può provare ad arenarsi. Se la costa è relativamente priva di pericoli fisici (rocce, scogli, ecc.), questo ha automaticamente successo; altrimenti, c'è una probabilità di 2-su-6 di trovare un porto sicuro in cui aspettare che la tempesta passi.

## Condizioni Variabili del Vento

2d6	Vento	Effetto
2	Calma	Impossibile navigare a vela. Movimento a remi ridotto a $\frac{1}{3}$ (per via della fatica).
3	Brezza leggera	Capacità di movimento a vela ridotta a $\frac{1}{3}$ del normale.
4	Brezza tesa	Capacità di movimento a vela ridotta a $\frac{1}{2}$ del normale.
5	Vento moderato	Capacità di movimento a vela ridotta a $\frac{2}{3}$ del normale.
6-8	Vento teso	Capacità di movimento a vela normale.
9	Vento fresco	Capacità di movimento a vela aumentata di $\frac{1}{3}$ .
10	Vento sostenuto	Capacità di movimento a vela aumentata di $\frac{1}{2}$ .
11	Vento forte	Capacità di movimento a vela raddoppiata. Vedere <i>Venti Forti</i> .
12	Burrasca o tempesta	Capacità di movimento a vela triplicata. Vedere <i>Burrasche e Tempeste</i> .

### Distanza

**Gittata e capacità di movimento:** triplicate.

**Area d'effetto:** le aree d'effetto come quelle degli incantesimi o degli attacchi basati sul soffio rimangono invariate.

### Mostri Erranti

**Frequenza:** si tira solitamente una volta al giorno, ma l'arbitro ha la facoltà di decidere di aumentare i tiri fino a tre o quattro.

**Probabilità:** di 2-su-6 negli oceani o nei fiumi e 3-su-6 nelle paludi.

**Distanza:** i mostri erranti appaiono a 4d6×10 m di distanza. Se una delle due fazioni è sorpresa (vedere *Incontri, pag. 114*), la distanza è ridotta a 1d4×10 m.

**Posizione:** gli incontri acquatici possono avvenire in mare aperto o sulla terra, se il gruppo attracca a un certo punto della giornata.

### Navigazione

**Chilometri al giorno:** navigabili da una creatura o vascello pari alla sua *capacità di movimento base*. Per esempio, un vascello con una capacità di movimento base di 108 m può percorrere 108 km al giorno.

### Modificatori

La distanza percorsa in un giorno può essere influenzata dalle condizioni atmosferiche prevalenti:

► **Navigazione fluviale:** la corrente può aumentare (andando a valle) o diminuire (andando a monte) la distanza percorsa di 1d6+9 km al giorno.

► **A vela:** la velocità di movimento è influenzata dalle condizioni prevalenti del vento. Vedere *Condizioni del Vento*.

### Perdere l'Orientamento

**Con un navigatore a bordo:** la probabilità di perdersi è di 2-su-6.

**Senza un navigatore a bordo:** la probabilità di perdersi è del 100% in mare aperto e 2-su-6 in vista della costa.

**Effetti:** come *Perdere l'Orientamento, pag. 107*.

### Sorpresa

I mostri acquatici non vengono solitamente sorpresi dalle navi. Delle circostanze straordinarie (ad es. una fitta nebbia) potrebbero alterare questo fatto.

### Visibilità

**Terra:** in una giornata limpida si può scorgere la terra a 36 km di distanza, che può ridursi in base alle condizioni di luce e atmosferiche.

**Navi:** in una giornata limpida si possono avvistare e identificare a 300 m (anche solo a 40 m in caso di fitta nebbia).

# INCONTRI

Un incontro inizia quando i personaggi incappano in un mostro, che sia perché l'arbitro ha pianificato un incontro nell'area che i PG stanno esplorando o perché un tiro di dadi determina casualmente che ne avviene uno (vedere *Mostri Erranti*, pag. 106).

## Svolgimento dell'Incontro

1. **Sorpresa:** laddove sia appropriato, l'arbitro tira per la sorpresa.
2. **Distanza dell'incontro:** l'arbitro determina quanto lontano dai PG sono i mostri.
3. **Iniziativa:** tutte le fazioni che non sono sorprese tirano l'iniziativa per determinare chi agisce per primo.
4. **Azioni:** tutte le fazioni che non sono sorprese decidono come reagire all'incontro. L'incontro viene giocato di conseguenza.
5. **Conclusione:** è passato 1 turno.

## Sorpresa

### Quando Tirare

Si tira per la sorpresa per ogni fazione che non si aspetta l'incontro. Per esempio, se un mostro sta aspettando silenziosamente che un gruppo estremamente rumoroso si avvicini, il mostro non ha possibilità di essere sorpreso, ma il gruppo sì.

## Tiri per la Sorpresa

Ogni fazione che ancora non è consapevole della presenza dell'altra tira 1d6.

**Mostri:** l'arbitro tira per i mostri.

**PG:** un giocatore tira per tutto il gruppo di avventurieri.

**Risultati:** un risultato di 1 o 2 indica che quella fazione è sorpresa.

## Effetti della Sorpresa

**Entrambe le fazioni sono sorprese:** c'è solo un momento di confusione, nessuna delle due parti ne trae in alcun modo vantaggio.

**Una fazione è sorpresa:** la fazione che non è sorpresa guadagna 1 round di vantaggio. La fazione sorpresa non può agire in quel round.

## Distanza dell'Incontro

La situazione in cui avviene l'incontro determina spesso quanto è lontano il mostro. Se non si è certi, la distanza dell'incontro può essere determinata casualmente:

- ▶ **Dungeon:** 2d6×3 m.
- ▶ **Terre selvagge:** 4d6×10 m (o 1d4×10 m se una delle due fazioni è sorpresa).
- ▶ **In acqua:** 4d6×10 m (o 1d4×10 m se una delle due fazioni è sorpresa).

## Iniziativa

(Vedere *Combattimento*, pag. 120 per tutti i dettagli.)

**Tirare 1d6:** per ogni fazione all'inizio di ogni round.

**Vincitore:** la fazione con il tiro più alto agisce per prima. Le altre seguono in ordine, dal risultato più alto al più basso.

**Pareggi:** è possibile far ritirare le due fazioni o risolvere le azioni di entrambe contemporaneamente.

## Azioni

### Azioni dei personaggi giocanti

I giocatori decidono cosa fare.

### Azioni dei mostri

L'arbitro determina come i mostri reagiscono al gruppo. Le circostanze rendono a volte scontato come un mostro si comporti. In altri casi, l'arbitro può determinare la reazione di un mostro verso il gruppo tirando sulla tabella sottostante.

**Carisma:** se uno specifico personaggio prova a parlare con i mostri, il suo modificatore alle reazioni dei PNG dovuto al CAR (vedere *Caratteristiche*, pag. 16) viene applicato al tiro di reazione.

### Tiro di Reazione dei Mostri

2d6	Risultato
2 o meno	Ostile, attacca
3-5	Scostante, può attaccare
6-8	Neutrale, incerto
9-11	Indifferente, apatico
12 o più	Amichevole, cooperativo

### Azioni comuni

Durante un incontro è possibile qualunque azione, ma le seguenti sono comuni:

- **Combattimento:** se una fazione attacca, lancia incantesimi o compie manovre tattiche, bisogna cominciare a tenere traccia del tempo passato in round e seguire la procedura di combattimento (pag. 120).
- **Fuga:** se una delle due fazioni decide di fuggire, l'altra può decidere di inseguirla. Vedere *Fuga*.
- **Trattativa:** i PG possono cercare di comunicare con i mostri. Cominciare un incontro in questo modo può influenzare il comportamento dei mostri (vedere *Azioni dei Mostri*). Se entrambe le fazioni decidono di parlare, la negoziazione può essere risolta tramite l'interpretazione dei ruoli.

## Movimento

**Capacità di movimento negli incontri:** un personaggio può muoversi della sua capacità di movimento base (nelle terre selvagge) o di un terzo di essa (nei dungeon) durante gli incontri. Per esempio, un personaggio con una capacità di movimento base di 36 m può muoversi di 12 m per round durante un incontro in un dungeon.

**Durata massima:** i personaggi possono muoversi a questa velocità al massimo per 60 round (1 turno).

## Fuga

Se una fazione desidera evitare un incontro, può cercare di scappare. Questo si definisce *fuga* ed è possibile solo *prima dell'inizio di un combattimento*. Quando una fazione decide di cercare di fuggire, l'altra parte deve scegliere se inseguirla o meno.

**Giocatori:** possono decidere liberamente se desiderano inseguire dei mostri in fuga.

**Mostri:** l'arbitro deve decidere se i mostri vogliono inseguire i PG in fuga. (Un risultato basso sulla tabella della Reazione dei Mostri può essere usato per determinare l'inseguimento.)

**Nessun inseguimento:** se la fazione opposta decide di lasciar scappare l'altra, la fuga ha automaticamente successo; l'incontro viene evitato.

**Inseguimento:** se la fazione opposta decide di gettarsi all'inseguimento, la probabilità di successo della fuga dipende dall'ambiente che si sta esplorando. Vedere *Fuga e Inseguimento*, pag. 116.

## Conclusione

Si assume che completare un incontro richieda almeno 1 turno, incluso il tempo impiegato successivamente per riposare, riorganizzarsi, pulire le armi, fasciare le ferite e così via.

# FUGA E INSEGUIMENTO

## Nelle Terre Selvagge

### Nel Dungeon

#### Fuga

Si confronta le capacità di movimento:

- **La fazione che scappa è più veloce:** la fuga ha automaticamente successo, a meno che la fazione che scappa non sia costretta a fermarsi.
- **La fazione che scappa non è più veloce:** inizia un inseguimento.

#### Inseguimento

**Tempo:** si misura in round (vedere *Tempo, Peso, Movimento, pag. 102*).

**Correre:** si assume che ogni fazione corra alla velocità massima (vedere più avanti).

**Linea di vista:** la maggior parte dei mostri non continua un inseguimento se i personaggi escono dalla visuale.

**Lasciar cadere un tesoro:** se i mostri apprezzano le ricchezze, c'è una probabilità di 3-su-6 che mettano fine all'inseguimento per raccogliere qualunque tesoro i personaggi si lascino dietro.

**Lasciar cadere del cibo:** mostri affamati o meno intelligenti potrebbero smettere di inseguire se i personaggi si lasciassero dietro del cibo (probabilità di 3-su-6).

**Ostacoli:** anche dell'olio in fiamme o altri ostacoli potrebbero rallentare o mettere fine a un inseguimento.

#### Correre

**Capacità di movimento:** i personaggi si spostano della loro piena capacità di movimento ogni round di un inseguimento.

**Cartografia:** impossibile mentre si corre.

**Sfinimento:** i personaggi sono sfiniti dopo aver corso per 30 round.

**Effetti dello sfinimento:** una penalità di -2 agli attacchi, al danno e alla Classe Armatura.

**Riposare:** le penalità per lo sfinimento durano finché i personaggi non si sono riposati per 3 interi turni.

#### Fuga

La probabilità di fuggire è un tiro percentuale. Se il tiro per fuggire fallisce, comincia un inseguimento. La sorpresa (vedere *Incontri, pag. 114*) determina la probabilità di fuggire:

- **Nessuna sorpresa:** se nessuna delle due fazioni è sorpresa, la probabilità di fuggire è determinata dalla dimensione relativa dei due gruppi. (Il gruppo più piccolo ha probabilità maggiori, poiché quelli più grandi non possono muoversi altrettanto velocemente o silenziosamente.) La tabella a fianco indica la probabilità base di fuggire e i modificatori che possono applicarsi.
- **Fazione sorpresa:** non può in genere fuggire. A discrezione dell'arbitro le condizioni ambientali potrebbero concederle una piccola probabilità di scappare anche quando è sorpresa (come sopra). Per esempio, un terreno densamente boscoso potrebbe dare a una fazione sorpresa un 10% di probabilità di fuggire.
- **Fazione non sorpresa:** se una fazione ha sorpreso l'altra, può fuggire automaticamente (la parte sorpresa non si accorge neanche che l'incontro è avvenuto).

#### Inseguimento

Si applica la seguente procedura, giorno dopo giorno, fino alla fine dell'inseguimento:

1. La fazione in fuga si muove in una direzione casuale, decisa dall'arbitro (non è possibile tracciare una mappa).
2. Se la capacità di movimento della fazione che insegue è superiore a quella di chi scappa, c'è una probabilità del 50% di riuscire a raggiungere i fuggitivi. Se il tiro ha successo, la fazione che scappa è stata presa; l'inseguimento è finito. Altrimenti, si continua al punto 3.
3. La fazione che scappa deve decidere se continuare a farlo. Se decide di continuare, può fare un altro tentativo di fuga (vedere sopra). Se il tentativo di fuga fallisce, si ritorna al punto 1. Se il gruppo in fuga decide di smettere di scappare, viene preso (l'inseguimento finisce).

## Probabilità Base di Fuga nelle Terre Selvagge

Dimensione del Gruppo che Scappa	Probabilità di Fuga a Seconda del Numero di Inseguitori		
1-4	1 inseguitore: 50%	2-3 inseguitori: 70%	4+ inseguitori: 90%
5-12	1-3 inseguitori: 35%	4-8 inseguitori: 50%	9+ inseguitori: 70%
13-24	1-6 inseguitori: 25%	7-16 inseguitori: 35%	17+ inseguitori: 50%
25+	1-10 inseguitori: 10%	11-30 inseguitori: 25%	31+ inseguitori: 35%

### Modificatori alla Fuga nelle Terre Selvagge

**Una fazione è il doppio più veloce:** se la capacità di movimento della fazione che insegue è doppia rispetto a quella di chi scappa, la probabilità di fuga scende del 25%. Se la capacità di movimento della fazione che scappa è doppia rispetto a quella di chi insegue, la probabilità di fuga aumenta del 25%.

**Ambiente:** l'arbitro può modificare la probabilità base a seconda delle condizioni ambientali e del territorio. Per esempio, la probabilità di fuga potrebbe aumentare del 25% in un'area con fitta boscaglia.

**Probabilità minima:** la probabilità di fuga è sempre almeno del 5%.



## In Acqua

### Fuga

La probabilità di fuga è determinata dalla differenza tra la capacità di movimento delle due fazioni, come indicato nella tabella in basso.

**Successo:** se il tiro per fuggire ha successo, gli inseguitori non possono provare a raggiungere la fazione in fuga fino al giorno successivo, e anche allora solo se un tiro indica un incontro casuale.

**Fallimento:** se il tiro per fuggire fallisce, inizia un inseguimento.

### Inseguimento

**Tempo:** si misura in round (vedere *Tempo, Peso, Movimento*, pag. 102).

**Distanza iniziale:** le due fazioni iniziano l'inseguimento alla normale distanza per gli incontri (vedere *Avventure Marittime*, pag. 112).

**Avvicinarsi:** la distanza tra le due fazioni diminuisce ogni round della differenza tra la loro capacità di movimento (minimo 9 m per round).

## Fuga in Acqua

Capacità di Movimento della Fazione che Scappa	Probabilità di Fuga
Più veloce dell'inseguitore	80%
0-9 m per round più lenta dell'inseguitore	50%
10-18 m per round più lenta dell'inseguitore	40%
19-27 m per round più lenta dell'inseguitore	35%
28-36 m per round più lenta dell'inseguitore	25%
37+ m per round più lenta dell'inseguitore	10%





SBP

# COMBATTIMENTO

## Svolgimento del Round

1. Dichiarare inc. e mov. in mischia
2. Iniziativa: ogni fazione tira 1d6.
3. Agisce la fazione vincente:
  - a. Morale dei mostri
  - b. Movimento
  - c. Attacchi a distanza
  - d. Lanciare incantesimi
  - e. Attacchi in mischia
4. Agiscono le altre fazioni: in ordine di iniziativa.

## Dichiarare Inc. e Mov. in Mischia

I personaggi che desiderano *lanciare un incantesimo* o *muoversi mentre sono in mischia* (vedere a lato) devono dichiararlo. Non è necessario dichiarare le altre azioni.

## Iniziativa

**Tirare 1d6:** per ogni fazione a inizio round.

**Vincitore:** la fazione con il tiro più alto agisce per prima. Le altre seguono in ordine di risultato dal più alto al più basso.

**Pareggi:** è possibile far ritirare le due fazioni o risolvere le azioni di entrambe contemporaneamente. (Questo significa che possono infliggersi l'un l'altra dei colpi letali!)

## Armi Lente

I personaggi che attaccano con armi lente (come indicato nella descrizione dell'equipaggiamento) agiscono sempre per ultimi durante il round, come se avessero perso l'iniziativa.

## Iniziativa Individuale (Regola Opzionale)

È possibile tirare per ogni individuo coinvolto in una battaglia, modificando il risultato in base alla DES (vedere *Caratteristiche*, pag. 16). Invece di applicare un modificatore per la DES, l'arbitro può determinare un modificatore all'iniziativa per i mostri molto veloci o molto lenti.

## Morale dei Mostri (Regola Opzionale)

Vedere *Morale*, pag. 123.

## Movimento

### Fuori dalla Mischia

**Capacità di movimento:** un personaggio può muoversi al massimo della sua capacità di movimento negli incontri ogni round.

**Durata massima:** è possibile muoversi a questa velocità al massimo per 60 round.

### In Mischia

In mischia con un nemico, sono possibili solo le seguenti forme di movimento:

► **Arretrare combattendo:** il personaggio si sposta all'indietro di massimo la metà della sua capacità di movimento negli incontri. Per questo movimento bisogna che ci sia un percorso libero.

► **Ritirata:** il personaggio si gira e scappa dalla mischia, spostandosi della sua intera capacità di movimento negli incontri. In questo round: il personaggio non può attaccare; l'avversario guadagna un bonus di +2 a tutti gli attacchi contro il personaggio e ignora qualunque bonus alla CA derivante dal suo scudo (se applicabile).

## Attacchi a Distanza

Possibili se gli avversari si trovano a più di 1,5 m l'uno dall'altro. Vedere *Attaccare*.

## Modificatori per la Gittata

Tutte le armi a distanza hanno una gittata, indicata nelle liste dell'equipaggiamento.

**Raggio corto:** bonus di +1 ai tiri per colpire.

**Raggio medio:** nessun bonus o penalità.

**Raggio lungo:** penalità di -1 ai tiri per colpire.

**Oltre il raggio lungo:** non è possibile attaccare.

## Bersagli dietro a una copertura

**Copertura completa:** non si può colpire.

**Copertura parziale:** l'arbitro può applicare delle penalità agli attacchi tra -1 e -4 (ad es. un tavolino potrebbe imporre una penalità di -1; del denso fogliame una penalità di -4).

## Lanciare Incantesimi

**Libertà:** il personaggio deve poter parlare e muovere le mani. Un utilizzatore di magia non può lanciare incantesimi se è imbavagliato, legato o in un'area di silenzio magico.

**Unica azione:** non ne sono permesse altre nel round in cui si lancia un incantesimo.

**Nessun movimento:** è permesso nel round in cui si lancia un incantesimo.

**Linea di vista:** a meno che non venga specificato nella descrizione dell'incantesimo, il bersaglio prefissato (uno specifico mostro, personaggio, oggetto o area d'effetto) deve essere visibile all'utilizzatore.

## Interrompere gli Incantesimi

Se un utilizzatore di magia perde l'iniziativa e viene attaccato con successo, o fallisce un tiro salvezza prima che sia arrivato il suo turno, l'incantesimo che sta lanciando viene interrotto e sprecato. Si cancella dalla memoria dell'utilizzatore come se fosse stato lanciato.

## Attacchi in Mischia

Possibili se gli avversari si trovano a 1,5 m o meno l'uno dall'altro. Vedere *Attaccare*.

## Agiscono le Altre Fazioni

Secondo iniziativa (dal risultato più alto), ogni fazione ripete i passi 3a-3e.

## Attaccare

### 1 e 20

Un 20 non modificato sul tiro per colpire è sempre un colpo a segno, mentre un 1 è sempre un colpo mancato.

### Invulnerabilità

Quando i mostri sono immuni a certi attacchi, non si tira il danno anche se vengono colpiti.

### Attacchi per Round

I PG attaccano normalmente una volta per round. Alcuni mostri possono avere attacchi multipli.

### Attaccare e Muoversi

È possibile nello stesso round.

## Tiri per Colpire

1. **Tirare 1d20**
2. **Applicare i modificatori:** FOR per la mischia; DES, gittata e copertura per gli attacchi a distanza.
3. **Determinare la CA colpita:** cercare il risultato dell'attacco sulla riga relativa al THAC0 della *Matrice dei Tiri per Colpire in Base al THAC0*, pag. 124. Questo indica il punteggio di CA che l'attacco colpisce.
4. **Risultato:** se la CA colpita è uguale o inferiore alla CA dell'avversario, l'attacco va a segno. L'arbitro tira per il danno.

### Classe Armatura Ascendente (Regola Opzionale)

I gruppi che usano la regola opzionale per la CA Ascendente (pag. 13) dovrebbero invece usare la seguente procedura per gli attacchi.

1. **Tirare 1d20**
2. **Applicare i modificatori:** FOR per la mischia; DES, gittata e copertura per gli attacchi a distanza.
3. **Determinare la CA colpita:** sommare il bonus di attacco del personaggio al tiro per colpire. Il risultato è il punteggio di CA ascendente che l'attacco colpisce.
4. **Risultato:** se la CAA colpita è uguale o superiore a quella dell'avversario, l'attacco va a segno. L'arbitro tira per il danno.

### Tirare per il Danno

**Attacchi dei PG:** infliggono 1d6 danni. Il danno degli attacchi in mischia è modificato in base alla FOR.

**Attacchi dei mostri:** infliggono il danno indicato nella descrizione del mostro.

**Danno minimo:** inflitto da un attacco a segno sempre pari a uno, anche quando i modificatori riducono il numero tirato a 0 o meno.

**Morte:** un personaggio o un mostro viene ucciso se ridotto a 0 punti ferita o meno.

### Armi con Danno Variabile (Regola Opzionale)

Per chi preferisce che armi diverse infliggano quantità differenti di danno, gli attacchi dei PG infliggono il danno indicato per ogni arma nelle liste dell'equipaggiamento.

# ALTRE SITUAZIONI DI COMBATTIMENTO

## Acqua

Quando si combatte in acqua o sott'acqua:

- ▶ **Penalità:** i tiri per colpire e il danno dovrebbero essere penalizzati.
- ▶ **Armi a distanza:** non funzionano solitamente sott'acqua.

## Attaccare alle Spalle

Si ignora il bonus alla CA dello scudo.

## Attacchi Senz'Armi

**Tiri per colpire:** il combattimento senz'armi è gestito allo stesso modo di quello in mischia.

**Danno:** gli attacchi senz'armi infliggono 1d2 danni, modificati dalla FOR.

## Avversari Paralizzati

Gli attacchi in mischia contro avversari inermi, come quelli paralizzati o congelati dalla magia, colpiscono automaticamente. Basta tirare per il danno.

## Bombardare

Le creature volanti possono raccogliere rocce o altri oggetti e farli cadere dall'alto.

**Altitudine:** al massimo 90 m.

**Possibilità di colpire:** 16 o superiore su 1d20.

**Area colpita e danno:** dipende dalla dimensione della bomba (più grande la creatura, più grande la bomba che può portare). Per esempio, la bomba di una creatura in grado di trasportare un umano potrebbe infliggere 2d6 danni a tutte le creature colpite in un'area di 3×3 m.

## Cecità

Impedisce a un personaggio di attaccare.

## Invulnerabilità (Regola Opzionale)

Alcuni mostri possono essere feriti solo da armi d'argento o magiche. L'arbitro può permettere di ferirli anche a:

- ▶ Un altro mostro invulnerabile.
- ▶ Un mostro con almeno 5 DV.

## Sottomissione (Regola Opzionale)

I personaggi che desiderano sottomettere un avversario intelligente devono annunciare che non vogliono ucciderlo attaccandolo.

**Colpi non letali:** sono possibili solo attacchi con oggetti contundenti. Le armi con una lama possono essere usate di piatto per infliggere danni non letali.

**Danno da sottomissione:** combattimento e danno sono calcolati normalmente, ma il danno da sottomissione viene segnato separatamente rispetto a quello normale.

**Effetti a 0pf:** un personaggio intelligente o mostro ridotto a 0 punti ferita per il danno da sottomissione si arrende, realizzando che il suo avversario avrebbe potuto ucciderlo.

## Spazio Libero

L'arbitro ha la facoltà di decidere in quanti possono attaccare un singolo avversario, tenendo a mente la sua taglia e lo spazio disponibile che ha attorno.

**Passaggio di 3 m:** al massimo 2-3 personaggi possono di norma combattere fianco a fianco in un corridoio largo 3 m.

## Superfici Instabili

I personaggi su una superficie instabile, come una nave in acque agitate o il dorso di un animale volante, sono soggetti a ciò che segue:

- ▶ **Attacchi a distanza:** subiscono una penalità di -4.
- ▶ **Incantesimi:** non possono essere lanciati.
- ▶ **Oggetti magici:** si possono usare normalmente.

Notare che i metodi di volo magici (ad es. una scopa, un tappeto magico o l'incantesimo *volare*) non contano generalmente come instabili.

# MORALE (REGOLA OPZIONALE)

È l'arbitro a decidere quando i mostri o i PNG si arrendono o scappano via durante un combattimento. Si può utilizzare il seguente sistema.

## Punteggio di Morale

I mostri dispongono di un valore per il morale, compreso tra 2 e 12, che rappresenta quanto è probabile che combattano o fuggano. Punteggi più alti di morale indicano mostri più coraggiosi.

**Un punteggio di 2:** indica che il mostro non combatte mai (a meno che non sia completamente accerchiato).

**Un punteggio di 12:** indica che il mostro combatte fino alla morte.

## Tiri sul Morale

L'arbitro tira 2d6 e confronta il risultato con il punteggio di morale del mostro:

- ▶ **Più alto del punteggio di morale:** il mostro si arrende o cerca di scappare.
- ▶ **Inferiore o uguale al punteggio di morale:** il mostro continua a combattere.

**Due successi:** se durante un incontro un mostro supera due tiri sul morale, combatte fino alla morte, senza che siano necessari tiri ulteriori.

## Quando Tirare sul Morale

L'arbitro tira solitamente il morale dei mostri in due situazioni:

**Prima morte nella fazione:** la prima volta che un componente viene ucciso in battaglia.

**Metà della fazione incapacitata:** quando metà dei mostri è stata uccisa o tolta di mezzo in qualche altro modo.

## Modifiche in Base alla Situazione

L'arbitro può decidere di applicare dei bonus o delle penalità al morale (da -2 a +2) a seconda delle circostanze. Per esempio, la fazione che sta perdendo o vincendo potrebbe ricevere rispettivamente una penalità o un bonus al morale di -1 o +1.

**Punteggi di 2 o 12:** non si applicano mai aggiustamenti a mostri con morale 2 o 12.

## Morale dei Mercenari

I mercenari (vedere *Mestieranti*, pag. 38) dispongono di un punteggio di morale su cui effettuano tiri esattamente come i mostri.

**Punteggio di morale:** è determinato solamente dal tipo di truppa, vedere sotto. Il CAR di chi assolda non ha importanza.

**Modificatori:** il punteggio di morale di un gruppo di mercenari può essere modificato in base alle condizioni di lavoro, a discrezione dell'arbitro. Se i mercenari di quel gruppo rimangono spesso uccisi o sono soggetti ad altri abusi, il morale può risultare basso. Se invece godono delle ricchezze del gruppo e ne condividono l'entusiasmo, può risultare più alto.

## Morale dei Mercenari

Tipo di Truppa	Morale
Non addestrata, milizia	6
Orda barbarica	7
Guerrieri addestrati	8
A cavallo	+1
Truppe d'élite	+1
Fanatici, berserker	+2

## Morale dei Seguaci

I seguaci si sono arruolati per mettersi al servizio come avventurieri, quindi non si spaventano al primo segno di pericolo. I seguaci non tirano sul morale in combattimento, ma in situazioni estremamente critiche può essere necessario un tiro sulla lealtà (vedere *Seguaci*, pag. 126).

# TABELLE PER IL COMBATTIMENTO

Queste tabelle elencano le probabilità di colpire di tutti i mostri e personaggi, oltre ai punteggi dei tiri salvezza usati da mostri e umani normali.

## Tiri Salvezza di PG e PNG

I PG e i PNG con una classe usano i tiri salvezza della loro classe del personaggio, indicati nella relativa descrizione (vedere *Classi del Personaggio*, pag. 22).

### Matrice dei Tiri per Colpire in Base al THACO

THACO	Tiro per Colpire CA												
	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
20 [-1]	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
19 [0]	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
18 [+1]	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
17 [+2]	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
16 [+3]	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
15 [+4]	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
14 [+5]	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
13 [+6]	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
12 [+7]	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
11 [+8]	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
10 [+9]	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2
9 [+10]	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2
8 [+11]	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2
7 [+12]	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2
6 [+13]	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2
5 [+14]	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2

### Tiri Salvezza dei Mostri

Dadi Vita	Morte	Bacchette	Paralisi	Soffio	Incantesimi
Umano Normale	14	15	16	17	18
1-3	12	13	14	15	16
4-6	10	11	12	13	14
7-9	8	9	10	10	12
10-12	6	7	8	8	10
13-15	4	5	6	5	8
16-18	2	3	4	3	6
19-21	2	2	2	2	4
22 o più	2	2	2	2	2

## THACO dei Mostri in Base ai Dadi Vita

Dadi Vita	THACO
Umano Normale	20 [-1]
Fino a 1	19 [0]
Da 1+ a 2	18 [+1]
Da 2+ a 3	17 [+2]
Da 3+ a 4	16 [+3]
Da 4+ a 5	15 [+4]
Da 5+ a 6	14 [+5]
Da 6+ a 7	13 [+6]
Da 7+ a 9	12 [+7]
Da 9+ a 11	11 [+8]
Da 11+ a 13	10 [+9]
Da 13+ a 15	9 [+10]
Da 15+ a 17	8 [+11]
Da 17+ a 19	7 [+12]
Da 19+ a 21	6 [+13]
21+ o maggiori	5 [+14]

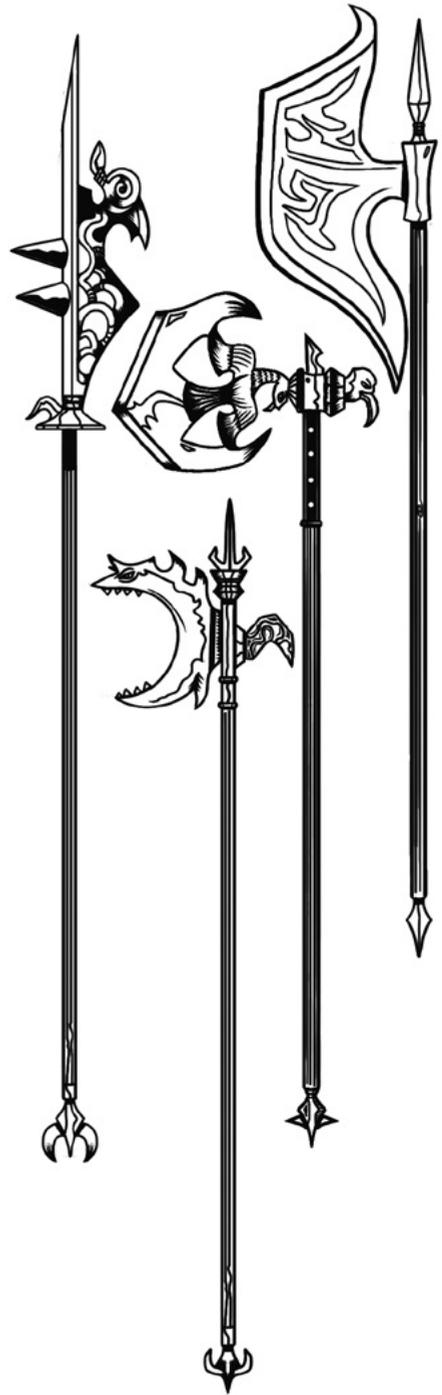
### Umani Normali

Tutti gli umani che non appartengono a una classe di avventurieri sono classificati come *umani normali*. Sono trattati come creature con meno di 1 Dado Vita e hanno i loro tiri salvezza e probabilità di colpire.

### Usare il THACO nei Tiri per Colpire (Regola Opzionale)

È possibile risolvere gli attacchi usando direttamente il THACO invece di far riferimento alla matrice dei tiri per colpire. Un punteggio di THACO indica il tiro necessario a colpire CA 0. Il tiro per colpire nei confronti di avversari con altre CA può essere calcolato sottraendo la CA del bersaglio dal THACO. Per esempio, un personaggio con THACO 19 riesce a colpire un avversario con CA 5 tirando 14 o più ( $19-5=14$ ).

**Nota:** usare il THACO per risolvere i tiri per colpire determina probabilità di successo degli attacchi leggermente differenti rispetto all'approccio tradizionale di riferirsi alla matrice.



# AIUTANTI

## SEGUACI

I seguaci sono PNG ingaggiati dai personaggi affinché li accompagnino durante le avventure. (I PNG assoldati per compiti non legati alle avventure sono trattati come mestieranti, vedere *pag. 38*).

**Limite per PG:** ogni personaggio è limitato a un certo numero di seguaci, come indicato dal suo punteggio di Carisma (vedere *Caratteristiche, pag. 16*).

**Doveri:** i seguaci non sono schiavi senza cervello e, sebbene in genere condividano i rischi con il gruppo, non agiscono volontariamente come carne da macello. Se vengono maltrattati in qualunque modo, i seguaci tendono solitamente a raccontarlo in giro, e presto i PG potrebbero trovarsi in difficoltà nell'assoldarne altri.

### Classe e Livello

I seguaci possono essere di qualunque classe (inclusi umani normali, essenzialmente di livello 0), ma devono essere di livello pari o inferiore a quello del PG che li sta assoldando.

### Reclutamento

È possibile trovare potenziali seguaci in luoghi dove la gente va a bere o pagando per esporre manifesti con offerte di lavoro.

I candidati vengono reclutati tramite negoziazione, con l'arbitro che interpreta il ruolo dei PNG che il personaggio sta cercando di assoldare. Il PG dovrebbe spiegare in cosa consista il lavoro e quale sia la paga.

### Paghe e Mantenimento

L'arbitro dovrebbe determinare il livello di retribuzione desiderato dai potenziali seguaci, tenendo presente i seguenti fattori:

- ▶ **Livello di abilità:** seguaci più esperti vogliono una paga più alta, mentre quelli assunti per compiti non specializzati hanno pretese minori.
- ▶ **Competizione:** i seguaci possono accettare paghe più basse se ci sono molti candidati, ma chiedere di più se c'è poca competizione per il lavoro.

### Paga Standard

I seguaci pretendono solitamente un compenso garantito (giornaliero o per avventura) e una quota del tesoro recuperato (o almeno mezza quota). Per esempio: un compenso di 1 mo al giorno più mezza quota del tesoro.

### Mantenimento

Il PG che assolda il seguace deve anche pagare per il suo mantenimento giornaliero (vitto e alloggio) e qualunque nuova attrezzatura, arma o cavalcatura di cui abbia bisogno.

### Quote del Tesoro

Le quote frazionarie di un tesoro sono calcolate dividendolo per il numero di quote totali. Per esempio, un gruppo composto da 5 PG (che ricevono quote intere) più un seguace (pagato mezza quota) scopre un tesoro composto da 2.750 mo. Il totale è diviso per 5,5 (cinque quote intere più una mezza quota): 500 mo. Quindi, ogni PG guadagna 500 mo e il seguace guadagna 250 mo.

## Reazione dei Candidati

Una volta che viene proposta un'offerta, l'arbitro determina la reazione del potenziale seguace tirando 2d6 sulla tabella sottostante, con i seguenti modificatori:

- **Carisma:** al tiro viene applicato il modificatore alla reazione dovuto al CAR del personaggio che assolda (vedere *Caratteristiche*, pag. 16).
- **Generosità:** l'arbitro può applicare un bonus o una penalità a seconda dell'attrattiva dell'offerta (+1 o +2 per una proposta generosa, -1 o -2 per una scadente).
- **Reputazione:** se il PG che assolda ha una cattiva reputazione, può incappare in una penalità di -1 o -2.

### Reazione dei Seguaci a un'Offerta

2d6	Risultato
2 o meno	Rancore
3-5	Offerta rifiutata
6-8	Tirare di nuovo
9-11	Offerta accettata
12 o più	Offerta accettata, lealtà +1

**Rancore:** viene applicata una penalità di -1 a tutti i tiri di reazione a un'offerta quando si recluta nella stessa città o area.



## Esperienza

Anche se i seguaci vengono interpretati dall'arbitro, acquisiscono esperienza nello stesso modo dei PG, possono avanzare di livello e sono soggetti a tutte le regole sulle classi dei personaggi giocanti.

**Penalità ai PX:** poiché i seguaci si limitano a seguire gli ordini durante le avventure, non partecipando direttamente alla risoluzione dei problemi, i PX che ricevono sono ridotti del 50%.

**Umani normali:** quando un umano normale (cioè un seguace di livello 0 senza classe del personaggio) ottiene PX, deve scegliere quale percorso di classe intraprendere.

## Lealtà

I seguaci hanno un punteggio di lealtà, determinato dal CAR del personaggio che li assolda (vedere *Caratteristiche*, pag. 16). Questo punteggio può essere aggiustato a discrezione dell'arbitro:

- **Bonus:** la lealtà di un seguace può aumentare se il PG lo ha trattato particolarmente bene (ad es. gli ha dato ripetutamente una parte aggiuntiva del tesoro).
- **Penalità:** la lealtà di un seguace può ridursi se il PG è stato crudele o non ha mantenuto la parola.

## Tiri sulla Lealtà

L'arbitro tira sulla lealtà con 2d6 e se il risultato è inferiore o uguale al punteggio di lealtà del seguace, considerando eventuali aggiustamenti, il tiro ha successo.

## Quando Tirare sulla Lealtà

Si tira sulla lealtà in due circostanze:

- **Pericolo:** ogni volta che il seguace è esposto a una situazione particolarmente pericolosa. Se il tiro fallisce, è probabile che il seguace fugga.
- **Dopo un'avventura:** se il tiro fallisce, il seguace non lavorerà più per il PG.

# MERCENARI

Soldati a pagamento che sorvegliano, pattugliano o prestano servizio in altro modo nelle terre selvagge, ma solo come parte di una forza più ampia, non in un gruppo di avventurieri.

Notare che, essendo i mercenari assoldati per compiti specifici, non sono trattati come seguaci e quindi non contano per il limite massimo del personaggio.

## Trovare Mercenari

È possibile trovare dei mercenari esponendo manifesti con offerte di lavoro. La risposta dipende dalla disponibilità di truppe adeguate nella zona e dall'offerta che viene proposta.

## Paghe

**In tempo di pace:** come indicato nella pagina a fianco.

**In tempo di guerra:** tutte le paghe sono raddoppiate.

## Mantenimento

La paga mensile comprende cibo e attrezzatura di base. La maggior parte dei mercenari dispone già di armi e armatura al momento di essere assoldati, anche se il datore di lavoro potrebbe fornire dell'equipaggiamento aggiuntivo. Notare che per riparare armi e armature dei mercenari sono necessari degli armaioli (vedere *Specialisti*, pag. 130).



## Mercenari

Tipo	CA	Morale	Paga Mensile				
			Umano	Nano	Elfo	Orco	Goblin
Arciere	6 [13]	8	5 mo	–	10 mo	3 mo	2 mo
Arciere a Cavallo	9 [10]	9	15 mo	–	30 mo	–	–
Arciere con Arco Lungo	5 [14]	8	10 mo	–	20 mo	–	–
Balestriere	5 [14]	8	4 mo	6 mo	–	2 mo	–
Balestriere a Cavallo	9 [10]	9	–	15 mo	–	–	–
Cavalcalupi	7 [12]	9	–	–	–	–	5 mo
Cavaliere Leggero	7 [2]	9	10 mo	–	20 mo	–	–
Cavaliere Medio	5 [14]	9	15 mo	–	–	–	–
Cavaliere Pesante	3 [16]	9	20 mo	–	–	–	–
Contadino	9 [10]	6	1 mo	–	–	–	–
Fante Leggero	6 [13]	8	2 mo	–	4 mo	1 mo	5 ma
Fante Pesante	4 [15]	8	3 mo	–	5 mo	6 mo	15 ma

### Arciere

Equipaggiato con arco corto, armatura di cuoio e scudo.

### Arciere a Cavallo

In groppa a un cavallo da sella. Equipaggiato con un arco corto.

### Arciere con Arco Lungo

Equipaggiato con un arco lungo, una spada e corazza di maglia.

### Balestriere

Equipaggiato con balestra e corazza di maglia.

### Balestriere a Cavallo

In groppa a un mulo. Equipaggiato con una balestra.

### Cavalcalupi

In groppa a un lupo. Equipaggiato con lancia e armatura di cuoio.

### Cavaliere Leggero

In groppa a un cavallo da sella. Equipaggiato con lancia da cavalleria e armatura di cuoio.

### Cavaliere Medio

In groppa a un destriero. Equipaggiato con lancia da cavalleria e corazza di maglia.

### Cavaliere Pesante

In groppa a un destriero. Equipaggiato con spada, lancia da cavalleria e corazza di piastre.

### Contadino

Disarmato.

### Fante Leggero

Equipaggiato con spada, armatura di cuoio e scudo.

### Fante Pesante

Equipaggiato con spada, corazza di maglia e scudo.

# SPECIALISTI

Tutti i tipi di personaggio che un PG può voler assoldare per scopi non legati al combattimento e all'avventura (cioè non i mercenari o i seguaci) sono definiti *specialisti*.

Notare che, essendo gli specialisti assoldati per compiti specifici, non sono trattati come seguaci e quindi non contano per il limite massimo del personaggio.

È fornita una descrizione dei tipi più comuni di specialista, assieme alle paghe mensili tipiche. Questa lista non è esaustiva e l'arbitro può creare dei tipi addizionali di specialista a seconda della necessità.

## Trovare Specialisti

È possibile trovare degli specialisti esponendo manifesti con offerte di lavoro. La risposta dipende dalla disponibilità di specialisti adeguati nella zona e dall'offerta che viene proposta.

## Paghe e Mantenimento

La paga mensile include cibo e attrezzatura di base.

### Specialisti

Specialista	Paga Mensile
Addestratore di Animali	500 mo
Alchimista	1.000 mo
Armaiolo	100 mo
Assistente armaiolo	15 mo
Capitano di nave	250 mo
Fabbro	25 mo
Ingegnere	750 mo
Marinaio	10 mo
Navigatore	150 mo
Rematore	2 mo
Saggio	2.000 mo
Spia	500 mo (o superiore)

## Addestratore di Animali

Per numeri ridotti di animali comuni come cani, cavalli o muli non servono addestratori specializzati, ma sono necessari per specie più esotiche o quando gli animali sono più numerosi.

**Specialità:** tutti gli addestratori sono specializzati in un particolare tipo di animale.

**Numero di animali:** un addestratore può occuparsi al massimo di sei animali contemporaneamente.

**Tempo richiesto:** l'arbitro decide per quanto tempo un animale debba essere addestrato, a seconda della natura dell'addestramento. Ci vuole almeno 1 mese per insegnare a un animale il primo nuovo comportamento o trucco. Dopo il primo mese, l'animale si è abituato all'addestratore ed è possibile insegnargli comportamenti aggiuntivi in metà del tempo (2 settimane per comportamento).

**Interruzioni:** se l'addestramento viene interrotto, tutto il tempo speso su quel particolare comportamento è perso e l'animale diventa incapace di apprendere altri.

## Alchimista

**Ricreare pozioni:** partendo da un campione o da una formula, un alchimista può produrre una pozione al doppio della velocità e a metà del costo normale (vedere *Ricerca Magica*, pag. 59).

**Ricercare pozioni:** un alchimista può anche ricercare nuove pozioni, ma questo richiede il doppio del tempo e del denaro normale.



## Armaiolo

**Produzione di armi e armature:** ogni mese, un armaiolo può creare cinque armi, tre scudi o un'armatura.

**Manutenzione dell'equipaggiamento dei mercenari:** è necessario riservare un armaiolo per ogni truppa di 50 mercenari.

**Assistenti:** la produzione di un armaiolo (sia in termini di truppe mantenute che di armi prodotte) può essere raddoppiata assoldando due *assistenti armaioli* e un *fabbro*. Se vengono assoldati quattro assistenti e due fabbri, la produzione dell'armaiolo è quadruplicata. Un armaiolo non può coordinare più assistenti di così.

## Assistente Armaiolo

Apprendisti che possono lavorare sotto la supervisione di un armaiolo per incrementare il tasso di produzione. Vedere *Armaiolo*.

## Capitano di Nave

Per qualunque grande nave è necessario un capitano. Ha le competenze di un marinaio e una profonda conoscenza delle specifiche coste che frequenta.

## Fabbro

Artigiani competenti nell'arte di forgiare il metallo. I fabbri possono essere assoldati per lavorare sotto la supervisione di un armaiolo al fine di aumentare il tasso di produzione. Vedere *Armaiolo*.

## Ingegnere

Gli ingegneri pianificano e supervisionano grossi progetti edilizi come la costruzione di roccaforti (vedere *Costruzione*, pag. 134).

**Quantità richiesta:** è necessario un ingegnere per ogni 100.000 mo di costo del progetto.

**Specialità:** gli umani si occupano di solito delle strutture in superficie, mentre per le costruzioni sotterranee si possono ingaggiare dei nani.

## Marinaio

Umani normali competenti nella gestione di una nave. Combattono per difendere il loro vascello e sono solitamente equipaggiati con spada, scudo e armatura di cuoio.

## Navigatore

È un marinaio che sa come leggere le carte nautiche e navigare basandosi sugli strumenti e la posizione delle stelle. Una nave senza navigatore si perde ogni volta che si avventura oltre la distanza da cui si può vedere la costa. (Vedere *Avventure Marittime*, pag. 112.)

## Rematore

Umano normale addetto ai remi di un vascello. Non addestrato al combattimento.

## Saggio

Individui rarissimi votati allo studio di conoscenze oscure. Si possono consultare per risolvere complicati dilemmi.

**Tempi e costi:** per trovare una soluzione vengono stabiliti dall'arbitro.

**Possibilità di successo:** la probabilità di trovare una risposta non è mai del 100%.

## Spia

Una spia viene assoldata per raccogliere informazioni su una persona o un gruppo. La spia può essere un estraneo che cerca di infiltrarsi o un traditore che ha già dei contatti con la persona o gruppo da osservare.

**Classe:** le spie sono spesso PNG ladri, ma possono essere di qualunque classe.

**Tempo:** l'arbitro determina il tempo necessario a completare l'incarico.

**Possibilità di successo:** l'arbitro deve giudicare le probabilità di successo della missione, a seconda delle circostanze.

**Affidabilità:** le spie non sono sempre affidabili; potrebbero pugnalare (letteralmente!) alle spalle il personaggio che le assolda.





# ROCCAFORTI

## Costruzione

Quando i PG desiderano costruire una roccaforte, o qualunque altro tipo di edificio, si deve utilizzare la seguente procedura:

1. **Permesso:** se richiesto, è possibile ottenere il permesso di costruire da un'autorità territoriale preesistente. Ciò non è necessario se si tratta di una regione inesplorata delle terre selvagge.
2. **Liberare il territorio:** se il sito in cui edificare si trova nelle terre selvagge, bisogna uccidere o scacciare tutti i mostri entro un'area di 9 km (cioè un esagono di una tipica mappa su piccola scala delle terre selvagge).
3. **Progetto:** il giocatore pianifica la roccaforte e ne calcola i costi (vedere prezzi nelle prossime pagine).
4. **Revisione:** l'arbitro dovrebbe controllare e approvare i piani del giocatore.
5. **Ingaggiare gli ingegneri:** il PG deve assoldare un ingegnere per ogni 100.000 mo di costo della roccaforte (vedere *Specialisti*, pag. 130).
6. **Costruzione:** una volta che il territorio è stato liberato e i materiali edilizi sono stati consegnati, il lavoro può cominciare. La quantità di tempo necessaria dipende interamente dal costo totale della roccaforte: 1 giorno di tempo di gioco ogni 500 mo.
7. **Preparare per i coloni:** se il PG desidera fondare un dominio e attrarre dei coloni, deve liberare un'area più ampia attorno alla roccaforte.

### Costruire in Città

**Permesso:** anche se i governanti locali potrebbero permettere ai PG di costruire in una città, è improbabile che consentano di edificare castelli o fortificazioni.

**Costo:** quando si costruisce in una città o in un paese esistente, la disponibilità di materiali e manodopera riduce grandemente i costi.

- ▶ **Edifici in pietra:** ridotti del 60%.
- ▶ **Edifici in legno:** ridotti dell'80%.



# GESTIONE DEL DOMINIO

## Coloni

Se il PG desidera attrarre dei coloni in un'area che ha liberato, deve finanziare la costruzione di altri edifici (ad esempio alloggi, strutture commerciali, infrastrutture per i trasporti, ecc.), oltre a garantire la sicurezza delle terre circostanti. Potrebbe anche essere necessario pubblicizzare il fatto. L'arbitro determina i costi necessari e quanti coloni vengono attratti.

## Mantenere Libero il Territorio

Per impedire che i mostri tornino nelle terre liberate, è possibile assoldare mercenari affinché conducano dei pattugliamenti. Tali pattuglie possono coprire un raggio massimo attorno a una roccaforte di 27 chilometri (9 km in territori inospitali come paludi, montagne o giungle fitte). Se l'area da mantenere è più ampia, è necessario stanziare guarnigioni aggiuntive distaccate.

## Tassazione

Se nel dominio del PG si stabiliscono dei coloni, il personaggio può aspettarsi di guadagnare tasse per 10 mo all'anno da ognuno di loro.



# STRUTTURE

## Prezzi delle Strutture

Struttura	Costo
Barbacane	37.000 mo
Bastione	9.000 mo
Corpo di guardia	6.500 mo
Edificio civile in legno	1.500 mo
Edificio civile in pietra	3.000 mo
Fossato	400 mo
Mura del castello	5.000 mo
Passaggio sotterraneo	500 mo
Ponte levatoio	500 mo
Rocca	75.000 mo
Torre grande	30.000 mo
Torre piccola	15.000 mo

## Descrizioni

**Barbacane:** entrata/uscita altamente fortificata nelle mura di un castello: due piccole torri, un corpo di guardia e un ponte levatoio.

**Bastione:** torre semicircolare costruita contro le mura di un castello. 9 m alla base, 9 di altezza, 1,5 di spessore delle pareti.

**Corpo di Guardia:** punto di entrata/uscita fortificato nelle mura di un castello. Include una saracinesca. 9×9 m alla base, 6 di altezza, 1,5 di spessore delle pareti.

**Edificio civile in legno:** due piani; scale, porte, pavimenti e tetto in legno; soffitta. Muro esterno lungo 36 m (ad es. 9×9 m).

**Edificio civile in pietra:** due piani; scale, porte, pavimenti e tetto in legno; soffitta. Muro esterno lungo 36 m (ad es. 9×9 m), pareti spesse dai 30 ai 60 cm.

**Fossato:** trincea difensiva, spesso riempita d'acqua. Lungo 30 m, largo 6, profondo 3.

**Mura del castello:** mura di pietra con merlature. Lunghe 30 m, alte 6, spesse 3.

**Passaggio sotterraneo:** passaggio di 3×3×3 m tipico di un dungeon.

**Ponte levatoio:** ponte di legno innalzabile che attraversa un fossato. Può essere connesso a un corpo di guardia.

**Rocca:** edificio fortificato al centro di un castello. 18 m di lato, 24 di altezza, 3 di spessore delle pareti.

**Torre grande:** torre rotonda, indipendente o integrata nelle mura di un castello. 9 m alla base, 12 di altezza, 1,5 di spessore delle pareti.

**Torre piccola:** torre rotonda, indipendente o integrata nelle mura di un castello. 6 m alla base, 9 di altezza, 1,5 di spessore delle pareti.

## Dimensioni Personalizzate

### Bastioni

È possibile costruire bastioni di dimensioni diverse da quelle elencate. Utilizzare le linee guida sottostanti per le torri e dividere per due.

### Mura del Castello

È possibile costruire mura più alte a un costo maggiore: 7.500 mo per 30 m di mura alte 9 m; 5.000 mo ogni ulteriori 3 m di altezza (massimo 18 m).

### Torri

È possibile costruire torri di dimensioni diverse da quelle elencate. Il costo della torre è determinato dall'altezza e dal diametro della base.

► **Altezza massima:** il doppio del diametro della base.

► **Fino al diametro della base:** 200 mo × (diametro della base x 10/3) ogni 3 m di altezza.

► **Oltre il diametro della base:** 400 mo × (diametro della base x 10/3) ogni 3 m di altezza.

### Esempio di Calcolo del Costo di una Torre

Si vuole costruire una torre alta 18 m con un diametro alla base di 12 m ( $12 \times 10/3 = 40$ ).

Il costo è di 8.000 mo ( $40 \times 200$  mo) ogni 3 m per i primi 12 m di altezza e 16.000 mo ( $40 \times 400$  mo) ogni 3 m per i restanti.

Il costo totale è quindi  $(8.000 \text{ mo} \times 4) + (16.000 \text{ mo} \times 2) = 64.000 \text{ mo}$ .



# MOSTRI

## STATISTICHE DI GIOCO

I mostri sono descritti dalle seguenti statistiche.

### Classe Armatura (CA)

La capacità del mostro di evitare danni in combattimento.

**CA Ascendente:** il punteggio opzionale per la CAA è indicato a fianco tra parentesi quadre.

### Dadi Vita (DV)

Il numero di d8 da tirare per determinare i punti ferita di un singolo mostro.

**Asterischi:** uno o più asterischi dopo il numero di DV indica quante abilità speciali il mostro possiede, al fine di calcolare i PX (vedere *pag. 228*).

**Modificatori:** i modificatori ai DV (ad es. +3, -1) vengono applicati ai punti ferita dopo aver tirato il numero specificato di d8.

**Frazioni di Dado Vita:** l'indicazione di DV per alcuni mostri è inferiore a 1, nella forma di  $\frac{1}{2}$  (tirare 1d4) o come un numero fisso di punti ferita.

**Punti ferita medi:** il valore medio dei punti ferita è indicato tra parentesi.

### Attacchi Utilizzabili per Round (Att)

Gli attacchi che un mostro può effettuare ogni round, con il danno inflitto tra parentesi. (Notare che gli attacchi dei mostri non sono modificati da FOR o DES, a meno che non venga specificato.)

**Serie di attacchi alternative:** le parentesi quadre vengono usate per indicare serie di attacchi alternative, tra cui il mostro può scegliere.

### Tiri Salvezza (TS)

I punteggi dei tiri salvezza del mostro:

- ▶ **M:** Morte / veleno.
- ▶ **B:** Bacchette.
- ▶ **P:** Paralisi / pietrificazione.
- ▶ **S:** Soffio.
- ▶ **I:** Incantesimi / verghe / bastoni.

**DV dei Tiri Salvezza:** i DV corrispondenti ai tiri salvezza del mostro sono segnati tra parentesi (con UN a indicare i tiri salvezza di un umano normale). Questo valore non è sempre uguale ai DV del mostro: i TS dei mostri non intelligenti corrispondono solitamente a metà dei loro DV; quelli dei mostri magici possono corrispondere a valori maggiori.

Alcuni mostri effettuano TS come una classe del personaggio. In questo caso, la classe e il livello sono indicati tra parentesi dopo il punteggio dei tiri salvezza: C=Chierico, E=Elfo, G=Guerriero, H=Halfling, L=Ladro, M=Mago, N=Nano.

### Tiro per Colpire Classe Armatura 0 (THACO)

La capacità del mostro di colpire i nemici in combattimento, determinata dai suoi Dadi Vita (vedere *THACO dei Mostri in Base ai Dadi Vita, pag. 125*).

**Bonus di attacco:** il bonus di attacco del mostro (necessario per usare la regola opzionale sulla CA Ascendente) è indicato a fianco tra parentesi quadre.

### Capacità di Movimento (MV)

La velocità a cui può muoversi il mostro. Ogni mostro ha una *capacità di movimento base* e una *capacità di movimento negli incontri* (indicata tra parentesi, pari a un terzo di quella base).

**Modalità di movimento:** se il mostro dispone di diverse modalità di movimento (ad es. può camminare, volare, arrampicarsi), esse sono indicate separatamente, divise da slash.

### **Morale (ML)**

La propensione del mostro a continuare a combattere. Vedere *Morale*, pag. 123.

### **Allineamento (AL)**

L'affiliazione del mostro alla Legge, alla Neutralità o al Caos. Se è indicato "qualsiasi", l'arbitro può scegliere l'allineamento della creatura o tirarlo a caso.

### **PX Guadagnati (PX)**

I PX prestabiliti che si guadagnano per aver sconfitto il mostro.

### **Numero di Mostri Apparsi (NA)**

Sono indicati due valori, il secondo tra parentesi.

**0:** uno 0 nel primo valore indica che i mostri di questo tipo non si incontrano di solito nei dungeon. Se invece è 0 il secondo valore, quei mostri non si trovano solitamente nelle terre selvagge e non hanno una tana.

**Utilizzo:** l'uso di questi punteggi dipende dalla situazione in cui vengono incontrati i mostri:

► **Mostri erranti in un dungeon:** il primo valore determina il numero di mostri incontrati mentre vagano in un livello del dungeon pari ai loro DV. Se incontrati in un livello superiore ai loro DV, possono apparire in numero maggiore; in un livello inferiore rispetto ai DV, il numero di mostri incontrati dovrebbe essere ridotto.

► **Tana di mostri in un dungeon:** il secondo valore indica il numero di mostri trovati in una tana all'interno di un dungeon.

► **Mostri erranti nelle terre selvagge:** il secondo valore indica il numero di mostri incontrati mentre vagano per le terre selvagge.

► **Tana dei mostri nelle terre selvagge:** il secondo valore moltiplicato per 5 indica il numero di mostri trovati in una tana nelle terre selvagge.

### **Tipo di Tesoro (TT)**

Il codice alfabetico utilizzato per determinare il tipo di tesoro posseduto dai mostri (vedere *Tipi di Tesoro*, pag. 230). Le lettere sono usate come segue:

► **Dalla A alla O:** indicano un cumulo di tesori, la somma della ricchezza di un grande mostro o di una comunità di mostri più piccoli, solitamente nascosta nella tana. Nel caso di mostri per cui sia indicata una dimensione degli incontri nella tana superiore a 1d4 (vedere *Numero di Mostri Apparsi*), la quantità di tesoro nel cumulo può essere ridotta se le creature presenti sono in numero inferiore alla media.

► **Dalla P alla V:** se indicato per un mostro intelligente, determina il tesoro portato dai singoli (dalla P alla T) o da un gruppo (U e V). Associato a un mostro non intelligente, indica il tesoro proveniente dai corpi delle sue vittime.

## **NOTE GENERALI**

### **Infravisione**

Tutti i mostri non umani hanno infravisione (vedere *Oscurità*, pag. 107). A meno che non sia specificato diversamente nella descrizione di un mostro, questo gli permette di vedere al buio fino a 18 m.

### **Linguaggi**

Il 20% dei mostri intelligenti parla Comune (vedere *Linguaggi*, pag. 19), a meno che la descrizione non specifichi altrimenti. Molte specie di mostri intelligenti hanno anche una loro lingua.

### **Persone**

Alcuni incantesimi o effetti magici influenzano solo creature classificate come "persone". Questo include tutti gli umani e i semiumani, oltre ai mostri umanoidi con fino a 4+1 DV. Una lista di mostri classificati dal manuale come persone si trova nella pagina a fianco.

# DESCRIZIONI DEI MOSTRI

## Accolito

Chierici di 1° livello in missione per conto della loro divinità.

**CA** 2 [17], **DV** 1 (4pf), **Att** 1 × mazza (1d6), **THACO** 19 [0], **MV** 18 m (6 m), **TS** M11 B12 P14 S16 I15 (C1), **ML** 7, **AL** Qualsiasi, **PX** 10, **NA** 1d8 (1d20), **TT** U

► **Leader:** i gruppi di quattro o più membri sono guidati da un chierico di livello più alto (1d10: 1-4: 2° livello, 5-7: 3° livello, 8-9: 4° livello, 10: 5° livello). Scegliere o tirare gli incantesimi del leader.

## Ameba Paglierina

Gigantesche masse ameboidi ocra.

**CA** 8 [11], **DV** 5\* (22pf), **Att** 1 × tocco (2d6), **THACO** 15 [+4], **MV** 9 m (3 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 12, **AL** Neutrale, **PX** 300, **NA** 1 (0), **TT** Nessuno

► **Immunità:** vengono ferite solo dal fuoco o dal freddo.

► **Scissione:** il fulmine o gli attacchi con le armi fanno in modo che un esemplare si scinda in 1d4+1 amebe con 2DV, che infliggono metà del danno.

► **Acido:** dopo un attacco riuscito, un'ameba si incolla alla vittima e secerne acido. Questo infligge 2d6 danni per round alla carne e distrugge stoffa, cuoio e legno in un round. (Pietra e metallo non sono influenzati).

► **Colano:** possono filtrare attraverso piccoli buchi e crepe.

## Ape Assassina

Api giganti (lunghe 30 cm) dal temperamento aggressivo. Costruiscono alveari sotterranei.

**CA** 7 [12], **DV** ½\* (2pf), **Att** 1 × pungiglione (1d3 + veleno + pungiglione incastrato), **THACO** 19 [0], **MV** 45 m (15 m) volando, **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 9, **AL** Neutrale, **PX** 6 (guardia: 13, regina: 25), **NA** 1d6 (5d6), **TT** Miele

► **Aggressive:** attaccano di solito a vista. Attaccano sempre gli intrusi entro 9 m dall'alveare.

► **Muoiono dopo aver attaccato:** dopo un attacco riuscito con il pungiglione, un'ape assassina muore.

► **Veleno:** è letale (**tiro salvezza contro veleno**).

► **Pungiglione incastrato:** si conficca sempre più in profondità, infliggendo 1 danno per round. Si può impiegare 1 round per rimuoverlo.

► **Regina:** una regina con 2 DV vive nell'alveare. Essa non muore quando punge.

► **Guardie:** almeno 10 api (4 o più delle quali hanno 1 DV) rimangono vicino all'alveare per proteggere la regina.

► **Miele:** è possibile trovare del miele magico (circa 1 litro) nell'alveare. Cura 1d4 punti ferita se mangiato tutto.

## Persone

In questo manuale i seguenti mostri sono classificati come "persone" per quanto riguarda gli effetti magici: accolito, bandito, berserker, brigante, bucaniere, bugbear, coboldo, commerciante, derviscio, elfo, folletto, gnoll, gnomo, goblin, halfling, hobgoblin, medium, mercante, nano, neanderthal, nixie, nobile, ogre, orco, pirata, spiritello, tritone, troglodita, umano normale, uomo lucertola, veterano.

## Arpia

Orribili megere con le ali e la parte inferiore del corpo di aquile giganti. Usano il canto per attirare le vittime verso la loro rovina.

**CA** 7 [12], **DV** 3\* (13pf), **Att** 2 × artiglio (1d4), 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma), 1 × canto (charme), **THAC0** 17 [+2], **MV** 18 m (6 m) / 45 m (15 m) volando, **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 7, **AL** Caotico, **PX** 50, **NA** 1d6 (2d4), **TT** C

► **Charme:** chiunque ascolti il canto di un gruppo di arpie deve superare un **tiro salvezza contro incantesimi** o rimanere affascinato. Si muove verso le arpie (resistendo a chi cerca di impedirglielo); obbedisce ai loro ordini (se li capisce); non è in grado di lanciare incantesimi o usare oggetti magici; non può danneggiare le arpie. Un personaggio che supera il tiro salvezza è immune per il resto dell'incontro. Termina se le arpie muoiono.

► **Resistenza alla magia:** +2 a tutti i tiri salvezza.

## Babbuino delle Rocce

Grossi e feroci babbuini semintelligenti che vivono in branchi guidati da un potente maschio. Comunicano urlando. Sono onnivori, ma preferiscono la carne.

**CA** 6 [13], **DV** 2 (9pf), **Att** 1 × clava (1d6), 1 × morso (1d3), **THAC0** 18 [+1], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 20, **NA** 2d6 (5d6), **TT** U

► **Armi:** usano ossa o rami d'albero come clava. (Non usano altri utensili).

## Balena

### Capodoglio

Gargantuesche balene lunghe fino a 18 m. Vivono in aperto oceano e cacciano mostri marini delle profondità (ad es. calamari giganti).

**CA** 6 [13], **DV** 36 (162pf), **Att** 1 × morso (3d20) o 1 × testata (6d6 danni allo scafo), **THAC0** 5 [+14], **MV** 54 m (18 m), **TS** M4 B5 P6 S5 I8 (15), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 6.250, **NA** 0 (1d3), **TT** V

► **Divorano in un boccone:** un tiro per colpire superiore di 4 rispetto al valore necessario indica che una vittima di taglia umana (o inferiore) è stata divorata. Dentro al ventre della balena si subiscono 3d6 danni per round (finché la balena non muore); è possibile attaccare con armi affilate con -4 sul tiro per colpire; un corpo viene digerito in 6 turni dopo la morte.

► **Speronano le navi:** 10% di probabilità che attacchino un vascello.

## Narvalo

Balene magiche intelligenti lunghe 4,5 m. La loro pelle va dal grigio al bianco e sul naso hanno un corno spiraliforme lungo 2,4 m. Conducono vite indipendenti e riservate nelle acque artiche.

**CA** 7 [12], **DV** 12 (54pf), **Att** 1 × morso (1d8), 1 × corno (2d6), **THAC0** 10 [+9], **MV** 54 m (18 m), **TS** M6 B7 P8 S8 I10 (12), **ML** 8, **AL** Legale, **PX** 1.100, **NA** 0 (1d4), **TT** Corno

► **Corno:** vale 1d6×1.000 mo. Si dice che il corno di un narvalo vibri quando il male è vicino.

## Orca

Balene carnivore lunghe 7,5 m. Vivono in acque fredde e cacciano le altre creature marine (incluse le altre balene).

**CA** 6 [13], **DV** 6 (27pf), **Att** 1 × morso (1d20), **THAC0** 14 [+5], **MV** 72 m (24 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 10, **AL** Neutrale, **PX** 275, **NA** 0 (1d6), **TT** V

► **Divorano in un boccone:** un 20 sul tiro per colpire indica che una vittima della taglia di un halfling (o inferiore) è stata divorata. Dentro al ventre della balena si subiscono 1d6 danni per round (finché la balena non muore); è possibile attaccare con armi affilate con -4 sul tiro per colpire; si annega dopo 10 round; un corpo viene digerito in 6 turni dopo la morte.

## Bandito

PNG ladri che vivono di rapine.

**CA** 6 [13], **DV** 1 (4pf), **Att** 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma), **THACO** 19 [0], **MV** 36 m (12 m), **TS** M13 B14 P13 S16 I15 (L1), **ML** 8, **AL** Neutrale o Caotico, **PX** 10, **NA** 1d8 (3d10), **TT** U (A)

- ▶ **Inganno:** usano i travestimenti e l'inganno per sorprendere le vittime.
- ▶ **Leader:** possono avere un leader di 2° livello o superiore (qualunque classe umana).
- ▶ **Cumulo di tesori:** possiedono un tesoro di tipo A solo se incontrati nella loro tana nelle terre selvagge.

## Basilisco

Sinuose lucertole lunghe 3 m. Non intelligenti, ma dal grande potere magico. Abitano in caverne e tra fitti rovi.

**CA** 4 [15], **DV** 6+1\*\* (28pf), **Att** 1 × morso (1d10 + pietrificazione), 1 × sguardo (pietrificazione), **THACO** 13 [+6], **MV** 18 m (6 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (6), **ML** 9, **AL** Neutrale, **PX** 950, **NA** 1d6 (1d6), **TT** F

- ▶ **Sorpresa:** i personaggi sorpresi da un basilisco lo guardano negli occhi.
- ▶ **Tocco pietrificante:** chiunque venga toccato da un basilisco si trasforma in pietra ( **tiro salvezza contro pietrificazione**).
- ▶ **Sguardo pietrificante:** chiunque guardi negli occhi un basilisco si trasforma in pietra ( **tiro salvezza contro pietrificazione**). A meno che non distolgano lo sguardo o usino uno specchio, i personaggi in mischia ne sono soggetti ogni turno.
- ▶ **Distogliere lo sguardo:** penalità di -4 ai tiri per colpire; il basilisco guadagna +2 ai propri.
- ▶ **Specchi:** il riflesso di un basilisco è innocuo. Combattere guardando in uno specchio comporta una penalità di -1 ai tiri per colpire. Se un basilisco vede il proprio riflesso (probabilità di 2-su-6), deve superare un tiro salvezza o essere pietrificato.

## Berserker

Guerrieri che in battaglia si fanno prendere dalla furia. Non fanno mai prigionieri.

**CA** 7 [12], **DV** 1+1\* (5pf), **Att** 1 × arma (1d8 o a seconda dell'arma), **THACO** 18 [+1], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 12, **AL** Neutrale, **PX** 19, **NA** 1d6 (3d10), **TT** P (B)

- ▶ **Furia guerriera:** +2 ai tiri per colpire umani e umanoidi simili (ad es. orchi, goblin). A volte la furia li fa attaccare i loro alleati.
- ▶ **Cumulo di tesori:** hanno un tesoro di tipo B solo quando vengono incontrati nelle terre selvagge.

## Boleto Stridente

Funghi sotterranei giganti in grado di strisciare lentamente in giro.

**CA** 7 [12], **DV** 3 (13pf), **Att** Nessuno, **THACO** 17 [+2], **MV** 2,7 m (90 cm), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 12, **AL** Neutrale, **PX** 35, **NA** 1d8 (0), **TT** Nessuno

- ▶ **Strillo:** provocato dalla luce (fino a 18 m di distanza) o dal movimento (fino a 9 m di distanza). Lo strillo dura 1d3 round. Ogni round c'è il 50% di probabilità di attrarre un mostro errante (arriva in 2d6 round).



## Brigante

Fuorilegge e mercenari che si guadagnano da vivere razziano insediamenti e attaccando viaggiatori.

**CA** 6 [13], 4 [15] o 3 [16], **DV** 1 (4pf), **Att** 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma), **THACO** 19 [0], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 8, **AL** Caotico, **PX** 10, **NA** 0 (1d4×10), **TT** A

► **Fanti:** metà del gruppo è dotato di armatura di cuoio, scudo, spada e arco corto.

► **Cavalleria:** l'altra metà monta cavalli da sella e dispone di corazza di maglia, scudo e spada.

► **Leader e comandanti:** c'è un leader (guerriero di 2° livello) ogni 20 briganti. C'è un comandante (guerriero di 4° livello) ogni 40 briganti. I leader montano destrieri (con bardatura) e dispongono di corazza di piastre, spada e lancia da cavalleria.

► **Accampamenti fortificati:** le bande tendono a fondersi e vivere in accampamenti di 5d6×10 briganti.

► **Leader dell'accampamento:** gli accampamenti di più bande sono guidati da un guerriero di 9° livello, più un guerriero di 5° livello ogni 50 briganti. C'è anche il 50% di probabilità che sia presente un mago (livello 1d3+8) e il 30% che ci sia un chierico (8° livello).

## Bucaniere

Marinai che si guadagnano da vivere razziano insediamenti costieri e depredando altre navi. Operano tipicamente su fiumi, laghi e in acque costiere; occasionalmente negli oceani.

**CA** 7 [12] o 5 [14], **DV** 1 (4pf), **Att** 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma), **THACO** 19 [0], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 6, **AL** Neutrale, **PX** 10, **NA** 0 (vedere sotto), **TT** A

► **Navi ed equipaggio:** dipendono da dove si svolge l'incontro. Fiumi o laghi: 1d8 battelli fluviali (con 1d2×10 bucanieri ciascuno); acque costiere: 1d6 galee piccole ((1d3+1)×10 bucanieri ciascuna); qualsiasi ambiente: 1d4 drekar ((1d3+2)×10 bucanieri ciascuna); oceano: 1d3 navi da guerra piccole ((1d5+3)×10 bucanieri ciascuna). (Vedere *Vascelli*, pag. 50 per i dettagli sulle navi.)

► **Armi:** il 60% del gruppo ha armatura di cuoio e spada; il 30% ha armatura di cuoio, spada e balestra; il 10% ha corazza di maglia, spada e balestra.

► **Leader e capitani:** c'è un guerriero di 4° livello ogni 30 bucanieri. Ogni nave ha un capitano (guerriero di 7° livello).

► **Comandante della flotta:** guerriero di 9° livello. 30% di probabilità che sia presente un mago (livello 1d2+9); 25% di probabilità che ci sia un chierico (8° livello).

► **Tesoro:** diviso tra i vascelli. Invece di portarlo con loro, possono avere una mappa che indica dov'è sepolto.

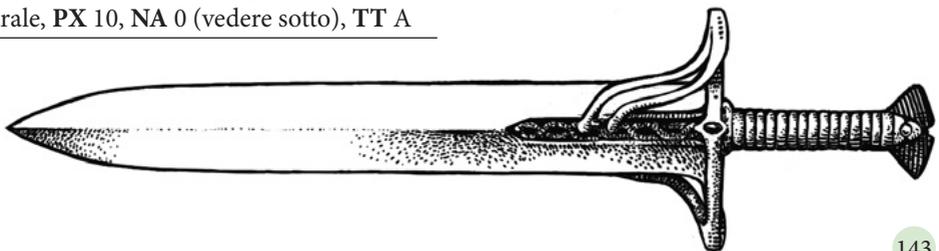
► **Covi:** cittadine costiere fortificate e senza legge possono servire da rifugio a bucanieri e pirati.

## Bugbear

Grossi goblin pelosi dall'andatura sgraziata. Preferiscono attaccare di sorpresa.

**CA** 5 [14], **DV** 3+1 (14pf), **Att** 1 × arma (2d4 o a seconda dell'arma +1), **THACO** 16 [+3], **MV** 27 m (9 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 9, **AL** Caotico, **PX** 50, **NA** 2d4 (5d4), **TT** B

► **Sorpresa:** la ottengono con 1-3, grazie alla loro furtività.





## Caecilia

Giganteschi (9 m) anфиbri vermiformi e grigi, con grosse fauci zannute.

**CA** 6 [13], **DV** 6\* (27pf), **Att** 1 × morso (1d8), **THACO** 14 [+5], **MV** 18 m (6 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 9, **AL** Neutrale, **PX** 500, **NA** 1d3 (1d3), **TT** B

► **Divorano in un boccone:** con un tiro per colpire di 19 o più. Dentro il ventre del mostro si subiscono 1d8 danni per round (finché il caecilia non viene ucciso); si può attaccare con un pugnale con -4 sul tiro per colpire; il corpo viene digerito in 6 turni dopo la morte.

## Calamaro Gigante

Giganteschi cefalopodi a dieci braccia. Due dei dieci tentacoli sono più lunghi e possono essere utilizzati per attaccare le navi. Vivono nelle profondità del mare ed emergono solo in cerca di preda.

**CA** 7 [12], **DV** 6 (27pf), **Att** 8 × tentacolo piccolo (1d4 + stritolamento), 2 × tentacolo grande (1d4 + stritolamento o 1d10 danni allo scafo), 1 × becco (1d10 o 2 danni allo scafo), **THACO** 14 [+5], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 275, **NA** 0 (1d4), **TT** V

► **Distrucono le navi:** 25% di probabilità che avvolgano i due tentacoli grandi attorno a una barca, infliggendo 1d10 danni allo scafo per tentacolo. Quando i due tentacoli hanno afferrato la nave, il becco infligge automaticamente 2 danni allo scafo nei round successivi.

► **Afferrano l'equipaggio:** 75% di probabilità che afferrino membri dell'equipaggio dal ponte e li trascino sott'acqua per mangiarli.

► **Stritolamento:** i tentacoli afferrano e stritolano dopo aver colpito. 1d4 danni automatici per round.

► **Tagliare i tentacoli:** richiede un colpo a segno che infligga almeno 6 danni (sugli 8 tentacoli piccoli) o almeno 10 danni (sui 2 tentacoli grandi).

► **Nube di inchiostro:** quando scappano, possono emettere una nube di inchiostro nero (18 m di diametro) e schizzare via a tre volte la loro velocità normale. Al massimo due volte al giorno.

► **Esemplari gargantueschi:** se ne possono incontrare di due o tre volte più grandi.

## Cammello

Animali irascibili che si sono adattati alla vita nei climi secchi. Spesso usati per spostarsi nel deserto.

**CA** 7 [12], **DV** 2 (9pf), **Att** 1 × morso (1), 1 × zoccolo (1d4), **THACO** 18 [+1], **MV** 45 m (15 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 20, **NA** 0 (2d4), **TT** Nessuno

► **Brutto carattere:** mordono e scalciano chi si para loro davanti, inclusi i proprietari.

► **Acqua:** dopo essersi dissetati per bene, possono sopravvivere 2 settimane senza acqua.

► **Viaggi nel deserto:** si muovono a piena velocità su terreni brulli e desertici.

► **Bestie da soma:** possono portare fino a 3.000 monete senza conseguenze; fino a 6.000 monete a mezza velocità.

► **Attacchi in carica:** non sono possibili montando un cammello.

## Cavallo

Animali da mandria, spesso usati per il trasporto. Ne esistono molte varietà addomesticate.

### Cavallo da Sella

Cavalli dalla corporatura leggera adatti a correre ad alta velocità. Possono sopravvivere nutrendosi solo di erba, ovunque la trovino.

CA 7 [12], DV 2 (9pf), Att 2 × zoccolo (1d4), THACO 18 [+1], MV 72 m (24 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (1), ML 7, AL Neutrale, PX 20, NA 0 (0), TT Nessuno

- ▶ **Addomesticati:** non si incontrano nelle terre selvagge.
- ▶ **Bestie da soma:** possono portare fino a 3.000 monete senza conseguenze; fino a 6.000 monete a mezza velocità.

### Cavallo Selvatico

Cavalli dalla corporatura leggera adatti a correre ad alta velocità. Possono sopravvivere nutrendosi solo d'erba, ovunque la trovino.

CA 7 [12], DV 2 (9pf), Att 2 × zoccolo (1d4), THACO 18 [+1], MV 72 m (24 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (1), ML 7, AL Neutrale, PX 20, NA 0 (1d10×10), TT Nessuno

- ▶ **Mandria in fuga:** le mandrie di 20 o più esemplari possono travolgere chi si trova sul loro cammino. Probabilità di 3-su-4 ogni round. +4 al tiro per colpire creature di taglia umana o inferiore. 1d20 danni.
- ▶ **Domare:** i cavalli selvatici possono essere addestrati come cavalature (cavalli da sella).

### Cavallo da Tiro

Allevati perché siano molto forti e resistenti. Usati per trainare carri e aratri o come bestie da soma.

CA 7 [12], DV 3 (13pf), Att Nessuno, THACO 17 [+2], MV 27 m (9 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (2), ML 6, AL Neutrale, PX 35, NA 0 (0), TT Nessuno

- ▶ **Non combattenti:** se attaccati, scappano.
- ▶ **Addomesticati:** non si incontrano nelle terre selvagge.
- ▶ **Bestie da soma:** possono portare fino a 4.500 monete senza conseguenze; fino a 9.000 monete a mezza velocità.

### Destriero

Allevati per essere forti e coraggiosi in battaglia. Adatti a brevi scatti di velocità; non idonei a lunghe cavalcate.

CA 7 [12], DV 3 (13pf), Att 2 × zoccolo (1d6), THACO 17 [+2], MV 36 m (12 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (2), ML 9, AL Neutrale, PX 35, NA 0 (0), TT Nessuno

- ▶ **Carica:** quando non sono in mischia. È necessaria una rincorsa ininterrotta di almeno 20 m. La lancia del cavaliere infligge danno raddoppiato. Il cavallo non può attaccare mentre sta caricando.
- ▶ **Mischia:** quando sono in mischia, possono attaccare sia il cavaliere che il cavallo.
- ▶ **Addomesticati:** non si incontrano nelle terre selvagge.
- ▶ **Bestie da soma:** possono portare fino a 4.000 monete senza conseguenze; fino a 8.000 monete a mezza velocità.

## Centauro

Creature fantastiche con zampe e corpo di cavallo, e torso e testa d'uomo. Vivono in piccole famiglie o gruppi tribali, in pascoli selvatici e foreste isolate.

CA 5 [14], DV 4 (18pf), Att 2 × zoccolo (1d6), 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma), THACO 16 [+3], MV 54 m (18 m), TS M10 B11 P12 S13 I14 (4), ML 8, AL Neutrale, PX 75, NA 0 (2d10), TT A

- ▶ **Armi:** archi, clave e lance.
- ▶ **Tana:** nascosta nel profondo dei boschi, alla fine di sentieri tortuosi e sorvegliati.
- ▶ **Femmine e piccoli:** solitamente rimangono nella tana. Scappano se attaccati. I piccoli hanno 2 DV e fanno 2 attacchi con gli zoccoli (1d2) e 1 attacco con un'arma (1d4 o a seconda dell'arma).

## Chimera

Orribili mostruosità ibride con zampe anteriori di leone, zampe posteriori di capra, ali di un drago e tre teste: capra, leone e drago. Abitano in zone collinari selvatiche e talvolta nei dungeon.

**CA** 4 [15], **DV** 9\*\* (40pf), **Att** 2 × artiglio (1d3), capra: 1 × incornata (2d4), leone: 1 × morso (2d4), drago: 1 × morso (3d4) o 1 × soffio (3d6), **THACO** 12 [+7], **MV** 36 m (12 m) / 54 m (18 m) volando, **TS** M8 B9 P10 S10 I12 (9), **ML** 9, **AL** Caotico, **PX** 2.300, **NA** 1d2 (1d4), **TT** F

- **Schema di attacco:** la testa di drago ha il 50% di probabilità di usare il soffio, altrimenti morde.
- **Soffio:** cono di fuoco largo 3 m all'estremità e lungo 15. Può essere utilizzato fino a tre volte al giorno.

## Ciclope

Umanoidi alti 6 m con un singolo occhio centrale. Abitano in caverne, da soli o in piccoli gruppi. Coltivano uva e allevano pecore.

**CA** 5 [14], **DV** 13\* (58pf), **Att** 1 × clava (3d10) o 1 × roccia (3d6), **THACO** 10 [+9], **MV** 27 m (9 m), **TS** M4 B5 P6 S5 I8 (13), **ML** 9, **AL** Caotico, **PX** 2.300, **NA** 1 (1d4), **TT** E+5.000 mo

- **Penalità agli attacchi:** -2 a tutti i tiri per colpire a causa della loro limitata percezione di profondità.
- **Lancio di rocce:** fino a 60 m.
- **Ottusi:** possono essere ingannati da PG scaltri.
- **Maledizione:** 1-su-20 ciclopi può invocare una maledizione su un personaggio una volta alla settimana. **Tiro salvezza contro incantesimi** per non essere soggetti a una maledizione scelta dall'arbitro. (Massimi effetti possibili: -2 ai tiri salvezza, -4 ai tiri per colpire, una caratteristica ridotta del 50%.)



## Cinghiale

Cinghiali selvaggi onnivori che abitano prevalentemente nelle foreste. Se disturbati possono essere irascibili e pericolosi.

**CA** 7 [12], **DV** 3 (13pf), **Att** 1 × zanne (2d4), **THACO** 17 [+2], **MV** 45 m (15 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 9, **AL** Neutrale, **PX** 35, **NA** 1d6 (1d6), **TT** Nessuno

## Coboldo

Piccoli e malvagi umanoidi dall'aspetto canino. La loro pelle color ruggine è squamosa e glabra. Vivono sottoterra.

**CA** 7 [12], **DV** ½ (2pf), **Att** 1 × arma (1d4 o a seconda dell'arma -1), **THACO** 19 [0], **MV** 18 m (6 m), **TS** M14 B15 P16 S17 I18 (UN), **ML** 6 (8 con un capo), **AL** Caotico, **PX** 5 (guardia del corpo: 15, capo: 20), **NA** 4d4 (6d10), **TT** P (J)

- ▶ **Imboscata:** preparano attacchi a sorpresa.
- ▶ **Infravisione:** 27 m.
- ▶ **Odiano gli gnomi:** attaccano a vista.
- ▶ **Capo e guardie del corpo:** un capo con 2 DV (9pf) e 1d6+1 guardie del corpo con 1+1 DV (6pf) vivono nella tana dei coboldi.
- ▶ **Cumulo di tesori:** hanno un tesoro di tipo J solo quando vengono incontrati nelle terre selvagge o nella tana.

## Cocodrillo

Grandi rettili dall'andatura goffa quando sono sulla terra. Vivono prevalentemente in acqua, appena sotto la superficie di paludi subtropicali e fiumi lenti. Se sono affamati, attaccano qualunque creatura che si avventuri in acqua.

- ▶ **Frenesia da cibo:** sono attratti dall'odore del sangue o da bruschi movimenti nell'acqua.

## Cocodrillo Gigante

Lunghi più di 15 m. Incontrati solitamente in regioni dimenticate dal tempo. Possono attaccare piccole navi.

**CA** 1 [18], **DV** 15 (67pf), **Att** 1 × morso (3d8), **THAC0** 9 [+10], **MV** 27 m (9 m) / 27 m (9 m) nuotando, **TS** M8 B9 P10 S10 I12 (8), **ML** 9, **AL** Neutrale, **PX** 1.350, **NA** 0 (1d3), **TT** Nessuno

## Cocodrillo Grande

Lungo almeno 6 m. Può attaccare piccoli natanti (canoe, zattere).

**CA** 3 [16], **DV** 6 (27pf), **Att** 1 × morso (2d8), **THAC0** 14 [+5], **MV** 27 m (9 m) / 27 m (9 m) nuotando, **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 275, **NA** 0 (1d4), **TT** Nessuno

## Cocodrillo Normale

**CA** 5 [14], **DV** 2 (9pf), **Att** 1 × morso (1d8), **THAC0** 18 [+1], **MV** 27 m (9 m) / 27 m (9 m) nuotando, **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 20, **NA** 0 (1d8), **TT** Nessuno



## Cockatrice

Piccoli ibridi magici di uccello e rettile con lunga coda da serpente e testa, zampe e ali di gallo. Vivono in tutti gli ambienti.

**CA** 6 [13], **DV** 5\*\* (22pf), **Att** 1 × becco (1d6 + pietrificazione), **THACO** 15 [+4], **MV** 27 m (9 m) / 54 m (18 m) volando, **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (5), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 425, **NA** 1d4 (1d8), **TT** D

► **Pietrificazione:** chiunque venga toccato si trasforma in pietra (**tiro salvezza contro pietrificazione**).

## Commerciante

Guerrieri di 1° livello che vivono commerciando nelle terre di confine.

**CA** 6 [13], **DV** 1 (4pf), **Att** 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma), **THACO** 19 [0], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 7, **AL** Qualsiasi, **PX** 10, **NA** 1d8 (3d6), **TT** U+V

► **Armi:** portano solitamente ascia, spada, scudo e pellicce (equivalenti a un'armatura di cuoio).

► **Muli:** hanno 1d4 muli carichi di merci (ad es. oggetti di legno intagliato, pellicce o spezie) nelle terre selvagge.

## Cubo Gelatinoso

Cubi di gelatina trasparente alti 3 m. Attraversano i dungeon, assorbendo i detriti e le creature viventi che incontrano.

**CA** 8 [11], **DV** 4\* (18pf), **Att** 1 × tocco (2d4 + paralisi), **THACO** 16 [+3], **MV** 18 m (6 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 12, **AL** Neutrale, **PX** 125, **NA** 1 (0), **TT** V

► **Sorpresa:** essendo quasi invisibili, la ottengono con un tiro di 1-4.

► **Paralisi:** per 2d4 turni (**tiro salvezza contro paralisi**).

► **Immunità all'energia:** il freddo e il fulmine non li feriscono.

► **Oggetti inglobati:** gli oggetti non digeribili (ad es. gemme o monete) vengono trasportati al loro interno.





## Derviscio

Gente nomade e fanaticamente religiosa. Vagano per le steppe e le regioni desertiche, vivendo in tende.

**CA** 6 [13] o 4 [15], **DV** 1 (4pf), **Att** 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma), **THACO** 19 [0], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 10, **AL** Legale, **PX** 10, **NA** 0 ((1d6+1)×10), **TT** A

- ▶ **A cavallo:** di destrieri.
- ▶ **Armi:** il 50% del gruppo è dotato di armatura di cuoio, scudo e lancia; il 25% di armatura di cuoio, scudo, arco corto e spada; il 25% di corazza di maglia, scudo e lancia.
- ▶ **Accampamenti:** più gruppi spesso si combinano per vivere in un accampamento o tribù di massimo 300 dervisci, più donne, bambini e animali. 25% di probabilità di un recinto in legno o mattoni.
- ▶ **Leader dell'accampamento:** sono guidati da un chierico di 10° livello.
- ▶ **Intolleranti:** verso le altre opinioni religiose.
- ▶ **Guerra santa:** dichiarano occasionalmente guerra ad altre fazioni religiose. Uccidono persone di fede differente o le prendono prigionieri. I prigionieri si devono convertire per non essere uccisi o usati come schiavi. Ai personaggi di allineamento legale può essere chiesto di unirsi alla guerra santa. I dervisci sono molto sospettosi di quelli che rifiutano (senza una buona ragione).

## Donnola Gigante

Feroci mammiferi predatori lunghi 2,4-2,7 m. Hanno folte pellicce bianche, marroni o dorate. Vivono in tunnel sotterranei, cacciano da sole o in piccoli gruppi.

**CA** 7 [12], **DV** 4+4 (22pf), **Att** 1 × morso (2d4 + succhiasangue), **THACO** 15 [+4], **MV** 45 m (15 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 125, **NA** 1d4 (1d6), **TT** V

- ▶ **Infravisione:** 9 m.
- ▶ **Succhiasangue:** si attaccano alla vittima e ne succhiano il sangue dopo un colpo a segno; 2d4 danni automatici per round.
- ▶ **Rimozione:** se la donnola o la vittima muoiono.
- ▶ **Seguono le tracce:** dall'odore, preferendo le prede ferite.
- ▶ **Tesoro:** si trova sui corpi delle vittime nella tana.

## Doppelgänger

Intelligenti mutaforma di taglia umana, indole malvagia e dalla natura altamente magica.

**CA** 5 [14], **DV** 4\* (18pf), **Att** 1 × morso (1d12), **THACO** 16 [+3], **MV** 27 m (9 m), **TS** M6 B7 P8 S8 I10 (10), **ML** 10, **AL** Caotico, **PX** 125, **NA** 1d6 (1d6), **TT** E

- ▶ **Ladri di aspetto:** possono adottare la forma di qualunque creatura osservata simile a un umano (alta 2,1 m o meno). Procedono quindi ad attaccare la persona che stanno imitando.
- ▶ **Inganno:** possono cercare di uccidere un PG, sostituirsi a lui e poi attaccare di sorpresa il gruppo (ad es. durante una battaglia).
- ▶ **Reversione:** se uccisi, ritornano alla forma originale.
- ▶ **Immunità agli incantesimi:** immuni agli incantesimi *sonno* e *charm*.

## Drago

Un'antica, fiera razza di gigantesche lucertole alate e carnivore. Esistono molte sottospecie di drago, che si distinguono spesso per il colore delle scaglie. Tutti i draghi depongono uova e accumulano tesori nelle loro tane, lontano dai luoghi della civiltà umana.

► **Comportamento:** i draghi caotici cercano di solito di mangiare gli umani, ma a volte possono catturarli. I draghi neutrali possono ignorare gli umani o attaccarli. I draghi legali possono aiutare gruppi degni di tale onore.

► **Orgoglio:** i draghi sono estremamente orgogliosi e sempre sensibili all'adulazione.

► **Schema di attacco:** il primo attacco di un drago è sempre con il soffio, quindi soffia nuovamente o usa i suoi attacchi in mischia (stesse probabilità per le due opzioni).

► **Soffio:** può essere usato fino a tre volte al giorno. Chiunque sia preso nell'area subisce danno pari ai punti ferita attuali del drago ( **tiro salvezza contro soffio**  per dimezzare).  
Forme del soffio:

a. **Nube:** lunga 15 m, larga 12, alta 6.

b. **Cono:** largo 60 cm alla bocca e 9 m all'estremità.

c. **Getto:** largo 1,5 m per tutta la lunghezza.

► **Immunità all'energia:** sono immuni al loro soffio o a versioni inferiori di esso. Superano automaticamente i tiri salvezza contro forme di attacco simili. (Per esempio, un drago rosso è immune all'olio infuocato e soffre metà del danno da un incantesimo *palla di fuoco*.)

► **Linguaggio e incantesimi:** alcuni draghi sono in grado di parlare (la loro lingua e il Comune). La probabilità è indicata per sottospecie. Quelli in grado di parlare possono anche lanciare incantesimi da mago selezionati a caso (secondo la quantità e il livello indicato).

► **Addormentati:** la possibilità che un drago stia dormendo quando viene incontrato a terra è indicata per sottospecie. Un drago addormentato può essere attaccato per 1 round con un bonus di +2 ai tiri per colpire.



È possibile che i draghi a volte facciano solo finta di dormire!

► **Sottomissione:** si arrendono se ridotti a 0pf da attacchi non letali (vedere *Sottomissione*, pag. 122), ammettendo di essere stati sconfitti. (Il danno da sottomissione non riduce il danno inferto dal soffio.) Se l'opportunità si presenta o se gli viene dato un ordine suicida, un drago sottomesso può cercare di scappare o attaccare i suoi carcerieri. Può essere venduto per una somma massima di 1.000 mo per pf.

► **Età:** i punteggi seguenti descrivono draghi di taglia media. I draghi più giovani possono avere fino a 3 DV in meno e  $\frac{1}{4}$  o  $\frac{1}{2}$  del tesoro. Draghi più vecchi possono avere fino a 3 DV in più e il doppio del tesoro.

► **Tane:** un drago tiene sempre il suo tesoro in una tana ben nascosta, che rimane raramente incustodita.

### Drago Bianco

Si incontrano in regioni fredde.

---

CA 3 [16], DV 6\*\* (27pf), Att [2 × artiglio (1d4), 1 × morso (2d8)] o soffio, THAC0 14 [+5], MV 27 m (9 m) / 72 m (24 m) volando, TS M10 B11 P12 S13 I14 (6), ML 8, AL Neutrale, PX 725, NA 1d4 (1d4), TT H

---

► **Soffio:** cono di freddo lungo 24 m.

► **Linguaggio e incantesimi:** 10%; 3 × 1° livello.

► **Addormentati:** 50%.

## Drago Blu

Preferiscono le grandi pianure e i deserti.

CA 0 [19], DV 9\*\* (40pf), Att [2 × artiglio (1d6+1), 1 × morso (3d10)] o soffio, THACO 12 [+7], MV 27 m (9 m) / 72 m (24 m) volando, TS M8 B9 P10 S10 I12 (9), ML 9, AL Neutrale, PX 2.300, NA 1d4 (1d4), TT H

- ▶ **Soffio:** getto di fulmini lungo 30 m.
- ▶ **Linguaggio e incantesimi:** 40%; 4 × 1° livello, 4 × 2° livello.
- ▶ **Addormentati:** 20%.

## Drago Dorato

Si possono incontrare in qualunque ambiente, spesso nella forma di una persona o di un animale.

CA -2 [21], DV 11\*\* (49pf), Att [2 × artiglio (2d4), 1 × morso (6d6)] o soffio, THACO 11 [+8], MV 27 m (9 m) / 72 m (24 m) volando, TS M6 B7 P8 S8 I10 (11), ML 10, AL Legale, PX 2.700, NA 1d4 (1d4), TT H

- ▶ **Soffio:** cono di fuoco lungo 27 m o nube di cloro gassoso.
- ▶ **Linguaggio e incantesimi:** 100%; 4 × 1° livello, 4 × 2° livello, 4 × 3° livello.
- ▶ **Addormentati:** 5%.
- ▶ **Mutaforma:** possono assumere le sembianze di una persona o di un animale.

## Drago Marino

Intelligenti draghi acquatici dalle scaglie verdi, con ali simili a pinne e una cresta giallastra. Abitano nelle profondità degli oceani, annidandosi in caverne o relitti. Capita che attacchino vascelli per rubarne il tesoro e mangiarne l'equipaggio.

CA 1 [18], DV 8\*\* (36pf), Att 1 × morso (3d8) o soffio, THACO 12 [+7], MV 54 m (18 m) nuotando / 54 m (18 m) planando, TS M8 B9 P10 S10 I12 (8), ML 9, AL Neutrale, PX 1.750, NA 0 (1d4), TT H

- ▶ **Soffio:** bava velenosa, gittata 30 m, 6 m di diametro. **Tiro salvezza contro soffio** per non morire. (Il veleno diventa inoffensivo dopo 1 round.)

▶ **Linguaggio e incantesimi:** 20%; 3 × 1° livello, 3 × 2° livello.

▶ **Addormentati:** 30%.

▶ **Planata:** saltano fuori dall'acqua e planano per al massimo 6 round.

## Drago Nero

Abitano in paludi e acquitrini.

CA 2 [17], DV 7\*\* (31pf), Att [2 × artiglio (1d4+1), 1 × morso (2d10)] o soffio, THACO 13 [+6], MV 27 m (9 m) / 72 m (24 m) volando, TS M8 B9 P10 S10 I12 (7), ML 8, AL Caotico, PX 1.250, NA 1d4 (1d4), TT H

- ▶ **Soffio:** getto di acido lungo 18 m.
- ▶ **Linguaggio e incantesimi:** 20%; 4 × 1° livello.
- ▶ **Addormentati:** 40%.

## Drago Rosso

Abitano tra le colline o in montagna.

CA -1 [20], DV 10\*\* (45pf), Att [2 × artiglio (1d8), 1 × morso (4d8)] o soffio, THACO 11 [+8], MV 27 m (9 m) / 72 m (24 m) volando, TS M6 B7 P8 S8 I10 (10), ML 10, AL Caotico, PX 2.300, NA 1d4 (1d4), TT H

- ▶ **Soffio:** cono di fuoco lungo 27 m.
- ▶ **Linguaggio e incantesimi:** 50%; 3 × 1° livello, 3 × 2° livello, 3 × 3° livello.
- ▶ **Addormentati:** 10%.

## Drago Verde

Fanno la tana nelle giungle e nelle foreste.

CA 1 [18], DV 8\*\* (36pf), Att [2 × artiglio (1d6), 1 × morso (3d8)] o soffio, THACO 12 [+7], MV 27 m (9 m) / 72 m (24 m) volando, TS M8 B9 P10 S10 I12 (8), ML 9, AL Caotico, PX 1.750, NA 1d4 (1d4), TT H

- ▶ **Soffio:** nube di cloro gassoso.
- ▶ **Linguaggio e incantesimi:** 30%; 3 × 1° livello, 3 × 2° livello.
- ▶ **Addormentati:** 30%.





## Driade

Spiriti degli alberi che si manifestano come incantevoli femmine umanoidi. Sono pacifiche e timide, ma circospette. Vivono nel profondo delle foreste.

**CA** 5 [14], **DV** 2\* (9pf), **Att** 1 × magia (charme), **THACO** 18 [+1], **MV** 36 m (12 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (4), **ML** 6, **AL** Neutrale, **PX** 25, **NA** 0 (1d6), **TT** D

- ▶ **Vincolate a un albero:** spiritualmente connesse a un singolo albero. La driade muore se muore l'albero o se viene separata da esso per più di 72 m.
- ▶ **Fusione con l'albero:** possono scomparire unendosi al proprio albero.
- ▶ **Difensive:** diffidano degli sconosciuti. Cercano di affascinare chiunque le approcci o le segua.
- ▶ **Charme:** una vittima costretta ad avvicinarsi all'albero svanisce dentro di esso ( **tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -2**). Se non viene salvata immediatamente, la vittima è persa per sempre.
- ▶ **Tesoro:** nascosto tra le radici dell'albero.

## Elefante

Imponenti animali zannuti che vivono presso le foreste subtropicali. Capita di incontrare individui solitari o intere mandrie.

**CA** 5 [14], **DV** 9 (40pf), **Att** 2 × zanna (2d4) o 1 × travolgere (4d8), **THACO** 12 [+7], **MV** 36 m (12 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (5), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 900, **NA** 0 (1d20), **TT** Zanne

- ▶ **Carica:** nel primo round di combattimento, quando non sono in mischia. È necessaria una rincorsa ininterrotta di almeno 20 metri. Le zanne infliggono danni raddoppiati.
- ▶ **Travolgono:** c'è una probabilità di 3-su-4 che cerchino di travolgere ogni round. +4 ai tiri per colpire creature di taglia umana o inferiore.
- ▶ **Avorio:** ogni zanna vale 1d6×100 mo.

## Elementale

Esseri fatti di pura materia elementare (aria, terra, fuoco o acqua) che possono essere evocati dal loro piano di origine per servire un mago.

Gli elementali sono divisi in tre livelli di potere, ognuno evocato solitamente con un mezzo diverso:

- ▶ **Minore:** **CA** 2 [17], **DV** 8\*, **Att** 1 × colpo (1d8), **TS** M8 B9 P10 S10 I12 (8). (Evocati da un bastone magico.)
- ▶ **Intermedio:** **CA** 0 [19], **DV** 12\*, **Att** 1 × colpo (2d8), **TS** M6 B7 P8 S8 I10 (12). (Evocati da un congegno magico.)
- ▶ **Maggiore:** **CA** -2 [21], **DV** 16\*, **Att** 1 × colpo (3d8), **TS** M2 B3 P4 S3 I6 (16). (Evocati da incantesimo.)

## Elementale dell'Acqua

Enormi ondate d'acqua.

**CA** 2 [17] / 0 [19] / -2 [21], **DV** 8/12/16\* (36/54/72pf), **Att** 1 × colpo (1d8/2d8/3d8), **THACO** 12 [+7] / 10 [+9] / 8 [+11], **MV** 18 m (6 m) / 54 m (18 m) nuotando, **TS** Come da descrizione principale (8/12/16), **ML** 10, **AL** Neutrale, **PX** 1.200/1.900/2.300, **NA** 1 (1), **TT** Nessuno

- ▶ **Taglia:** alti 120 cm e larghi 4,8 / alti 1,8 m e larghi 7,2 / alti 2,4 m e larghi 9,6.
- ▶ **Legati all'acqua:** devono rimanere entro 18 m dall'acqua.
- ▶ **Immunità ai danni normali:** possono essere feriti solo da attacchi magici.
- ▶ **Pericolosi per le creature in acqua:** infliggono 1d8 danni extra.

## Elementale dell'Aria

Enormi turbini di aria vorticante.

---

**CA** 2 [17] / 0 [19] / -2 [21], **DV** 8/12/16\* (36/54/72pf), **Att** 1 × colpo (1d8/2d8/3d8), **THAC0** 12 [+7] / 10 [+9] / 8 [+11], **MV** 108 m (36 m) volando, **TS** Come voce principale (8/12/16), **ML** 10, **AL** Neutrale, **PX** 1.200/1.900/2.300, **NA** 1 (1), **TT** Nessuno

---

- ▶ **Taglia:** alti 4,8 m e larghi 120 cm / alti 7,2 m e larghi 1,8 / alti 9,6 m e larghi 2,4.
- ▶ **Vortice:** le creature con meno di 2 DV vengono spinte da parte ( **tiro salvezza contro morte**).
- ▶ **Immunità ai danni normali:** possono essere feriti solo da attacchi magici.
- ▶ **Pericolosi per le creature in volo:** infliggono 1d8 danni extra.

## Elementale del Fuoco

Colonne di fuoco vorticante.

---

**CA** 2 [17] / 0 [19] / -2 [21], **DV** 8/12/16\* (36/54/72pf), **Att** 1 × colpo (1d8/2d8/3d8), **THAC0** 12 [+7] / 10 [+9] / 8 [+11], **MV** 36 m (12 m), **TS** Come voce principale (8/12/16), **ML** 10, **AL** Neutrale, **PX** 1.200/1.900/2.300, **NA** 1 (1), **TT** Nessuno

---

- ▶ **Taglia:** alti 2,4 / 3,6 / 4,8 m e larghi altrettanto.
- ▶ **Bloccati dall'acqua:** non possono attraversare un canale più ampio della loro larghezza.
- ▶ **Immunità ai danni normali:** possono essere feriti solo da attacchi magici.
- ▶ **Pericolosi per le creature basate sul freddo:** infliggono 1d8 danni extra.

## Elementale della Terra

Enormi figure umanoidi di terra o pietra.

---

**CA** 2 [17] / 0 [19] / -2 [21], **DV** 8/12/16\* (36/54/72pf), **Att** 1 × colpo (1d8/2d8/3d8), **THAC0** 12 [+7] / 10 [+9] / 8 [+11], **MV** 18 m (6 m), **TS** Come voce principale (8/12/16), **ML** 10, **AL** Neutrale, **PX** 1.200/1.900/2.300, **NA** 1 (1), **TT** Nessuno

---

- ▶ **Taglia:** alti 2,4 / 3,6 / 4,8 m.
- ▶ **Bloccati dall'acqua:** non possono attraversare un canale più ampio della loro altezza.
- ▶ **Immunità ai danni normali:** possono essere feriti solo da attacchi magici.
- ▶ **Pericolosi per le creature sul terreno:** infliggono 1d8 danni extra.

## Elfo

Snelli semiumani dall'aspetto etereo e con le orecchie a punta. Vivono in armonia con la natura, in luoghi di grande bellezza.

---

**CA** 5 [14], **DV** 1+1\* (5pf), **Att** 1 × arma (1d8 o a seconda dell'arma), **THAC0** 18 [+1], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P13 S15 I15 (E1), **ML** 8 (10 con un leader), **AL** Neutrale, **PX** 19, **NA** 1d4 (2d12), **TT** E

---

- ▶ **Incantesimi:** ogni individuo dispone di un incantesimo di 1° livello scelto casualmente.
- ▶ **Leader:** i gruppi di più di 15 sono guidati da un elfo di livello 1d6+1. Il leader può avere degli oggetti magici: 5% di probabilità per livello per ogni tabella degli oggetti magici (vedere *Oggetti Magici*, pag. 232).

## Falco

Uccelli rapaci che si librano ad alta quota su correnti d'aria e cacciano le prede sul terreno.

- ▶ **Picchiata:** possono gettarsi dall'alto su una vittima visibile. Se la vittima è sorpresa, l'attacco infligge il doppio del danno. Con un tiro per colpire di 18 o più, la vittima può essere portata via (se di taglia appropriata).
- ▶ **Ammaestrabili:** possono essere addestrati come guardiani o animali da caccia.

## Falco Gigante

Grandi come un grosso cane. Se affamati, possono attaccare esseri umani o creature di taglia simile.

**CA** 6 [13], **DV** 3+3 (16pf), **Att** 1 × artigli o becco (1d6), **THACO** 16 [+3], **MV** 135 m (45 m) volando, **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 50, **NA** 0 (1d3), **TT** Nessuno

- ▶ **Picchiata:** come voce principale.
- ▶ **Portano via la preda:** fino alla taglia di un halfling.

## Falco Normale

Piccoli rapaci. Attaccano esseri umani solo se questi appaiono indifesi.

**CA** 8 [11], **DV** ½ (2pf), **Att** 1 × artigli o becco (1d2), **THACO** 19 [0], **MV** 144 m (48 m) volando, **TS** M14 B15 P16 S17 I18 (UN), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 5, **NA** 0 (1d6), **TT** Nessuno

- ▶ **Picchiata:** come voce principale.

## Fanghiglia Verde

Cumuli di fanghiglia verde e gocciolante che si attaccano ai muri e ai soffitti.

**CA** Non è necessario un tiro per colpire, **DV** 2\* (9pf), **Att** 1 × tocco (consuma la carne), **THACO** 18 [+1], **MV** 90 cm (30 cm), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 12, **AL** Neutrale, **PX** 25, **NA** 1 (0), **TT** Nessuno

- ▶ **Sorpresa:** si lasciano cadere dall'alto su personaggi sorpresi.
- ▶ **Acido:** se a contatto con una vittima, si attaccano e secernono acido, che distrugge legno e metallo (armature incluse) in 6 round, ma non ha effetto sulla roccia.
- ▶ **Consumano la carne:** se vi rimangono a contatto per 6 round. La vittima viene quindi trasformata in fanghiglia verde dopo altri 1d4 round.

▶ **Rimozione:** una volta attaccata a una vittima, una fanghiglia può essere rimossa solo con il fuoco. Questo infligge metà del danno alla vittima e metà al mostro.

▶ **Immunità:** vulnerabili solo agli attacchi basati sul fuoco o sul freddo.

## Folletto

Umanoidi alti 30-60 cm con ali da insetto. Imparentati alla lontana con gli elfi.

**CA** 3 [16], **DV** 1\* (4pf), **Att** 1 × pugnale (1d4), **THACO** 19 [0], **MV** 27 m (9 m) / 54 m (18 m) volando, **TS** M12 B13 P13 S15 I15 (E1), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 13, **NA** 2d4 (1d4×10), **TT** R+S



- **Invisibili:** sono naturalmente invisibili, ma possono scegliere di rivelarsi. Possono rimanere invisibili quando attaccano: nel primo round non possono essere attaccati a loro volta; nei round seguenti gli attacchi contro di loro hanno -2 al tiro per colpire (sono localizzabili da una leggera ombra e dallo spostamento d'aria).
- **Sorpresa:** hanno sempre la sorpresa da invisibili.
- **Volo limitato:** le piccole ali consentono di volare solo per 3 turni, dopo di che devono passare 1 turno a riposare.

## Formica Legionaria

Gigantesche (1,8 m) formiche nere onnivore.

CA 3 [16], DV 4\* (18pf), Att 1 × morso (2d6), THACO 16 [+3], MV 54 m (18 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (2), ML 7 (12 in mischia), AL Neutrale, PX 125, NA 2d4 (4d6), TT U (vedere sotto)

- **Rapaci:** consumano tutto quello che incontrano quando sono affamate.
- **Morale:** attaccano senza fermarsi (morale 12) una volta ingaggiate in mischia. Si lanciano all'inseguimento anche attraverso le fiamme.
- **Tesoro nella tana:** 30% di probabilità che siano presenti pepite d'oro estratte dalle formiche, per un valore di (1d10)×1.000 mo.

## Furetto Gigante

Furetti lunghi 90 cm che cacciano i ratti giganti nelle loro tane, motivo per cui a volte gli umani li addomesticano.

CA 5 [14], DV 1+1 (5pf), Att 1 × morso (1d8), THACO 18 [+1], MV 45 m (15 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (1), ML 8, AL Neutrale, PX 15, NA 1d8 (1d12), TT Nessuno

- **Instabili:** hanno un temperamento imprevedibile; capita che si rivoltino contro gli addestratori o altre persone.

## Gargoyle

Mostri magici che sembrano orribili statue alate e cornute. Sono semintelligenti e decisamente subdole.

CA 5 [14], DV 4 (18pf), Att 2 × artiglio (1d3), 1 × morso (1d6), 1 × corno (1d4), THACO 16 [+3], MV 27 m (9 m) / 45 m (15 m) volando, TS M8 B9 P10 S10 I12 (8), ML 11, AL Caotico, PX 75, NA 1d6 (2d4), TT C

- **Si confondono con la roccia:** possono passare inosservati o essere scambiati per statue inanimate.
- **Guardinghi:** attaccano quasi sempre quando vengono avvicinati.
- **Immunità ai danni normali:** possono essere feriti solo da attacchi magici.
- **Immunità agli incantesimi:** immuni agli incantesimi *sonno* e *charme*.

## Ghoul

Grotteschi e bestiali umani non-morti che bramano la carne dei viventi.

CA 6 [13], DV 2\* (9pf), Att 2 × artiglio (1d3 + paralisi), 1 × morso (1d3 + paralisi), THACO 18 [+1], MV 27 m (9 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (2), ML 9, AL Caotico, PX 25, NA 1d6 (2d8), TT B

- **Paralisi:** per 2d4 turni (**tiro salvezza contro paralisi**). Gli elfi e le creature più grandi degli ogre sono immuni. Dopo aver paralizzato un bersaglio, i ghoul ne attaccheranno altri.
- **Non-morti:** non fanno rumore finché non attaccano. Immuni agli effetti che colpiscono le creature viventi (ad es. il veleno). Immuni agli effetti che alterano o leggono la mente (ad es. *charme*, *blocca persone/mostri*, *sonno*).

## Gigante

### Gigante delle Colline

Rozzi, villosi umanoidi alti 3,6 m di scarsa intelligenza. Vivono in zone collinari pedemontane. Capita che attacchino insediamenti umani per rubare del cibo.

---

**CA** 4 [15], **DV** 8 (36pf), **Att** 1 × arma (2d8), **THACO** 12 [+7], **MV** 36 m (12 m), **TS** M8 B9 P10 S10 I12 (8), **ML** 8, **AL** Caotico, **PX** 650, **NA** 1d4 (2d4), **TT** E+5.000 mo

---

► **Armi:** impugnano gigantesche clave e lance.

### Gigante del Fuoco

Umanoidi neri di capelli e dalla pelle rossa, alti quasi 4,8 m. Vestono armature forgiate con metalli dorati (ottone, bronzo o rame). Abitano in luoghi dove il calore è estremo (ad es. vicino ai vulcani).

---

**CA** 4 [15], **DV** 11+2 (51pf), **Att** 1 × arma (5d6) o 1 × macigno (3d6), **THACO** 10 [+9], **MV** 36 m (12 m), **TS** M6 B7 P8 S8 I10 (11), **ML** 9, **AL** Caotico, **PX** 1.100, **NA** 1d2 (1d3), **TT** E+5.000 mo

---

► **Lancio di macigni:** fino a 60 m.

► **Immunità al fuoco:** il fuoco non li danneggia.

► **Castello:** nero, dalle mura basse. Costruito con mattoni di fango e ferro grezzo.

► **Sentinelle:** 20% di probabilità che siano presenti 1d3 idra (*pag. 163*), altrimenti 3d6 segugi infernali (*pag. 188*).

### Gigante dei Ghiacci

Pallidi umanoidi alti 5,4 m dai capelli chiari (biondi o bluastri). Si vestono di pelliccia e armatura di ferro. I maschi portano lunghe barbe.

---

**CA** 4 [15], **DV** 10+1 (46pf), **Att** 1 × arma (4d6) o 1 × macigno (3d6), **THACO** 11 [+8], **MV** 36 m (12 m), **TS** M6 B7 P8 S8 I10 (10), **ML** 9, **AL** Caotico, **PX** 900, **NA** 1d2 (1d4), **TT** E+5.000 mo

---

► **Lancio di macigni:** fino a 60 m.

► **Immunità al freddo:** gli attacchi basati sul freddo non li danneggiano.

► **Castello:** sulla cima di montagne nevose.

► **Sentinelle:** 20% di probabilità che siano presenti 3d6 orsi polari (*pag. 178*), altrimenti 6d6 lupi (*pag. 168*).

### Gigante delle Nuvole

Aggressivi umanoidi alti 6 m con pelle e capelli che variano dal grigio al bianco. Vestono con tuniche chiare.

---

**CA** 4 [15], **DV** 12+3 (57pf), **Att** 1 × arma (6d6) o 1 × macigno (3d6), **THACO** 10 [+9], **MV** 36 m (12 m), **TS** M6 B7 P8 S8 I10 (12), **ML** 10, **AL** Neutrale, **PX** 1.100, **NA** 1d2 (1d3), **TT** E+5.000 mo

---

► **Acuto senso della vista e dell'olfatto:** sono sorpresi solo con 1.

► **Lancio di macigni:** fino a 60 m.

► **Castello:** costruito sul fianco di una montagna o fluttuante su un banco di nubi.

► **Sentinelle:** 3d6 falchi giganti (*pag. 156*) o (solo sulle montagne) 6d6 lupi ancestrali (*pag. 168*).

► **Odiano gli intrusi:** possono bloccare passi montani per garantire il proprio isolamento.

### Gigante delle Rocce

Umanoidi altri 4,2 m, dalla pelle grigia e simile alla pietra. Abitano in caverne naturali o in primitivi ripari fatti di pietra.

---

**CA** 4 [15], **DV** 9 (40pf), **Att** 1 × arma (3d6) o 1 × macigno (3d6), **THACO** 12 [+7], **MV** 36 m (12 m), **TS** M8 B9 P10 S10 I12 (9), **ML** 9, **AL** Neutrale, **PX** 900, **NA** 1d2 (1d6), **TT** E+5.000 mo

---

**Armi:** clave di pietra ottenute da grosse stalattiti.

► **Lancio di macigni:** fino a 90 m.

► **Sentinelle:** 50% di probabilità che siano presenti 1d4 orsi delle caverne (*pag. 177*).



## Gigante delle Tempeste

Umanoidi alti 6,6 m dalla pelle bronzea e dai capelli sgargianti (rossi o biondi).

**CA** 2 [17], **DV** 15 (67pf), **Att** 1 × arma (8d6), 1 × fulmine, **THAC0** 9 [+10], **MV** 45 m (15 m), **TS** M4 B5 P6 S5 I8 (15), **ML** 10, **AL** Legale, **PX** 1350, **NA** 1 (1d3), **TT** E+5.000 mo

- ▶ **Evocano tempeste:** impiegano 1 turno.
- ▶ **Fulmini magici:** durante una tempesta, possono lanciare fulmini una volta ogni 5 round; un fulmine è lungo 18 m e largo 1,5; infligge danni pari ai punti ferita attuali del gigante ( **tiro salvezza contro incantesimi** per dimezzare il danno); rimbalza contro superfici solide sul suo percorso.
- ▶ **Immunità al fulmine:** i fulmini non li danneggiano. Amano crogiolarsi nelle tempeste.
- ▶ **Castello:** in alto sulla cima di una montagna, tra banchi di nubi o in acque profonde.
- ▶ **Sentinelle:** 2d4 grifoni (*pag. 163*).  
Sott'acqua: 3d6 granchi giganti (*pag. 161*).

## Gnoll

Pigre iene umanoidi di scarsa intelligenza che vivono grazie al furto e all'intimidazione. Le leggende raccontano che gli gnoll furono creati quando un mago incrociò gli gnomi con i troll.

**CA** 5 [14], **DV** 2 (9pf), **Att** 1 × arma (2d4 o a seconda dell'arma +1), **THAC0** 18 [+1], **MV** 27 m (9 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 8, **AL** Caotico, **PX** 20 (leader: 35), **NA** 1d6 (3d6), **TT** D

- ▶ **Leader:** i gruppi di più di 20 sono guidati da uno gnoll con 3 DV (16pf).

## Gnomo

Barbuti semiumani di bassa statura e dal lungo naso. Cugini minori dei nani, con cui vanno d'accordo. Preferiscono vivere in cunicoli, presso regioni non montuose di campagna.

**CA** 5 [14], **DV** 1 (4pf), **Att** 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma), **THAC0** 19 [0], **MV** 18 m (6 m), **TS** M8 B9 P10 S13 I12 (N1), **ML** 8 (10 in presenza di un leader o capo), **AL** Legale o Neutrale, **PX** 10 (leader: 20, guardia del corpo: 35, capo: 75), **NA** 1d8 (5d8), **TT** C

- ▶ **Armi:** usano solitamente martelli da guerra e balestre.
- ▶ **Infravisione:** 27 m.
- ▶ **Leader:** è presente un leader con 2 DV (11pf) ogni 20 gnomi.
- ▶ **Capo clan e guardie del corpo:** un capo con 4 DV (18pf) e 1d6 guardie del corpo con 3 DV (1d4+9pf) vivono nella tana degli gnomi. Il capo ha un bonus di +1 al danno.
- ▶ **Odiano i coboldi:** li attaccano di solito a vista.
- ▶ **Miniere e macchinari:** amano le macchine, l'attività mineraria, l'oro e le gemme. Capita che per ottenere oggetti di valore facciano delle scelte stupide. Guerreggiano con goblin e coboldi a causa dei metalli preziosi.



## Goblin

Piccoli, grotteschi umanoidi di colorito bruno pallido e dagli occhi rossi e brillanti. Vivono sottoterra.

**CA** 6 [13], **DV** 1-1 (3pf), **Att** 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma), **THACO** 19 [0], **MV** 18 m (6 m), **TS** M14 B15 P16 S17 I18 (UN), **ML** 7 (9 con un re), **AL** Caotico, **PX** 5 (guardia del corpo: 20, re: 35), **NA** 2d4 (6d10), **TT** R (C)

- ▶ **Infravisione:** 27 m.
- ▶ **Odiano il sole:** -1 ai tiri per colpire in piena luce diurna.
- ▶ **Cavalcalupi:** il 20% dei gruppi di goblin incontrati hanno dei cavalcalupi; ¼ dei membri monta lupi ancestrali.
- ▶ **Odiano i nani:** attaccano a vista.
- ▶ **Re goblin e guardie del corpo:** un re con 3 DV (15pf) e 2d6 guardie del corpo con 2 DV (2d6pf) vivono nella tana dei goblin. Non subiscono penalità per la luce diurna. Il re ha un bonus di +1 al danno.
- ▶ **Cumulo di tesori:** hanno un tesoro di tipo C solo quando vengono incontrati nelle terre selvagge o nella loro tana.

## Golem

Esseri artificiali costruiti con vari materiali da potenti chierici o maghi.

- ▶ **Immunità ai danni normali:** possono essere feriti solo da attacchi magici.
- ▶ **Immunità:** il gas non li danneggia e sono immuni agli incantesimi *charme*, *blocca persone/mostri* e *sonno*.
- ▶ **Altri materiali:** è possibile che esistano anche golem costruiti con altri materiali.
- ▶ **Costruzione:** un processo molto complesso, lungo e costoso.

## Golem d'Ambr

Costrutti con la forma di grandi felini (ad es. leoni o tigri).

**CA** 6 [13], **DV** 10\*\* (45pf), **Att** 2 × artiglio (2d6), 1 × morso (2d10), **THACO** 11 [+8], **MV** 54 m (18 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (5), **ML** 12, **AL** Neutrale, **PX** 2.300, **NA** 1 (1), **TT** Nessuno

- ▶ **Immunità ai danni normali; Immunità:** come voce principale.
- ▶ **Seguono le tracce:** senza fallire.
- ▶ **Individuazione delle creature invisibili:** entro 18 m.

## Golem di Bronzo

Costrutti di bronzo che assomigliano a giganti del fuoco, caratterizzati da un grande calore interno.

**CA** 0 [19], **DV** 20\*\* (90pf), **Att** 1 × pugno (3d10 + 1d10 calore), **THACO** 6 [+13], **MV** 72 m (24 m), **TS** M6 B7 P8 S8 I10 (10), **ML** 12, **AL** Neutrale, **PX** 4.300, **NA** 1 (1), **TT** Nessuno

- ▶ **Immunità ai danni normali; Immunità:** come voce principale.
- ▶ **Sangue infuocato:** se danneggiati da un'arma affilata, emettono uno schizzo di fuoco liquido: l'attaccante subisce 2d6 danni (**tiro salvezza contro morte** per evitare).
- ▶ **Immunità al fuoco:** il fuoco non li danneggia.

## Golem di Legno

Figure umanoidi di legno, alte 90 cm e costruite in modo grezzo.

**CA** 7 [12], **DV** 2+2 (11pf), **Att** 1 × pugno (1d8), **THACO** 17 [+2], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 12, **AL** Neutrale, **PX** 25, **NA** 1 (1), **TT** Nessuno

- ▶ **Immunità ai danni normali; Immunità:** come voce principale.
- ▶ **Iniziativa:** penalità di -1 dovuta ai movimenti rigidi.
- ▶ **Infiammabile:** -2 ai tiri salvezza contro attacchi basati sul fuoco; subisce 1 punto extra di danno per ogni dado tirato.

## Golem d'Ossa

Alti 1,8 m e composti di ossa umane, arrangiate in modo da avere una forma umanoide. Hanno quattro braccia, attaccate al torso in punti differenti.

**CA** 2 [17], **DV** 8 (36pf), **Att** 2 o 4 × arma (1d6 o a seconda dell'arma), **THACO** 12 [+7], **MV** 36 m (12 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (4), **ML** 12, **AL** Neutrale, **PX** 650, **NA** 1 (1), **TT** Nessuno

- ▶ **Immunità ai danni normali; Immunità:** come voce principale.
- ▶ **Armi:** 4 a una mano o 2 a due mani.
- ▶ **Attaccano avversari multipli:** fino a 2 per round.
- ▶ **Immunità all'energia:** il fuoco, il freddo e l'elettricità non li feriscono.

## Gorgone

Mostri magici che somigliano a tori coperti di scaglie d'acciaio. Vivono in zone pianeggianti o collinari.

**CA** 2 [17], **DV** 8\* (36pf), **Att** 1 × incornata (2d6) o 1 × soffio (pietrificazione), **THACO** 12 [+7], **MV** 36 m (12 m), **TS** M8 B9 P10 S10 I12 (8), **ML** 8, **AL** Caotico, **PX** 1.200, **NA** 1d2 (1d4), **TT** E

- ▶ **Carica:** quando non sono in mischia. È necessaria una rincorsa ininterrotta di almeno 20 metri. L'incornata infligge il doppio del danno.
- ▶ **Soffio pietrificante:** nube lunga 18 m e larga 3. Chiunque si trovi nella nube viene trasformato in pietra (**tiro salvezza contro pietrificazione** per evitare). Immuni al loro soffio.

## Granchio Gigante

Crostacei non intelligenti che abitano in acque costiere e camminano lungo le spiagge. Non sanno nuotare.

**CA** 2 [17], **DV** 3 (13pf), **Att** 2 × chela (2d6), **THACO** 17 [+2], **MV** 18 m (6 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 35, **NA** 1d2 (1d6), **TT** Nessuno

- ▶ **Famelici:** attaccano qualunque creatura che si muova.



## Grande Felino

Prudenti cacciatori che evitano solitamente il contatto con l'uomo, a meno che non siano affamati o costretti. I grandi felini possono essere giocosi, ma si arrabbiano facilmente. Rimangono all'aperto, avventurandosi raramente sottoterra.

- **Inseguimento:** inseguono sempre una preda in fuga.
- **Preda preferita:** sviluppano spesso una predilezione per un certo tipo di carne (inclusa quella umana!), privilegiando la caccia di quella creatura.
- **Curiosi:** è possibile che seguano i PG per curiosità.

### Leone

Cacciano in branco e vivono in regioni calde, solitamente nella savana o in zone di boscaglia vicine al deserto.

**CA** 6 [13], **DV** 5 (22pf), **Att** 2 × artiglio (1d4+1), 1 × morso (1d10), **THACO** 15 [+4], **MV** 45 m (15 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 9, **AL** Neutrale, **PX** 175, **NA** 1d4 (1d8), **TT** U

- **Inseguimento:** come voce principale.

### Leone di Montagna

Hanno la pelliccia giallo scuro e preferiscono le montagne, i deserti e le foreste. Si avventurano occasionalmente nei dungeon.

**CA** 6 [13], **DV** 3+2 (15pf), **Att** 2 × artiglio (1d3), 1 × morso (1d6), **THACO** 16 [+3], **MV** 45 m (15 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 50, **NA** 1d4 (1d4), **TT** U

- **Inseguimento:** come voce principale.

### Pantera

Velocissimi cacciatori che vivono nelle pianure e nelle foreste.

**CA** 4 [15], **DV** 4 (18pf), **Att** 2 × artiglio (1d4), 1 × morso (1d8), **THACO** 16 [+3], **MV** 63 m (21 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 75, **NA** 1d2 (1d6), **TT** U

- **Inseguimento:** come voce principale.

### Tigre

Grandi cacciatori solitari che si mimetizzano grazie alla loro pelliccia striata. Preferiscono le regioni boschive e quelle più fresche.

**CA** 6 [13], **DV** 6 (27pf), **Att** 2 × artiglio (1d6), 1 × morso (2d6), **THACO** 14 [+5], **MV** 45 m (15 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 9, **AL** Neutrale, **PX** 275, **NA** 1 (1d3), **TT** U

- **Inseguimento:** come voce principale.
- **Sorpresa:** la ottengono con 1-4 nelle regioni boschive grazie alla mimetizzazione.

### Tigre dai Denti a Sciabola

Enormi e aggressivi felini con zanne lunghe 30 centimetri. Normalmente si trovano solo in regioni dimenticate dal tempo.

**CA** 6 [13], **DV** 8 (36pf), **Att** 2 × artiglio (1d8), 1 × morso (2d8), **THACO** 12 [+7], **MV** 45 m (15 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (4), **ML** 10, **AL** Neutrale, **PX** 650, **NA** 1d4 (1d4), **TT** V

- **Inseguimento:** come voce principale.

## Grifone

Rapaci predatori di grandi dimensioni, che combinano i tratti di un'aquila (testa, ali e artigli) e di un leone. Danno la caccia ai cavalli.

**CA** 5 [14], **DV** 7 (31pf), **Att** 2 × artiglio (1d4), 1 × morso (2d8), **THACO** 13 [+6], **MV** 36 m (12 m) / 108 m (36 m) volando, **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (4), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 450, **NA** 0 (2d8), **TT** E

- ▶ **Attaccano i cavalli:** entro 36 m, a meno di non passare un tiro sul morale.
- ▶ **Difendono il nido:** attaccano se qualcuno si avvicina.
- ▶ **Domare:** se catturati da piccoli, possono essere addestrati per diventare fedeli cavalcature. È impossibile inibire la loro natura feroce con l'addestramento: attaccano ancora i cavalli istintivamente.

## Halfling

Minuscoli semiumani dai piedi pelosi che vivono in piccoli villaggi (30-300 abitanti).

**CA** 7 [12], **DV** 1-1 (3pf), **Att** 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma), **THACO** 19 [0], **MV** 27 m (9 m), **TS** M8 B9 P10 S13 I12 (H1), **ML** 7, **AL** Legale, **PX** 5 (guardia: 20), **NA** 3d6 (5d8), **TT** V (B)

- ▶ **Leader e milizia:** i villaggi hanno un capo di livello 1d6+1. È anche presente una milizia composta da 5d4 guardie con 2 DV.
- ▶ **Cumulo di tesori:** hanno un tesoro di tipo B solo quando vengono incontrati nelle terre selvagge.

## Hobgoblin

Cugini più grandi e cattivi dei goblin. Vivono sottoterra, ma cercano spesso preda in superficie.

**CA** 6 [13], **DV** 1+1 (5pf), **Att** 1 × arma (1d8 o a seconda dell'arma), **THACO** 18 [+1], **MV** 27 m (9 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 8 (10 con un re), **AL** Caotico, **PX** 15 (guardia del corpo: 75, re: 175), **NA** 1d6 (4d6), **TT** D

- ▶ **Re hobgoblin e guardie del corpo:** un re con 5 DV (22pf) e 1d4 guardie del corpo con 4 DV (3d6pf) vivono nella tana degli hobgoblin. Il re ha un bonus di +2 ai tiri di danno. Tra le guardie del corpo del re si può trovare a volte un thoul.

## Idra

Grandi creature simili a draghi con teste multiple dall'aspetto di serpente. Esistono anche le idra di mare (che hanno le pinne e si sono adattate all'acqua).

**CA** 5 [14], **DV** da 5 a 12 (8pf per DV), **Att** da 5 a 12 × morso (1d10), **THACO** a seconda dei DV (da 15 [+4] a 10 [+9]), **MV** 36 m (12 m), **TS** a seconda dei DV, **ML** 9, **AL** Neutrale, **PX** 175/275/450/650/900/900/1.100/1.100, **NA** 1 (1), **TT** B

- ▶ **Teste:** 1d8+4 teste; 1 DV per testa.
- ▶ **Abbattere le teste:** una testa viene resa incapace di nuocere (non può attaccare) ogni 8pf di danno subito.
- ▶ **Varianti:** a volte si incontrano idra speciali dotate di veleno, soffio incendiario, ecc.

## Ifrit (Minore)

Esseri del piano elementale del fuoco, liberi, intelligenti e dal grande potere magico. Si manifestano come giganteschi uomini dal volto demoniaco, circondati da un'aura di fumo e calore. Prendono forma da volute di fumo quando appaiono.

**CA** 3 [16], **DV** 10\* (45pf), **Att** 1 × pugni (2d8), magia, **THAC0** 11 [+8], **MV** 27 m (9 m) / 72 m (24 m) volando, **TS** M4 B5 P6 S5 I8 (15), **ML** 12, **AL** Caotico, **PX** 1.600, **NA** 1 (1), **TT** Nessuno

- ▶ **Immunità ai danni normali:** possono essere feriti solo da attacchi magici.
- ▶ **Poteri magici:** tre volte al giorno ciascuno.
  - a. **Colonna di fiamme:** si trasformano in una colonna di fuoco per un massimo di 3 round. Gli oggetti infiammabili entro 1,5 m prendono fuoco. Gli attacchi infliggono 1d8 danni aggiuntivi (3d8 in totale).
  - b. **Invisibilità**
  - c. **Illusione:** visiva e uditiva. Non è richiesta concentrazione. Rimane finché non viene toccata o dissolta.
  - d. **Creazione di un muro di fuoco**
  - e. **Creazione di cibo e bevande:** per 12 umani e cavalcature per 1 giorno.
  - f. **Evoca oggetti metallici:** fino a 1.000 monete di peso. Temporaneo: la durezza determina la durata (oro: 1 giorno; ferro: 1 round).
  - g. **Evoca tessuti / oggetti di legno:** fino a 1.000 monete di peso. Permanente.
- ▶ **Capacità di carico:** fino a 10.000 monete (volando).
- ▶ **Odiano i jinn:** li attaccano a vista.
- ▶ **Servitore vincolato:** maghi di alto livello possono ricercare degli incantesimi per evocare gli ifrit e vincolarli al loro servizio per 101 giorni. Gli ifrit sono infidi e seguono gli ordini alla lettera distorcendone l'intento.

## Ippogrifo

Creature fantastiche che combinano le caratteristiche di un'aquila gigante (testa, spalle e zampe anteriori) con quelle di un cavallo. Nidificano in zone rocciose e scoscese.

**CA** 5 [14], **DV** 3+1 (14pf), **Att** 2 × artiglio (1d6), 1 × morso (1d10), **THAC0** 16 [+3], **MV** 54 m (18 m) / 108 m (36 m) volando, **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 50, **NA** 0 (2d8), **TT** Nessuno

- ▶ **Odiano i pegasi:** di solito li attaccano.
- ▶ **Cavalcature:** possono portare un cavaliere di dimensioni umane.
- ▶ **Domare:** possono essere addestrati come cavalcature.



## Jinn (Minore)

Esseri del piano elementale dell'aria, liberi, intelligenti e dal grande potere magico. Altri umanoidi circondati di nubi.

CA 5 [14], DV 7+1\* (32pf), Att 1 × pugni (2d8), magia, THACO 12 [+7], MV 27 m (9 m) / 72 m (24 m) volando, TS M4 B5 P6 S5 I8 (14), ML 12, AL Neutrale, PX 850, NA 1 (1), TT Nessuno

- ▶ **Immunità ai danni normali:** possono essere feriti solo da attacchi magici.
- ▶ **Poteri magici:** tre volte al giorno ciascuno.
  - a. **Forma di tornado:** 5 round per trasformarsi (o tornare alla forma originale). 21 m di altezza, 6 di larghezza in cima e 3 alla base. Si muove di 36 m (12 m). 2d6 danni a tutto ciò che si trova sulla sua strada. Le creature con meno di 2 DV vengono spinte da parte ( **tiro salvezza contro morte**).
  - b. **Forma gassosa**
  - c. **Invisibilità**
  - d. **Illusione:** visiva e uditiva. Non è richiesta concentrazione. Rimane finché non viene toccata o dissolta.
  - e. **Creazione di cibo e bevande:** per 12 umani e cavalcature per 1 giorno.
  - f. **Evoca oggetti metallici:** fino a 1.000 monete di peso. Temporaneo: la durezza determina la durata (oro: 1 giorno; ferro: 1 round).
  - g. **Evoca tessuti / oggetti di legno:** fino a 1.000 monete di peso. Permanente.
- ▶ **Capacità di carico:** 6.000 monete senza fatica. Fino a 12.000 per 3 turni camminando / 1 turno volando. Devono quindi riposare per 1 turno.
- ▶ **Se uccisi:** ritornano al piano dell'aria.

## Licantropo

Mutaforma con un aspetto umano e uno animale.

- ▶ **Forma umana:** hanno caratteristiche fisiche che ricordano quelle dell'animale associato.
- ▶ **Immunità ai danni normali:** possono essere feriti solo da armi d'argento o magiche in forma animale.
- ▶ **Linguaggi:** possono esprimersi normalmente in forma umana. Possono parlare solo con la specie a cui sono associati in forma animale.
- ▶ **Armatura:** non la usano poiché disturba la trasformazione.
- ▶ **Richiamare animali:** possono richiamare 1-2 animali del tipo associato dall'area circostante (i topi mannari chiamano ratti giganti, vedere *pag. 183*). Arrivano in 1d4 round.
- ▶ **Aconito:** se colpiti, devono superare un **tiro salvezza contro veleno** o scappare terrorizzati.
- ▶ **Reversione:** se ucciso, un licantropo torna alla sua forma umana.
- ▶ **Odore:** i cavalli e alcuni altri animali riconoscono i licantropi dall'odore e ne sono spaventati.
- ▶ **Infezione:** un personaggio che perda più di metà dei suoi punti ferita a causa di attacchi naturali dei licantropi (cioè morsi o artigli) contrae la licantropia. Gli umani diventano creature mannare dello stesso tipo (gestite da lì in poi dall'arbitro); i non umani muoiono. La malattia ha pienamente effetto dopo 2d12 giorni, i segni dell'infezione diventano visibili dopo metà di quel tempo.

*Licantropo continua nella pagina seguente...*



## Cinghiale Mannaro

Semintelligenti e irascibili. Hanno spesso l'aspetto di berserker in forma umana.

---

**CA** 4 [15] (9 [10] in forma umana), **DV** 4+1\* (19pf), **Att** 1 × zanna/morso (2d6), **THACO** 15 [+4], **MV** 45 m (15 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (4), **ML** 9, **AL** Neutrale, **PX** 200, **NA** 1d4 (2d4), **TT** C

► **Furia guerriera:** possono abbandonarsi alla furia berserk in forma umana; +2 ai tiri per colpire; combattono fino alla morte. La furia a volte li fa attaccare i loro alleati.

## Lupo Mannaro

Cacciano in branco e sono semintelligenti.

---

**CA** 5 [14] (9 [10] in forma umana), **DV** 4\* (18pf), **Att** 1 × morso (2d4), **THACO** 16 [+3], **MV** 54 m (18 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (4), **ML** 8, **AL** Caotico, **PX** 125 (leader: 300), **NA** 1d6 (2d6), **TT** C

► **Leader:** i gruppi di 5 o più elementi sono guidati da un leader con 5 DV (30pf). Il leader guadagna un bonus di +2 al danno.

## Orso Mannaro

Molto intelligenti, anche in forma d'orso. Vivono da soli o tra gli orsi normali.

---

**CA** 2 [17] (8 [11] in forma umana), **DV** 6\* (27pf), **Att** 2 × artiglio (2d4), 1 × morso (2d8), **THACO** 14 [+5], **MV** 36 m (12 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (6), **ML** 10, **AL** Neutrale, **PX** 500, **NA** 1d4 (1d4), **TT** C

► **Giovali:** possono essere amichevoli, se approcciati pacificamente.

► **Stretta dell'orso:** se una vittima viene colpita da entrambi gli artigli nello stesso round, l'orso mannaro può stritolarla per 2d8 di danno automatico extra.

## Tigre Mannara

Esibiscono un comportamento felino: sono curiose, ma pericolose se messe alle strette. Brave a nuotare e a seguire tracce.

---

**CA** 3 [16] (9 [10] in forma umana), **DV** 5\* (22pf), **Att** 2 × artiglio (1d6), 1 × morso (2d6), **THACO** 15 [+4], **MV** 45 m (15 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (5), **ML** 9, **AL** Neutrale, **PX** 300, **NA** 1d4 (1d4), **TT** C

► **Sorpresa:** con 1-4, grazie alla loro furtività.

## Topo Mannaro

Intelligenti ratti umanoidi che possono trasformarsi in umani normali.

---

**CA** 7 [12] (9 [10] in forma umana), **DV** 3\* (13pf), **Att** 1 × morso (1d4) o 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma), **THACO** 17 [+2], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 8, **AL** Caotico, **PX** 50, **NA** 1d8 (2d8), **TT** C

► **Sorpresa:** con 1-4; preparano imboscate.

► **Linguaggi:** possono parlare Comune in entrambe le forme.

► **Armi:** possono usare armi anche in forma animale.

## Verro Diabolico

Corpulenti esseri umani in grado di trasformarsi in grossi suini. Amano praticare l'antropofagia. Vivono presso insediamenti umani isolati, vicino a foreste e paludi.

---

**CA** 3 [16] (9 [10] in forma umana), **DV** 9\* (40pf), **Att** 1 × incornata (2d6) o 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma) o 1 × magia (charme), **THACO** 12 [+7], **MV** 54 m (18 m) / 36 m (12 m) in forma umana, **TS** M8 B9 P10 S10 I12 (9), **ML** 10, **AL** Caotico, **PX** 1.600, **NA** 1d3 (1d4), **TT** C

► **Mutaforma:** solo di notte.

► **Imboscata:** preferiscono attaccare di sorpresa.

► **Charme:** tre volte al giorno. **Tiro salvezza contro incantesimi a -2** per non rimanere affascinati: la vittima si muove verso il verro diabolico (resistendo a chi cerca di impedirglielo); obbedisce ai suoi ordini (se li capisce); lo difende; non è in grado di lanciare incantesimi o usare oggetti magici; non può danneggiare il verro. Termina se il verro diabolico muore.

► **Vittime affascinate:** 1d4-1 di esse accompagnano un verro diabolico.

## Locusta delle Caverne

Grilli erbivori giganti, lunghi 60-90 cm, che vivono nelle caverne.

**CA** 4 [15], **DV** 2 (9pf), **Att** 1 × morso (1d2) o 1 × salto (1d4) o 1 × sputo (fetore), **THACO** 18 [+1], **MV** 18 m (6 m) / 54 m (18 m) volando, **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 5, **AL** Neutrale, **PX** 20, **NA** 2d10 (1d10), **TT** Nessuno

► **Si confondono con la roccia:** possono passare inosservate o essere scambiate per statue a causa della loro colorazione simile alla roccia.

► **Strillo:** se attaccate o spaventate, emettono un suono stridente per avvertire le altre. Questo può attrarre mostri erranti (20% di probabilità per round).

► **Salto:** molto nervose. Se attaccate, scappano solitamente saltando via fino a 18 m di distanza e poi prendono il volo. Hanno il 50% di probabilità di saltare addosso a un avversario a caso, nel qual caso bisogna trattare il salto come un attacco.

► **Sputo:** usato in maniera difensiva. 3 m di gittata. Il bersaglio è trattato come se avesse CA 9 [10]. Il personaggio colpito è coperto di bava puzzolente e incapace di agire per 1 turno ( **tiro salvezza contro veleno**). Finché la melma non viene lavata via, anche chi si avvicina entro 1,5 m deve superare un  **tiro salvezza contro veleno** o cadere preda di una violenta nausea.

► **Immunità al veleno:** immuni alla muffa gialla (*pag. 172*) e alla maggior parte dei veleni grazie alla loro dieta a base di funghi.

## Lucertola Gigante

### Camaleonte Cornuto

Lucertole lunghe 2,1 m che si mimetizzano cambiando il colore delle scaglie.

**CA** 2 [17], **DV** 5\* (22pf), **Att** 1 × lingua/morso (2d4), 1 × corno (1d6), 1 × coda (butta a terra), **THACO** 15 [+4], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 300, **NA** 1d3 (1d6), **TT** U

► **Sorpresa:** con 1-5, grazie alla mimetizzazione.

► **Lingua appiccicosa:** possono attaccare bersagli fino a 1,5 m di distanza. Se l'attacco ha successo, la vittima viene attirata alla bocca e morsa (2d4 danni).

► **Coda:** non causa danno, ma butta a terra l'avversario, che per quel round non può attaccare.

### Draco

Lucertole carnivore lunghe 1,8 m con membrane di pelle tra le zampe che consentono di planare. Vivono solitamente in superficie, ma a volte cercano riparo nelle caverne.

Capita che attacchino gli umani.

**CA** 5 [14], **DV** 4+2 (20pf), **Att** 1 × morso (1d10), **THACO** 15 [+4], **MV** 36 m (12 m) / 63 m (21 m) planando, **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 125, **NA** 1d4 (1d8), **TT** U

### Geco

Lucertole carnivore notturne lunghe 1,5 m. Scaglie blu chiaro con macchie arancioni.

**CA** 5 [14], **DV** 3+1 (14pf), **Att** 1 × morso (1d8), **THACO** 16 [+3], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 50, **NA** 1d6 (1d10), **TT** U

► **Si appendono:** a muri, alberi, ecc. e si lasciano cadere sulle vittime.

### Tuatara

Lucertole carnivore lunghe 2,4 m simili a iguane, con una cresta di spine bianche lungo la schiena. Capita che attacchino gli umani.

**CA** 4 [15], **DV** 6 (27pf), **Att** 2 × artiglio (1d4), 1 × morso (2d6), **THACO** 14 [+5], **MV** 27 m (9 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (4), **ML** 6, **AL** Neutrale, **PX** 275, **NA** 1d2 (1d4), **TT** V

► **Infravisione:** 27 m. Grazie a membrane retrattili sugli occhi.

## Lupo

Carnivori imparentati con i cani. Cacciano in branco.

### Lupo Ancestrale

Grossi lupi, selvaggi e semintelligenti. Vivono in caverne, montagne e foreste.

---

**CA** 6 [13], **DV** 4+1 (19pf), **Att** 1 × morso (2d4), **THACO** 15 [+4], **MV** 45 m (15 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 125, **NA** 1d4 (2d4), **TT** Nessuno

---

► **Addestramento:** a discrezione dell'arbitro, i cuccioli catturati possono essere addestrati come se fossero cani. I lupi ancestrali sono feroci ed estremamente difficili da addestrare.

► **Cavalcature:** a volte vengono addestrati come cavalcature dai goblin.

### Lupo Normale

Vivono principalmente in regioni selvatiche, ma usano occasionalmente le caverne come tana.

---

**CA** 7 [12], **DV** 2+2 (11pf), **Att** 1 × morso (1d6), **THACO** 17 [+2], **MV** 54 m (18 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 6 (8 in branchi più grandi), **AL** Neutrale, **PX** 25, **NA** 2d6 (3d6), **TT** Nessuno

---

► **Addestramento:** a discrezione dell'arbitro, i cuccioli catturati possono essere addestrati come se fossero cani. I lupi sono difficili da addestrare.

► **La forza sta nel numero:** i branchi di almeno 4 lupi hanno un morale di 8. Questo bonus è perso se un branco è ridotto a meno del 50% dei suoi membri iniziali.

## Mandria

Animali selvatici che vivono e pascolano in grandi gruppi. Il tipo esatto dipende dal terreno.

► **Mandria in fuga:** le mandrie di 20 o più esemplari possono travolgere chi si trova sul loro cammino. Probabilità di 3-su-4 ogni round. +4 al tiro per colpire creature di taglia umana o inferiore. 1d20 danni.

► **Maschi:** in gruppi di 3 o più, i maschi sono solo 1-su-4. Hanno 1d4 punti ferita aggiuntivi e proteggono il branco.

► **Femmine e piccoli:** scappano dal pericolo. Le femmine non hanno un attacco con le corna. I piccoli hanno la metà dei normali punti ferita.

### Animale da Mandria Grande

Per esempio: alce o wapiti.

---

**CA** 7 [12], **DV** 4 (18pf), **Att** 1 × cornata (1d8), **THACO** 16 [+3], **MV** 72 m (24 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 5, **AL** Neutrale, **PX** 75, **NA** 0 (3d10), **TT** Nessuno

---

► **Mandria in fuga:** come voce principale.

### Animale da Mandria Medio

Per esempio: bue o caribù.

---

**CA** 7 [12], **DV** 3 (13pf), **Att** 1 × cornata (1d6), **THACO** 17 [+2], **MV** 72 m (24 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 5, **AL** Neutrale, **PX** 35, **NA** 0 (3d10), **TT** Nessuno

---

► **Mandria in fuga:** come voce principale.

### Animale da Mandria Piccolo

Per esempio: antilope, cervo o capra.

---

**CA** 7 [12], **DV** 1 o 2 (4/9pf), **Att** 1 × cornata (1d4), **THACO** 19 [0] / 18 [+1], **MV** 72 m (24 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 5, **AL** Neutrale, **PX** 10/20, **NA** 0 (3d10), **TT** Nessuno

---

► **Mandria in fuga:** come voce principale.

## Manticora

Mostruosità con la faccia d'uomo, il corpo di leone, le ali da pipistrello e una coda irta di spine. Amano mangiare esseri umani. Vivono in regioni montuose e selvagge.

**CA** 4 [15], **DV** 6+1 (28pf), **Att** [2 × artiglio (1d4), 1 × morso (2d4)] o 6 × spina caudale (1d6), **THAC0** 13 [+6], **MV** 36 m (12 m) / 54 m (18 m) volando, **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (6), **ML** 9, **AL** Caotico, **PX** 350, **NA** 1d2 (1d4), **TT** D

- ▶ **Spine caudali:** 54 m di gittata. 24 in tutto; ne ricrescono 2 ogni giorno.
- ▶ **Seguono le tracce e tendono imboscate:** seguono gli umani e li attaccano con le spine caudali quando si fermano a riposare.

## Mastodonte

Iruti elefanti dalle grosse zanne. Vivono in regioni ghiacciate o dimenticate dal tempo.

**CA** 3 [16], **DV** 15 (67pf), **Att** 2 × zanna (2d6) o 1 × travolgere (4d8), **THAC0** 9 [+10], **MV** 36 m (12 m), **TS** M8 B9 P10 S10 I12 (8), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 1.350, **NA** 0 (2d8), **TT** Zanne

- ▶ **Carica:** nel primo round di combattimento, quando non sono in mischia. È necessaria una rincorsa ininterrotta di almeno 20 metri. Le zanne infliggono il doppio del danno.
- ▶ **Travolgono:** ogni round c'è una probabilità di 3-su-4 che cerchino di travolgere. +4 ai tiri per colpire creature di taglia umana o inferiore.
- ▶ **Avorio:** ogni zanna vale 2d4×100 mo.

## Medium

PNG maghi di 1° livello.

**CA** 9 [10], **DV** 1\*\* (4pf), **Att** 1 × pugnale (1d4) o 1 × incantesimo, **THAC0** 19 [0], **MV** 36 m (12 m), **TS** M13 B14 P13 S16 I15 (M1), **ML** 7, **AL** Qualsiasi, **PX** 16, **NA** 1d4 (1d12), **TT** V

- ▶ **Incantesimi:** ogni individuo ha un incantesimo di magia arcana di 1° livello memorizzato (scelto o selezionato casualmente).
- ▶ **Maestro:** il 50% dei gruppi è guidato da un mago di 3° livello. Il maestro ha due incantesimi di 1° livello e uno di 2° (scelti o selezionati casualmente).

## Medusa

Letali creature di natura magica dall'aspetto di donne, con serpenti che si contorciono al posto dei capelli.

**CA** 8 [11], **DV** 4\*\* (18pf), **Att** 1 × morsi di serpente (1d6 + veleno), **THAC0** 16 [+3], **MV** 27 m (9 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (4), **ML** 8, **AL** Caotico, **PX** 175, **NA** 1d3 (1d4), **TT** F

- ▶ **Travestimento:** usano mantelli con cappuccio per attirare vicino le vittime prima di rivelare la loro vera forma.
- ▶ **Pietrificazione:** chiunque guardi una medusa senza travestimento viene trasformato in pietra ( **tiro salvezza contro pietrificazione**).
- ▶ **Distogliere lo sguardo:** -4 di penalità ai tiri per colpire; la medusa guadagna un bonus di +2 ai propri.
- ▶ **Specchi:** il riflesso di una medusa è innocuo. Se una medusa vede il proprio riflesso deve superare il tiro salvezza o essere pietrificata.
- ▶ **Veleno:** i morsi dei serpenti sono velenosi;  **tiro salvezza contro veleno** per non morire in 1 turno.
- ▶ **Resistenza alla magia:** +2 ai tiri salvezza contro incantesimi.



## Mercante

Commercianti organizzati che viaggiano tra un insediamento e l'altro in carovane ben difese, comprando e vendendo merci (ad es. oro, gioielli, seta, spezie, vino, ecc.).

**CA** 5 [14], **DV** 1 (4pf), **Att** 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma), **THAC0** 19 [0], **MV** 27 m (9 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** Varia, **AL** Neutrale, **PX** 10, **NA** 0 (1d20), **TT** A

- ▶ **Armi:** spada e pugnale.
- ▶ **A cavallo:** montano un cavallo, cammello o mulo (a seconda del terreno).
- ▶ **Carrozze:** 2 per mercante. Trainate da cavalli, muli o cammelli (a seconda del terreno).
- ▶ **Guardie della carovana:** sono presenti 4 guardie (guerrieri di 1° livello) per mercante. CA 4 [15], con balestre, spade e pugnali.
- ▶ **Tenenti delle guardie:** ci sono 2 tenenti (guerrieri di 2°-3° livello) ogni 5 mercanti. CA 4 [15]. Equipaggiati come le guardie.
- ▶ **Capitano delle guardie:** le guardie sono guidate da un guerriero di 5° livello. CA 4 [15]. Equipaggiato come le guardie.
- ▶ **Animali da carico:** 1d12 cavalli, muli o cammelli extra.
- ▶ **Tesoro:** dovrebbe essere ridotto quando il gruppo conta meno di 10 mercanti.

## Millepiedi Gigante

Millepiedi lunghi 30 cm che abitano in luoghi bui e umidi.

**CA** 9 [10], **DV** ½\* (2pf), **Att** 1 × morso (veleno), **THAC0** 19 [0], **MV** 18 m (6 m), **TS** M14 B15 P16 S17 I18 (UN), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 6, **NA** 2d4 (1d8), **TT** Nessuno

- ▶ **Veleno:** le vittime si ammalano orribilmente per 10 giorni ( **tiro salvezza contro veleno**). L'unica attività fisica possibile è muoversi a metà della velocità.

## Melma Grigia

Orrori vischiosi che strisciano lungo le pareti di roccia o tra i massi.

**CA** 8 [11], **DV** 3\* (13pf), **Att** 1 × tocco (2d8), **THAC0** 17 [+2], **MV** 3 m (90 cm), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 12, **AL** Neutrale, **PX** 50, **NA** 1 (1), **TT** Nessuno

- ▶ **Si confondono con la roccia:** è difficile distinguerle dalla pietra umida.
- ▶ **Acido:** dopo un attacco riuscito, si incolano alla vittima secernendo acido. Questo distrugge immediatamente un'armatura normale e infligge 2d8 danni per round. (Un'armatura magica si dissolve in 1 turno.)
- ▶ **Immunità all'energia:** il freddo e il fuoco non le danneggiano.

## Minotauro

Grandi uomini dalla testa di toro, brutali e ghiotti di carne umana. Abitano in dedali e labirinti.

**CA** 6 [13], **DV** 6 (27pf), **Att** [1 × incornata (1d6), 1 × morso (1d6)] o 1 × arma (1d6+2 o a seconda dell'arma +2), **THACO** 14 [+5], **MV** 36 m (12 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (6), **ML** 12, **AL** Caotico, **PX** 275, **NA** 1d6 (1d8), **TT** C

- **Armi:** prediligono asce, clave o lance.
- **Aggressivi:** attaccano a vista creature di taglia pari o inferiore. Inseguono finché non sono più in grado di vedere le vittime.

## Molosso Instabile

Cani simili a dingo, altamente intelligenti, che vivono in branchi. Hanno l'abilità innata di svanire e riapparire in un batter d'occhio.

**CA** 5 [14], **DV** 4\* (18pf), **Att** 1 × morso (1d6), **THACO** 16 [+3], **MV** 36 m (12 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (4), **ML** 6, **AL** Legale, **PX** 125, **NA** 1d6 (1d6), **TT** C

- **Svanire:** in combattimento, si teletrasportano vicino a un nemico, attaccano e poi riappaiono a 1d4×3 m di distanza. Se hanno l'iniziativa, possono teletrasportarsi lontano senza che l'avversario abbia modo di contrattaccare.
- **Scompare:** se si trova in serio pericolo, il branco può scappare scomparendo del tutto.
- **Odiano le pantere distortenti:** le attaccano sempre.

## Mosca Predatrice

Mosche carnivore lunghe 90 cm a strisce gialle e nere. Somigliano alle api assassine, a cui danno la caccia. È possibile che attacchino gli esseri umani.

**CA** 6 [13], **DV** 2 (9pf), **Att** 1 × morso (1d8), **THACO** 18 [+1], **MV** 27 m (9 m) / 54 m (18 m) volando, **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 20, **NA** 1d6 (2d6), **TT** U

- **Sorpresa:** cacciatrici pazienti. Quando attendono nell'ombra la preda, ottengono la sorpresa con un risultato di 1-4.
- **Immunità al veleno:** il veleno delle api assassine non le danneggia.
- **Guizzo:** possono saltare fino a 9 m e attaccare.



## Muffa Gialla

Fungo mortale che copre pareti, soffitti e altre superfici.

**CA** Non è richiesto un tiro per colpire, **DV** 2\* (9pf), **Att** 1 × spore (1d6 + soffocamento), **THACO** 18 [+1], **MV** 0, **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 12, **AL** Neutrale, **PX** 25, **NA** 1d8 (1d4), **TT** Nessuno

- ▶ **Area:** ogni area di 1 m<sup>2</sup> (ad es. 2×0,5 m) coperta di muffa gialla è trattata come un "esemplare". (Un'area di 3×3 m consiste di 9 esemplari di muffa gialla).
- ▶ **Immunità:** sono danneggiate solo dal fuoco (una torcia accesa infligge 1d4 danni).
- ▶ **Nube di spore:** 50% di probabilità di attaccare se toccata (o danneggiata); rilascia una nube di spore che colpisce chiunque si trovi in un'area cubica con 3 m di lato.
- ▶ **Soffocamento: tiro salvezza contro morte** per evitare di morire entro 6 round.
- ▶ **Erosione:** a contatto con la muffa, legno e cuoio cominciano a consumarsi.

## Mulo

Testardi incroci tra cavallo e asino, usati come bestie da soma.

**CA** 7 [12], **DV** 2 (9pf), **Att** 1 × calcio (1d4) o 1 × morso (1d3), **THACO** 18 [+1], **MV** 36 m (12 m), **TS** M14 B15 P16 S17 I18 (UN), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 20, **NA** 1d8 (2d6), **TT** Nessuno

- ▶ **Tenaci:** è possibile condurli sottoterra, se l'arbitro lo permette.
- ▶ **Difensivi:** possono attaccare se minacciati, ma non possono essere addestrati ad attaccare a comando.
- ▶ **Bestie da soma:** possono portare fino a 2.000 monete senza conseguenze; fino a 4.000 monete a mezza velocità.

## Mummia

Umanoidi non-morti avvolti in bende funebri. Infestano tombe e rovine.

**CA** 3 [16], **DV** 5+1\* (23pf), **Att** 1 × tocco (1d12 + malattia), **THACO** 14 [+5], **MV** 18 m (6 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (5), **ML** 12, **AL** Caotico, **PX** 400, **NA** 1d4 (1d12), **TT** D

- ▶ **Terrore paralizzante:** chiunque veda una mummia deve superare un **tiro salvezza contro paralisi** o rimanere paralizzato per il terrore. La paralisi termina se la mummia attacca o esce dal campo visivo.
- ▶ **Malattia:** chiunque venga colpito contrae un'orribile malattia corrottiva. La guarigione magica è inefficace; quella naturale è dieci volte più lenta. La malattia può essere rimossa solo con la magia.
- ▶ **Immunità al danno:** vengono ferite solo dal fuoco o dalla magia. Tutti i danni sono dimezzati.
- ▶ **Non-morti:** non fanno rumore finché non attaccano. Immuni agli effetti che colpiscono le creature viventi (ad es. il veleno). Immuni agli effetti che alterano o leggono la mente (ad es. *charme*, *blocca persone/mostri*, *sonno*).

## Nano

Bassi, tozzi e barbuti semiumani che abitano in montagne e reami sotterranei.

**CA** 4 [15], **DV** 1 (4pf), **Att** 1 × arma (1d8 o a seconda dell'arma), **THACO** 19 [0], **MV** 18 m (6 m), **TS** M8 B9 P10 S13 I12 (N1), **ML** 8 (10 con un leader), **AL** Legale o Neutrale, **PX** 10, **NA** 1d6 (5d8), **TT** G

- ▶ **Leader:** è presente un leader di livello 1d6+2 ogni 20 nani. Il leader può avere degli oggetti magici: 5% di probabilità per livello per ogni tabella degli oggetti magici (eccetto Pergamene e Bacchette/Bastoni/Verghe; *Oggetti Magici*, pag. 232).
- ▶ **Odiano i goblin:** li attaccano di solito a vista.

## Neanderthal (Cavernicolo)

Semiumani primitivi, tarchiati e muscolosi, dal volto scimmiesco. Abitano in grotte e cacciano gli orsi delle caverne. Guardinghi nei confronti degli esseri umani (con i quali sono imparentati), ma amichevoli con nani e gnomi.

**CA** 8 [11], **DV** 2 (9pf), **Att** 1 × arma (2d4 o a seconda dell'arma + 1), **THACO** 18 [+1], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 7, **AL** Legale, **PX** 20, **NA** 1d10 (1d4×10), **TT** C

- ▶ **Armi:** prediligono asce e martelli di pietra, clave o lance.
- ▶ **Leader:** due leader con 6 DV (un maschio e una femmina) vivono nella tana dei neanderthal. Sono alti 3 m e di una razza imparentata ma distinta.
- ▶ **Ostilità congenita:** attaccano gli ogre a vista. Odiano goblin e coboldi.
- ▶ **Animali domestici:** a volte tengono degli scimmioni bianchi come animali domestici (vedere *Scimmione Bianco*, pag. 187).



## Nixie

Spiritelli alti 90 cm dall'aspetto di donne attraenti. La loro pelle ha tonalità di blu, verde o grigio. Si annidano dove fiumi e laghi sono più profondi.

**CA** 7 [12], **DV** 1 (4pf), **Att** 1 × arma (1d4) o 1 × incantesimo di gruppo (charme), **THACO** 19 [0], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P13 S15 I15 (E1), **ML** 6, **AL** Neutrale, **PX** 10, **NA** 0 (2d20), **TT** B

- ▶ **Timide:** cercano di affascinare gli intrusi piuttosto che combatterli.
- ▶ **Armi:** pugnali e piccoli tridenti (assimilabili a lance).
- ▶ **Charme:** 10 nixie assieme possono lanciare uno charme per incantare una vittima in modo che le serva per 1 anno. **Tiro salvezza contro incantesimi** per non rimanere affascinati: la vittima si muove verso le nixie (resistendo a chi cerca di impedirglielo); le difende; obbedisce ai loro ordini (se le capisce); non è in grado di lanciare incantesimi o usare oggetti magici; non può danneggiare le nixie. Termina se le nixie muoiono.
- ▶ **Richiamare spigola gigante:** ogni nixie può chiamare un pesce in aiuto in combattimento (vedere *Spigola Gigante*, pag. 179).
- ▶ **Conferisci respirare sott'acqua:** può essere lanciato sugli schiavi affascinati. Dura per 1 giorno, poi dev'essere rinnovato.

## Nobile

Potenti umani con titoli nobiliari (ad es. Conte, Duca, Cavaliere, ecc.). Vivono in castelli.

**CA** 2 [17], **DV** 3 (13pf), **Att** 1 × arma (1d8 o a seconda dell'arma), **THACO** 17 [+2], **MV** 18 m (6 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 8, **AL** Quasiasi, **PX** 35, **NA** 2d6 (2d6), **TT** V×3

- ▶ **Classe:** sono trattati di solito come guerrieri di 3° livello, ma possono essere di qualunque classe o livello.
- ▶ **Scudiero e seguaci:** accompagnati da un guerriero di 2° livello (uno scudiero) e fino a dieci guerrieri di 1° (seguaci).





## Nomade

Superstiziose tribù che vagano per le steppe e le regioni desertiche, vivendo in tende o capanne temporanee. Il comportamento dipende dalla tribù: alcune sono bellicose, altre pacifiche.

**CA** Da 7 [12] a 4 [15], **DV** 1 (4pf), **Att** 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma), **THACO** 19 [0], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 8, **AL** Qualsiasi, **PX** 10, **NA** 0 (1d4×10), **TT** A

- ▶ **A cavallo:** montano cavalli da sella o cammelli (nel deserto).
- ▶ **Armi (deserto):** il 50% del gruppo ha armatura di cuoio, scudo e lancia; il 30% ha corazza di maglia, scudo e lancia; il 20% ha armatura di cuoio e arco lungo.
- ▶ **Armi (steppe):** il 50% del gruppo ha armatura di cuoio e arco corto; il 20% ha armatura di cuoio, scudo e lancia; il 20% ha corazza di piastre e arco corto; il 10% ha corazza di piastre, scudo e lancia, e possono essere a cavallo di un destriero.
- ▶ **Leader:** c'è un guerriero di 2° livello ogni 25 nomadi. Uno di 4° ogni 40.
- ▶ **Accampamenti:** gruppi di cacciatori / raccoglitori si combinano solitamente per vivere in una tribù di fino a 300 guerrieri nomadi.
- ▶ **Leader dell'accampamento:** un capo tribale (guerriero di 8° livello), più un guerriero di 5° livello ogni 100 nomadi. 50% di probabilità che sia presente un chierico (9° livello); 25% che ci sia un mago (8° livello).
- ▶ **Cumulo di tesori:** hanno un tesoro di tipo A solo nell'accampamento.
- ▶ **Commercianti:** diffondono spesso storie di terre lontane lungo le rotte commerciali.

## Ogre

Spaventosi umanoidi, alti 2,4–3 m, vestiti con pelli di animale. Abitano spesso in caverne.

**CA** 5 [14], **DV** 4+1 (19pf), **Att** 1 × clava (1d10), **THACO** 15 [+4], **MV** 27 m (9 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (4), **ML** 10, **AL** Caotico, **PX** 125, **NA** 1d6 (2d6), **TT** C+1.000 mo

- ▶ **Sacco:** fuori dalla tana portano un sacco contenente 1d6×100 mo.
- ▶ **Odiano i neanderthal:** li attaccano a vista.

## Ombra

Intelligenti mostri incorporei (ma non non-morti) con l'aspetto di ombre. Sono in grado di cambiare leggermente la propria forma.

**CA** 7 [12], **DV** 2+2\* (11pf), **Att** 1 × tocco (1d4 + risucchio di forza), **THACO** 17 [+2], **MV** 27 m (9 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 12, **AL** Caotico, **PX** 35, **NA** 1d8 (1d12), **TT** F

- ▶ **Sorpresa:** con 1-5.
- ▶ **Risucchio di forza:** la vittima perde 1 FOR per colpo. Si riprende dopo 8 turni. Diventa un'ombra se ridotta a 0 FOR.
- ▶ **Immunità ai danni normali:** possono essere ferite solo da attacchi magici.
- ▶ **Immunità agli incantesimi:** immuni agli incantesimi *sonno* e *charme*.

## Orco

Brutti umanoidi animaleschi dal cattivo carattere, che vivono sottoterra e sono attivi di notte. Sadici bulli che odiano le altre creature viventi e godono nell'uccidere.

**CA** 6 [13], **DV** 1 (4pf), **Att** 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma), **THACO** 19 [0], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 6 (8 con un leader), **AL** Caotico, **PX** 10 (leader: 10, capo: 75), **NA** 2d4 (1d6×10), **TT** D

- ▶ **Odiano il sole:** -1 ai tiri per colpire in piena luce diurna.
- ▶ **Armi:** prediligono asce, clave, lance o spade. Solo i leader sanno usare le armi meccaniche (ad es. balestre e catapulte).
- ▶ **Codardi:** hanno paura di creature più grandi o apparentemente più forti, anche se è possibile che i leader li obblighino a combattere.
- ▶ **Leader:** i gruppi sono guidati da un orco con 8 punti ferita. Il leader guadagna un bonus di +1 al danno. Per conquistare la loro posizione, i leader hanno sconfitto altri orchi in combattimento.
- ▶ **Capo degli orchi:** la tribù orchesca è comandata da un capo, che guadagna un bonus di +2 al danno.
- ▶ **Compagni giganteschi:** ogni 20 orchi, c'è una probabilità di 1-su-6 che un ogre (pag. 176) li accompagni. C'è una probabilità di 1-su-10 che nella tana viva un troll (pag. 197).
- ▶ **Tribali:** è possibile che orchi di tribù differenti combattano tra di loro, a meno che i leader ordino loro di non farlo. Ogni tribù ha la propria tana e tante femmine quanti sono i maschi, con due piccoli per coppia di adulti.
- ▶ **Mercenari:** è possibile assoldare orchi perché combattano negli eserciti caotici. Amano uccidere senza motivo e razzare villaggi.



## Orso

- ▶ **Stretta dell'orso:** se una vittima viene colpita da entrambe le zampe nello stesso round, l'orso lo stritola per 2d8 di danno automatico extra.

### Orso delle Caverne

Feroci orsi grizzly alti 4,5 m che si trovano in caverne o in ambienti dimenticati dal tempo. Sono onnivori, ma preferiscono la carne, inclusa quella umana.

**CA** 5 [14], **DV** 7 (31pf), **Att** 2 × artiglio (1d8), 1 × morso (2d6), **THACO** 13 [+6], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 9, **AL** Neutrale, **PX** 450, **NA** 1d2 (1d2), **TT** V

- ▶ **Stretta dell'orso:** come voce principale.
- ▶ **Olfatto:** hanno una vista scadente, ma un ottimo olfatto. Se affamati, seguono una traccia di sangue grazie all'odore.

*Orso continua nella pagina seguente...*

## Orso Grizzly

Aggressivi, alti 2,7 m. Pelliccia bruna o bruno-rossiccia con punte argentate. Vivono nelle foreste e sulle montagne. Preferiscono nutrirsi di carne.

**CA** 6 [13], **DV** 5 (22pf), **Att** 2 × artiglio (1d4), 1 × morso (1d8), **THACO** 15 [+4], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 175, **NA** 1 (1d4), **TT** U

► **Stretta dell'orso:** come voce principale.

## Orso Nero

Alti 1,8 m; preferiscono nutrirsi di bacche e radici.

**CA** 6 [13], **DV** 4 (18pf), **Att** 2 × artiglio (1d3), 1 × morso (1d6), **THACO** 16 [+3], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 75, **NA** 1d4 (1d4), **TT** U

► **Stretta dell'orso:** come voce principale.

► **Protettivi:** gli adulti proteggono i loro piccoli a costo della vita, ma negli altri casi attaccano solo se circondati.

► **Razziatori di accampamenti:** a volte razziano gli accampamenti in cerca di cibo (specialmente pesce e leccornie).

## Orso Polare

Aggressivi orsi dal pelo bianco. Vivono in regioni fredde e sono alti 3,3 m. Preferiscono nutrirsi di pesce.

**CA** 6 [13], **DV** 6 (27pf), **Att** 2 × artiglio (1d6), 1 × morso (1d10), **THACO** 14 [+5], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 275, **NA** 1 (1d2), **TT** U

► **Stretta dell'orso:** come voce principale.

► **Nuotare:** eccellenti nuotatori.

► **Camminata sulla neve:** le larghe zampe consentono di correre su superfici innevate senza affondare.

## Orso Gufo

Grossi (2,4 m × 750 kg) carnivori dal temperamento aggressivo, simili a orsi ma con la faccia di gufi. Gli orsi gufi si trovano in zone densamente alberate e sottoterra.

**CA** 5 [14], **DV** 5 (22pf), **Att** 2 × artiglio (1d8), 1 × morso (1d8), **THACO** 15 [+4], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 9, **AL** Neutrale, **PX** 175, **NA** 1d4 (1d4), **TT** C

► **Stretta dell'orso:** se una vittima viene colpita da entrambe le zampe nello stesso round, l'orso gufo la stritola per 2d8 di danno automatico extra.



## Pantera Distorcente

Grossi mostri neri a sei zampe, semintelligenti. Assomigliano a pantere con un tentacolo che spunta da ciascuna spalla. I tentacoli hanno una fila di escrescenze affilate come rasoi.

**CA** 4 [15], **DV** 6\* (27pf), **Att** 2 × tentacolo (2d4), **THACO** 14 [+5], **MV** 45 m (15 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (6), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 500, **NA** 1d4 (1d4), **TT** D

► **Distorsione:** appaiono a 90 cm dalla loro vera posizione; chi le attacca ha una penalità di -2.

► **Bonus ai tiri salvezza:** +2 a tutti.

► **Odiano i molossi instabili:** li attaccano sempre, assieme a chi li accompagna.

## Pegaso

Cavalli alati semintelligenti, ostinati e timidi.

**CA** 6 [13], **DV** 2+2 (11pf), **Att** 2 × zoccolo (1d6), **THACO** 17 [+2], **MV** 72 m (24 m) / 144 m (48 m) volando, **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 8, **AL** Legale, **PX** 25, **NA** 0 (1d12), **TT** Nessuno

- ▶ **Odiano gli ippogrifi:** nemici naturali.
- ▶ **Cavalcature:** possono portare un cavaliere di dimensioni umane.
- ▶ **Addestramento:** se catturati da piccoli, serviranno dei personaggi Legali.

## Pesce Gigante

### Pesce Gatto Gigante

Lunghi 4,5 m e di un bianco pallido, con quattro barbigli attorno alla bocca. Abitano i fondali fangosi di fiumi e laghi. Attaccano le creature sul fondo o quelle che nuotano sopra di loro.

**CA** 4 [15], **DV** 8+3 (39pf), **Att** 1 × morso (2d8), 4 × barbiglio (1d4) **THACO** 12 [+7], **MV** 27 m (9 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (4), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 650, **NA** 0 (1d2), **TT** Nessuno



### Piranha Gigante

Piranha lunghi 1,5 m a scaglie nere e verdi. Vivono in fiumi (e occasionalmente in laghi) e attaccano tutto quello che si trova in acqua.

**CA** 6 [13], **DV** 3+3 (16pf), **Att** 1 × morso (1d8), **THACO** 16 [+3], **MV** 45 m (15 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 50, **NA** 0 (2d4), **TT** Nessuno

- ▶ **Circondano gli avversari:** fino a 8 piranha giganti possono attaccare un bersaglio.
- ▶ **Morale:** non serve tirare per il morale quando in acqua c'è del sangue.

## Scorfano Gigante

Pesci coperti di spine, dalla pelle bitorzoluta simile alla roccia. Vivono in acqua salata, a scarse profondità. Normalmente sono pacifici, ma diventano molto aggressivi se disturbati.

**CA** 7 [12], **DV** 5+5\* (27pf), **Att** 4 × spina (1d4 + veleno), **THACO** 14 [+5], **MV** 54 m (18 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 400, **NA** 0 (2d4), **TT** Nessuna

- ▶ **Mimetismo:** 70% di probabilità di essere scambiati per una roccia o una formazione corallina.
- ▶ **Afferrare:** le quattro spine di un esemplare colpiscono automaticamente se viene scambiato per una roccia e afferrato.
- ▶ **Veleno:** è letale (**tiro salvezza contro veleno**).

## Spigola Gigante

Diffidenti; attaccano solo quando vedono un boccone della giusta misura (non più grande di un halfling) a portata.

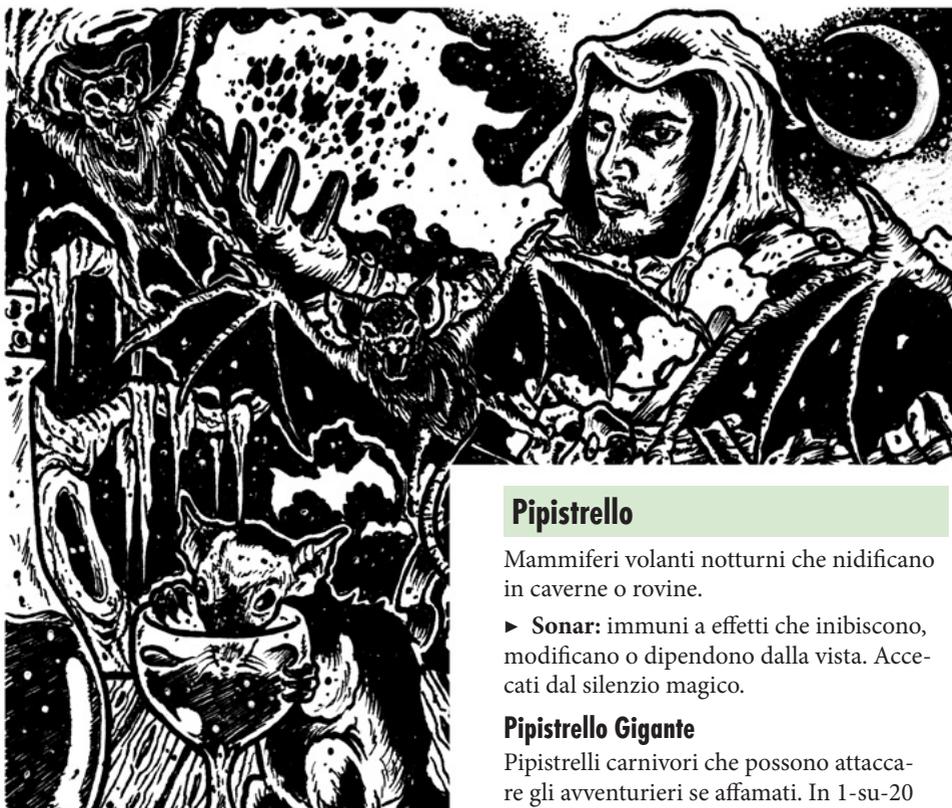
**CA** 7 [12], **DV** 2 (9pf), **Att** 1 × morso (1d6), **THACO** 18 [+1], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 20, **NA** 0 (2d4), **TT** Nessuno

## Storione Gigante

Pesci enormi (lungo quasi 9 m) e aggressivi, dotati di placche corazzate.

**CA** 0 [19], **DV** 10+2\* (47pf), **Att** 1 × morso (2d10), **THACO** 11 [+8], **MV** 54 m (18 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (5), **ML** 9, **AL** Neutrale, **PX** 1.600, **NA** 0 (1), **TT** Nessuno

- ▶ **Divorano in un boccone:** con un tiro per colpire di 18 o più. Dentro la pancia del pesce si subiscono 2d6 danni per round (finché il pesce non viene ucciso); **tiro salvezza contro morte** per non essere paralizzati; si può attaccare con armi affilate con -4 sul tiro per colpire (l'interno del ventre ha CA 7 [12]); il corpo viene digerito 6 turni dopo la morte.



## Piovra Gigante

Giganteschi cefalopodi con otto braccia. Vivono in acque costiere, vicino agli insediamenti.

**CA** 7 [12], **DV** 8 (36pf), **Att** 8 × tentacolo (1d3 + stritolamento), 1 × morso (1d6), **THACO** 12 [+7], **MV** 27 m (9 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (4), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 650, **NA** 0 (1d2), **TT** Nessuno

► **Stritolamento:** i tentacoli afferrano e stritolano dopo aver colpito. Ogni tentacolo che stritola infligge 1d3 danni automatici per round, più una penalità di -1 ai tiri per colpire.

► **Tagliare i tentacoli:** richiede di infliggere 6 o più danni con un'arma tagliente.

► **Nube di inchiostro:** quando scappano, possono emettere una nube di inchiostro nero (24 m di diametro) e schizzare via a tre volte la loro velocità normale.

## Pipistrello

Mammiferi volanti notturni che nidificano in caverne o rovine.

► **Sonar:** immuni a effetti che inibiscono, modificano o dipendono dalla vista. Accettati dal silenzio magico.

## Pipistrello Gigante

Pipistrelli carnivori che possono attaccare gli avventurieri se affamati. In 1-su-20 gruppi, i pipistrelli giganti sono anche vampiri (vedere *Pipistrello Vampiro Gigante*).

**CA** 6 [13], **DV** 2 (9pf), **Att** 1 × morso (1d4), **THACO** 18 [+1], **MV** 9 m (3 m) / 54 m (18 m) volando, **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 20, **NA** 1d10 (1d10), **TT** Nessuno

► **Sonar:** come voce principale.

## Pipistrello Normale

**CA** 6 [13], **DV** 1pf, **Att** 1 × sciame (confusione), **THACO** 20 [-1], **MV** 2,7 m (90 cm) / 36 m (12 m) volando, **TS** M14 B15 P16 S17 I18 (UN), **ML** 6, **AL** Neutrale, **PX** 5, **NA** 1d100 (1d100), **TT** Nessuno

► **Sonar:** come voce principale.

► **Sciame:** 10 pipistrelli possono sciamare attorno alla testa di un bersaglio, causando confusione: -2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza; impossibile lanciare incantesimi.

► **Attacchi:** come un umano normale.

► **Volubili:** a meno che non siano evocati o controllati magicamente, i pipistrelli normali tirano per il morale ogni round.

### **Pipistrello Vampiro Gigante**

CA 6 [13], DV 2 (9pf), Att 1 × morso (1d4 + svenimento), THACO 18 [+1], MV 9 m (3 m) / 54 m (18 m) volando, TS M12 B13 P14 S15 I16 (1), ML 8, AL Neutrale, PX 20, NA 1d10 (1d10), TT Nessuno

- **Sonar:** come voce principale.
- **Svenimento:** per 1d10 round (**tiro salvezza contro paralisi**).
- **Risucchio di sangue:** un pipistrello vampiro può succhiare il sangue a una vittima svenuta: 1d4 punti ferita di danno automatico per round. Una vittima uccisa dal risucchio di sangue diventa un non-morto (possibilmente un vampiro) dopo 24 ore (**tiro salvezza contro incantesimi**).

### **Pirata**

Marinai che si guadagnano da vivere razziando insediamenti costieri, rapinando altre navi e tramite il commercio illegale di schiavi. Operano solitamente in alto mare. Noti per il loro comportamento spietato e malvagio.

CA 7 [12] o 5 [14], DV 1 (4pf), Att 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma), THACO 19 [0], MV 36 m (12 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (1), ML 7, AL Caotico, PX 10, NA 0 (vedere sotto), TT A

- **Navi ed equipaggio:** dipendono da dove si svolge l'incontro. Fiumi o laghi: 1d8 battelli fluviali (con 1d2×10 pirati ciascuno); acque costiere: 1d6 galee piccole ((1d3+1)×10 pirati ciascuna); qualsiasi ambiente: 1d4 drekar ((1d3+2)×10 pirati ciascuna); oceano: 1d3 navi da guerra piccole ((1d5+3)×10 pirati ciascuna). (Vedere *Vascelli*, pag. 50 per i dettagli sulle navi.)
- **Armi:** il 50% del gruppo ha armatura di cuoio e spada; il 35% ha armatura di cuoio, spada e balestra; il 15% ha corazza di maglia e spada.
- **Leader:** c'è un guerriero di 4° livello ogni 30 pirati. C'è un guerriero di 5° livello ogni

50 pirati in ogni nave. C'è un guerriero di 8° livello ogni 100 pirati in ogni flotta.

- **Comandante della flotta:** le flotte di 300 o più pirati sono guidate da un signore dei pirati (guerriero di 11° livello). 75% di probabilità che sia presente un mago (livello 1d2+8).
- **Infidi:** attaccano altri pirati, se possono guadagnarci.
- **Prigionieri:** 25% di probabilità che siano presenti 1d3 prigionieri in attesa di riscatto.
- **Tesoro:** diviso tra i vascelli. Invece di portarlo con loro, possono avere una mappa che indica dov'è sepolto.
- **Covi:** cittadine costiere fortificate e senza legge possono servire da rifugio ai pirati.

### **Presenza**

Mostri incorporati non-morti dall'aspetto di pallide figure umane scolpite nella nebbia. Abitano in regioni disabitate o nelle case delle loro precedenti vittime.

CA 3 [16], DV 4\*\* (18pf), Att 1 × tocco (1d6 + risucchio di energia), THACO 16 [+3], MV 36 m (12 m) / 72 m (24 m) volando, TS M10 B11 P12 S13 I14 (4), ML 12, AL Caotico, PX 175, NA 1d4 (1d6), TT E

- **Non-morti:** non fanno rumore finché non attaccano. Immuni agli effetti che colpiscono le creature viventi (ad es. il veleno). Immuni agli effetti che alterano o leggono la mente (ad es. *charme*, *blocca persone/mostri*, *sonno*).
- **Immunità alle armi normali:** possono essere ferite solo da armi d'argento o magiche.
- **Riducono il danno:** di metà dalle armi d'argento.
- **Risucchio di energia:** un bersaglio colpito perde permanentemente 1 livello di esperienza (o Dado Vita). Questo implica la perdita di 1 Dado Vita di punti ferita, oltre a tutti gli altri benefici del livello risucchiato (ad es. incantesimi, tiri salvezza, ecc.). I PX di un personaggio sono ridotti al minor ammontare possibile per il nuovo livello. Una persona a cui sono stati risucchiati tutti i livelli diventa una presenza in 1 giorno, controllata da quella da cui è stata uccisa.

## Protoplasma Nero

Grandi (1,5-9 m di diametro) masse di gelatina nera, amorphe e prive di intelligenza. Guidate da una fame insaziabile.

**CA** 6 [13], **DV** 10\* (45pf), **Att** 1 × tocco (3d8), **THACO** 11 [+8], **MV** 18 m (6 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (5), **ML** 12, **AL** Neutrale, **PX** 1.600, **NA** 1 (0), **TT** Nessuno

- ▶ **Immunità:** vulnerabili solo ad attacchi basati sul fuoco.
- ▶ **Scissione:** gli attacchi non basati sul fuoco (compresi gli incantesimi) spingono un protoplasma a dividersi. Ogni colpo crea un protoplasma da 2 DV che fa 1d8 di danno.
- ▶ **Erosione di legno e metallo:** possono dissolvere legno e metallo in 1 turno.
- ▶ **Si appendono:** possono muoversi stando attaccati a muri e soffitti.
- ▶ **Colano:** possono filtrare attraverso piccoli buchi e crepe.

## Pterosauro

Rettili predatori dotati di ali che vivono in climi caldi. Danno la caccia alle creature terrestri planando sulle correnti d'aria. Si trovano spesso nelle regioni dimenticate dal tempo.

### Pteranodonte

L'apertura alare può arrivare a 15 m. Altamente aggressivi; cacciano spesso gli umanoidi.

**CA** 6 [13], **DV** 5 (22pf), **Att** 1 × morso (1d12), **THACO** 15 [+4], **MV** 72 m (24 m) volando, **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 175, **NA** 0 (1d4), **TT** V

### Pterodattilo

Apertura alare di 2,4-3 m. Cacciano animali di dimensioni piccole e medie, ma attaccano gli umanoidi se molto affamati.

**CA** 7 [12], **DV** 1 (4pf), **Att** 1 × morso (1d3), **THACO** 19 [0], **MV** 54 m (18 m) volando, **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 10, **NA** 0 (2d4), **TT** Nessuno

## Ragno Gigante

### Ragno Granchio

Ragni cacciatori lunghi 1,5 m che possono cambiare di colore per confondersi con i dintorni.

**CA** 7 [12], **DV** 2\* (9pf), **Att** 1 × morso (1d8 + veleno), **THACO** 18 [+1], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 25, **NA** 1d4 (1d4), **TT** U

- ▶ **Imboscata:** attaccano lasciandosi cadere sulle vittime dall'alto.
- ▶ **Sorpresa:** con 1-4 grazie alla mimetizzazione.
- ▶ **Si appendono:** possono muoversi stando attaccati ai muri e ai soffitti.
- ▶ **Veleno:** provoca la morte in 1d4 turni ( **tiro salvezza contro veleno con un bonus di +2**).

### Tarantella

Pelosi ragni cacciatori simili a tarantole, lunghi 2,1 m. Di natura magica.

**CA** 5 [14], **DV** 4\* (18pf), **Att** 1 × morso (1d8 + veleno), **THACO** 16 [+3], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 125, **NA** 1d3 (1d3), **TT** U

- ▶ **Veleno:** chi fallisce un  **tiro salvezza contro veleno** deve ballare per 2d6 turni (soffrendo di dolorosi, violenti spasmi che ricordano una danza macabra).
- ▶ **Spettatori:** chi vede qualcuno afflitto dal veleno deve superare un  **tiro salvezza contro incantesimi** o cominciare a ballare nello stesso modo, finché la vittima non smette.
- ▶ **Danza:** chi è influenzato subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire e alla CA. Una vittima cade a terra, inerme ed esausta, dopo aver ballato per 5 turni.

### Vedova Nera

Ragni neri lunghi 1,8 m con un motivo a clessidra rosso sull'addome. Vivono in tane piene di ragnatele e a volte si cibano di esseri umani.

CA 6 [13], DV 3\* (13pf), Att 1 × morso (2d6 + veleno), THACO 17 [+2], MV 18 m (6 m) / 36 m (12 m) sulle ragnatele, TS M12 B13 P14 S15 I16 (2), ML 8, AL Neutrale, PX 50, NA 1d3 (1d3), TT U

- **Veleno:** causa la morte in 1 turno ( **tiro salvezza contro veleno**).
- **Ragnatele:** le creature prese nelle ragnatele rimangono impigliate e non possono muoversi. Liberarsi dipende dalla Forza: 2d4 turni con una forza comparabile a quella umana; 4 round con un punteggio di forza superiore al 18; 2 round per creature con la forza di un gigante. Le ragnatele possono essere distrutte dal fuoco in 2 round. Tutte le creature in una ragnatela in fiamme subiscono 1d6 danni.

## Ratto

Moltitudini di roditori che portano malattie e divorano qualunque cosa. Evitano il contatto con gli umani, ma possono attaccare per difendere il nido o se richiamati e controllati con la magia (ad es. vedere *Topo Mannaro*, pag. 166).

- **Malattia:** il morso ha una probabilità di 1-su-20 di infettare il bersaglio ( **tiro salvezza contro veleno**). La malattia ha una probabilità di 1-su-4 di risultare mortale (in 1d6 giorni). Altrimenti, la vittima rimane in cattiva salute e costretta a letto per 1 mese.
- **Spaventati dal fuoco:** scappano dal fuoco, a meno che non siano costretti a combattere da un evocatore.
- **Combattimento in acqua:** possono attaccare senza penalità; eccellenti nuotatori.

## Ratto Gigante

Lunghi almeno 90 cm, con la pelliccia nera o grigia. Vivono spesso nelle aree buie di un dungeon e vicino a mostri non-morti.

CA 7 [12], DV ½ (2pf), Att 1 × morso (1d3 + malattia), THACO 19 [0], MV 36 m (12 m) / 18 m (6 m) nuotando, TS M12 B13 P14 S15 I16 (1), ML 8, AL Neutrale, PX 5, NA 3d6 (3d10), TT C

- **Malattia; Spaventati dal fuoco;**
- Combattimento in acqua:** come voce principale.

## Ratto Normale

Colonie sciamanti di esemplari lunghi tra i 15 e i 60 cm, con pelliccia marrone o grigia.

CA 9 [10], DV 1pf, Att 1 × morso per branco (1d6 + malattia), THACO 19 [0], MV 18 m (6 m) / 9 m (3 m) nuotando, TS M14 B15 P16 S17 I18 (UN), ML 5, AL Neutrale, PX 5, NA 5d10 (2d10), TT L

- **Malattia; Spaventati dal fuoco;**
- Combattimento in acqua:** come voce principale.
- **Branco:** ogni gruppo di 5-10 ratti attacca come un branco. Ogni branco effettua un singolo tiro per colpire contro una creatura.
- **Si gettano:** sulla creatura attaccata, che deve superare un  **tiro salvezza contro morte** o cadere a terra, incapace di attaccare a sua volta finché non riesce a rialzarsi.



## Rhagodessa

Arcanidi notturni, enormi e pelosi. Sono carnivori, con testa e mandibole sviluppate e 10 zampe. Testa e addome sono gialli, il torace marrone scuro. Vivono nelle caverne, cacciando voracemente.

**CA** 5 [14], **DV** 4+2 (20pf), **Att** 1 × ventosa (afferra), 1 × morso (2d8), **THACO** 15 [+4], **MV** 45 m (15 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 9, **AL** Neutrale, **PX** 125, **NA** 1d4 (1d6), **TT** U

- ▶ **Ventose:** le zampe anteriori sono equipaggiate con ventose per afferrare la preda.
- ▶ **Afferrano:** quando viene colpita da una ventosa, la vittima è incastrata e viene automaticamente colpita dal morso il turno seguente.
- ▶ **Si appendono:** possono camminare sulle pareti.

## Rinoceronte

Mammiferi erbivori, ottusi e corazzati.

- ▶ **Carica:** se disturbati o minacciati, caricano in una direzione casuale. È necessaria una rincorsa ininterrotta di almeno 20 metri. Tutti coloro che si trovano sul percorso vengono attaccati con il corno, che infligge il doppio del danno.
- ▶ **Travolgono:** c'è una probabilità di 3-su-4 che cerchino di travolgere ogni round. +4 ai tiri per colpire creature di taglia umana o inferiore.

### Rinoceronte Lanoso

Rinoceronti giganti che si sono adattati ai climi freddi: il loro corpo è ricoperto di un'ispida pelliccia bianca. Vivono in branchi, in zone fredde dimenticate dal tempo.

**CA** 4 [15], **DV** 8 (36pf), **Att** 1 × corno (2d6) o 1 × travolgere (2d12), **THACO** 12 [+7], **MV** 36 m (12 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (4), **ML** 6, **AL** Neutrale, **PX** 650, **NA** 0 (1d8), **TT** Nessuno

- ▶ **Carica; Travolgono:** come voce principale.

## Rinoceronte Normale

**CA** 5 [14], **DV** 6 (27pf), **Att** 1 × corno (2d4) o 1 × travolgere (2d8), **THACO** 14 [+5], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 6, **AL** Neutrale, **PX** 275, **NA** 0 (1d12), **TT** Nessuno

- ▶ **Carica; Travolgono:** come voce principale.

## Roc

Giganteschi rapaci che nidificano tra i picchi più alti di isolate catene montuose. Se approcciati incautamente, possono attaccare gli intrusi.

- ▶ **Reazione all'allineamento:** -1 ai tiri di reazione verso i personaggi Neutrali; -2 ai tiri di reazione verso i personaggi Caotici.
- ▶ **Picchiata:** possono gettarsi dall'alto su vittime visibili. Se la vittima è sorpresa, l'attacco infligge danno raddoppiato. Con un tiro per colpire di 18 o più, la vittima può essere portata via (se della taglia appropriata).
- ▶ **Uova:** 1d6 uova o pulcini si trovano nel 50% dei nidi.
- ▶ **Ammaestrabili:** possono essere addestrati, se catturati da giovani.

## Roc Gigante

**CA** 0 [19], **DV** 36 (162pf), **Att** 2 × artiglio (3d6), 1 × morso (8d6), **THACO** 5 [+14], **MV** 18 m (6 m) / 144 m (48 m) volando, **TS** M2 B3 P4 S3 I6 (18), **ML** 10 (12 nella tana), **AL** Legale, **PX** 6.250, **NA** 0 (1), **TT** I

- ▶ **Reazione all'allineamento; Picchiata:** come voce principale.

## Roc Grande

**CA** 2 [17], **DV** 12 (54pf), **Att** 2 × artiglio (1d8), 1 × morso (2d10), **THACO** 10 [+9], **MV** 18 m (6 m) / 144 m (48 m) volando, **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (6), **ML** 9 (12 nella tana), **AL** Legale, **PX** 1.100, **NA** 0 (1d8), **TT** I

- ▶ **Reazione all'allineamento; Picchiata:** come voce principale.

## Roc Piccolo

CA 4 [15], DV 6 (27pf), Att 2 × artiglio (1d4+1), 1 × morso (2d6), THACO 14 [+5], MV 18 m (6 m) / 144 m (48 m) volando, TS M12 B13 P14 S15 I16 (3), ML 8 (12 nella tana), AL Legale, PX 275, NA 0 (1d12), TT I

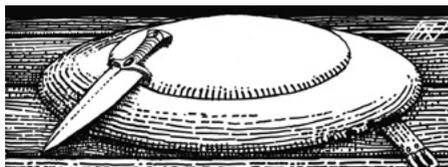
► **Reazione all'allineamento; Picchiata:** come voce principale.

## Rospo Gigante

Bitorzoloti anfibi dalla lingua lunga e appiccicosa. Grandi come un grosso cane da caccia, pesano tra i 75 e i 150 kg.

CA 7 [12], DV 2+2 (11pf), Att 1 × morso (1d4+1), THACO 17 [+2], MV 27 m (9 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (1), ML 6, AL Neutrale, PX 25, NA 1d4 (1d4), TT Nessuno

- **Sorpresa:** con 1-3 in foreste e dungeon bui, per via della loro abilità di adattare il proprio colore ai dintorni.
- **Lingua appiccicosa:** possono attaccare fino a 4,5 m di distanza. Se l'attacco colpisce, la preda (fino alla taglia di un nano) viene attirata alla bocca e morsa.
- **Divorano in un boccone:** un 20 sul tiro per colpire una vittima piccola indica che essa è stata divorata. Dentro al ventre del rospo si subiscono 1d6 danni per round (finché il rospo non muore); è possibile attaccare con armi affilate con -4 sul tiro per colpire; un corpo viene digerito in 6 turni dopo la morte.



## Rugginofago

Creature magiche simili ad armadilli con lunghe code e due lunghi barbigli simili ad antenne. Si cibano di metallo arrugginito.

CA 2 [17], DV 5 (22pf), Att 1 × barbiglio (arrugginisce), THACO 15 [+4], MV 36 m (12 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (3), ML 7, AL Neutrale, PX 175, NA 1d4 (1d4), TT Nessuno

- **Arrugginiscono:** il metallo che entra in contatto con un rugginofago (ad es. armi che lo colpiscono o armature colpite da un barbiglio) arrugginisce istantaneamente e si polverizza. Ogni volta che un colpo va a segno, gli oggetti magici hanno un 10% di probabilità per ogni "più" di non essere influenzati. Ogni volta che un oggetto magico viene influenzato, esso perde un "più".
- **Immunità ai danni normali:** possono essere feriti solo da attacchi magici.
- **Fiutano il metallo:** sono attratti dall'odore.

## Salamandra

Giganteschi rettili magici con un'affinità per il caldo o il freddo estremo.

### Salamandra del Fuoco

Serpenti intelligenti lunghi da 3,6 a 4,8 m, con testa e zampe da lucertola. Brillanti scaglie arancioni/gialle/rosse. Sono native del piano elementale del fuoco, ma vivono anche nei vulcani e nei deserti più aridi.

CA 2 [17], DV 8\* (36pf), Att 2 × artiglio (1d4), 1 × morso (1d8), 1 × aura di calore (1d8), THACO 12 [+7], MV 36 m (12 m), TS M8 B9 P10 S10 I12 (8), ML 8, AL Neutrale, PX 1.200, NA 1d4+1 (2d4), TT F

- **Aura di calore:** tutte le creature entro 6 m subiscono 1d8 danni per round.
- **Immunità ai danni normali:** possono essere ferite solo da attacchi magici.
- **Immunità al fuoco:** il fuoco non le danneggia.
- **Odiano le salamandre del ghiaccio:** le attaccano a vista.

## Salamandra del Ghiaccio

Gigantesche lucertole a sei zampe, con le scaglie blu/bianche. Vivono in regioni ghiacciate e selvagge.

**CA** 3 [16], **DV** 12\* (54pf), **Att** 4 × artiglio (1d6), 1 × morso (2d6), 1 × aura di freddo (1d8), **THACO** 10 [+9], **MV** 36 m (12 m), **TS** M6 B7 P8 S8 I10 (12), **ML** 9, **AL** Caotico, **PX** 1.900, **NA** 1d3 (1d3), **TT** E

- **Aura di freddo:** tutte le creature entro 6 m subiscono 1d8 danni per round.
- **Immunità ai danni normali:** possono essere ferite solo da attacchi magici.
- **Immunità al ghiaccio:** il ghiaccio non le danneggia.
- **Odiano le salamandre del fuoco:** le attaccano a vista.

## Sanguisuga Gigante

Orrende creature simili a lumache, lunghe 90-120 cm e con la bocca a ventosa. Vivono nelle paludi.

**CA** 7 [12], **DV** 6 (27pf), **Att** 1 × morso (1d6 + risucchio di sangue), **THACO** 14 [+5], **MV** 27 m (9 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 10, **AL** Neutrale, **PX** 275, **NA** 0 (1d4), **TT** Nessuno

- **Risucchio di sangue:** si attaccano a una vittima colpendola, infliggendo automaticamente 1d6 danni per round.
- **Rimozione:** devono essere uccise.
- **Se la vittima muore:** la sanguisuga si stacca e va a nascondersi per digerire.



## Scarabeo Gigante

### Scarabeo di Fuoco

Lunghi 75 cm. Trovati solitamente sottoterra.

**CA** 4 [15], **DV** 1+2 (6pf), **Att** 1 × morso (2d4), **THACO** 18 [+1], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 15, **NA** 1d8 (2d6), **TT** Nessuno

- **Noduli luminosi:** tre ghiandole risplendenti (due sopra gli occhi, una sopra l'addome) che proiettano luce nel raggio di 3 m. Se asportate, continuano a illuminare per 1d6 giorni.

### Scarabeo Tigre

Scarabei tigrati carnivori lunghi 120 cm con potenti mandibole adatte a frantumare. Cacciano le mosche predatrici, ma a volte mangiano gli umani.

**CA** 3 [16], **DV** 3+1 (14pf), **Att** 1 × morso (2d6), **THACO** 16 [+3], **MV** 45 m (15 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 9, **AL** Neutrale, **PX** 50, **NA** 1d6 (2d4), **TT** U

### Scarabeo Urticante

Scarabei scavatori lunghi 90 cm che a volte si incontrano sottoterra.

**CA** 4 [15], **DV** 2\* (9pf), **Att** 1 × morso (1d6), 1 × spruzzo oleoso (vesciche), **THACO** 18 [+1], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 25, **NA** 1d8 (2d6), **TT** Nessuno

- **Spruzzo oleoso:** usato se vengono attaccati. Il bersaglio è un avversario entro 1,5 m. Un colpo a segno causa vesciche dolorose: -2 ai tiri per colpire per 24 ore. Cura ferite leggere può essere utilizzato per curare questa condizione, invece di restituire punti ferita.

## Scheletro

Resti scheletrici di umanoidi, rianimati da potenti maghi o chierici perché facciano da guardiani. Si incontrano spesso in cimiteri, cripte o altri posti lugubri.

**CA** 7 [12], **DV** 1 (4pf), **Att** 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma), **THACO** 19 [0], **MV** 18 m (6 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 12, **AL** Caotico, **PX** 10, **NA** 3d4 (3d10), **TT** Nessuno

► **Non-morti:** non fanno rumore finché non attaccano. Immuni agli effetti che colpiscono le creature viventi (ad es. il veleno). Immuni agli effetti che alterano o leggono la mente (ad es. *charm*, *blocca persone/mostri*, *sonno*).

## Sciame di Insetti

Sciame composti da tanti minuscoli insetti che è possibile incontrare mentre difendono il nido. Possono anche essere attirati dalla luce o da odori inusuali.

**CA** 7 [12], **DV** Da 2 a 4 (9/13/18pf), **Att** 1 × sciame (2 o 4pf), **THACO** 18 [+1] / 17 [+2] / 16 [+3], **MV** 9 m (3 m) / 18 m (6 m) volando, **TS** M14 B15 P16 S17 I18 (UN), **ML** 11, **AL** Neutrale, **PX** 20/35/75, **NA** 1 (1d3), **TT** Nessuno

► **Tipo e modalità di movimento:** uno sciame può essere composto da esseri striscianti (ad es. ragni, formiche, millepiedi) o volanti (ad es. api o calabroni). Alcuni sciame sono capaci di entrambi i tipi di movimento (ad es. scarabei, locuste).

► **Dimensioni:** solitamente un'area di 3×9 m.

► **Immunità:** danneggiati solo dal fuoco, dal freddo estremo, dall'incantesimo *sonno* (influenza l'intero sciame), dal fumo (li allontana) o da altri attacchi secondo il desiderio dell'arbitro.

► **Attacco dello sciame:** danneggia automaticamente i personaggi nell'area dello sciame; 2pf se indossano l'armatura, 4pf altrimenti.

► **Tenere alla larga:** i personaggi dentro allo sciame che si difendono brandendo un'arma (o simili) subiscono metà del danno. Brandire una torcia danneggia lo sciame.

► **Scappare:** una volta fuori dallo sciame, i personaggi continuano a subire metà del danno finché non passano 3 round a levarsi di dosso gli insetti attaccati.

► **Tuffarsi nell'acqua:** si subisce danno per 1 round, quindi gli insetti affogano.

► **Inseguimento:** uno sciame arrabbiato (cioè che ha subito danno) insegue i personaggi finché non sono fuori dal loro campo visivo o irraggiungibili.

## Scimmione Bianco

Scimmie albine erbivore simili a gorilla che vivono in caverne ed escono di notte in cerca di cibo.

**CA** 6 [13], **DV** 4 (18pf), **Att** 2 × artiglio (1d4) o 1 × roccia scagliata (1d6), **THACO** 16 [+3], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 75, **NA** 1d6 (2d4), **TT** Nessuno

► **Territoriali:** difendono la propria tana con le minacce e, se queste vengono ignorate, con la violenza.



## Scorpione Gigante

Enormi aracnidi, grandi come piccoli cavalli, dotati di chele e di un letale pungiglione. Vivono in caverne, rovine e deserti.

**CA** 2 [17], **DV** 4\* (18pf), **Att** 2 × artiglio (1d10), 1 × pungiglione (1d4 + veleno), **THACO** 16 [+3], **MV** 45 m (15 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 11, **AL** Caotico, **PX** 125, **NA** 1d6 (1d6), **TT** V

- ▶ **Aggressivi:** attaccano di solito a vista.
- ▶ **Veleno:** è letale ( **tiro salvezza contro veleno**).
- ▶ **Afferrano e pungono:** bonus di +2 al tiro per colpire del pungiglione se un artiglio va a segno.

## Segugio Infernale

Mostruosi segugi, astuti e molto intelligenti, delle dimensioni di un piccolo pony. Soffiano fuoco e amano il calore. Vivono nei dungeon o vicino ai vulcani.

**CA** 4 [15], **DV** Da 3 a 7\* (13/18/22/27/31pf), **Att** 1 × morso (1d6) o 1 × soffio (1d6 per DV), **THACO** A seconda dei DV (da 17 [+2] a 13 [+6]), **MV** 36 m (12 m), **TS** A seconda dei DV, **ML** 9, **AL** Caotico, **PX** 50/125/300/500/850, **NA** 2d4 (2d4), **TT** C

- ▶ **Soffio infuocato:** probabilità di 2-su-6 per round che soffino fuoco. Un bersaglio. **Tiro salvezza contro soffio** per dimezzare i danni.
- ▶ **Immunità al fuoco:** il fuoco non magico non li danneggia.
- ▶ **Individuazione dell'invisibile:** 75% di probabilità per round. Entro 18 m.
- ▶ **Animali domestici:** a volte si trovano assieme ad altre creature con un'affinità per il fuoco.

## Segugio Invisibile

Creature magiche e molto intelligenti evocate da un altro piano d'esistenza per eseguire gli ordini di potenti maghi.

**CA** 3 [16], **DV** 8\* (36pf), **Att** 1 × colpo (4d4), **THACO** 12 [+7], **MV** 36 m (12 m), **TS** M8 B9 P10 S10 I12 (8), **ML** 12, **AL** Neutrale, **PX** 1.200, **NA** 1 (1), **TT** Nessuno

- ▶ **Seguono le tracce:** senza fallire.
- ▶ **Sorpresa:** con 1-5, a meno che il bersaglio non possa individuare l'invisibilità.
- ▶ **Se uccisi:** tornano nel piano di origine.

## Serpente

Si trovano ovunque tranne che nei climi più estremi. Attaccano solitamente solo se sorpresi o messi alle strette.

### Cobra Sputatore

Serpenti lunghi 90 cm con scaglie grigio-bianche. Preferiscono attaccare a distanza, sputando.

**CA** 7 [12], **DV** 1\* (4pf), **Att** 1 × sputo (cecità) o 1 × morso (1d3 + veleno), **THACO** 19 [0], **MV** 27 m (9 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 13, **NA** 1d6 (1d6), **TT** Nessuno

- ▶ **Sputo accecante:** 1,8 m di gittata. Un colpo a segno provoca cecità permanente ( **tiro salvezza contro veleno**).
- ▶ **Veleno:** causa la morte in 1d10 turni ( **tiro salvezza contro veleno**).

### Pitone delle Rocce

Serpenti lunghi 6 m con motivi a spirale marroni e gialli sulle scaglie.

**CA** 6 [13], **DV** 5\* (22pf), **Att** 1 × morso (1d4 + stritolamento), **THACO** 15 [+4], **MV** 27 m (9 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 300, **NA** 1d3 (1d3), **TT** U

- ▶ **Stritolamento:** quando colpisce con un morso, il pitone si attorciglia attorno alla vittima e inizia a stringere, infliggendo 2d4 danni automatici immediatamente e nei round successivi.

## Serpente di Mare

Serpenti lunghi 1,8 m che vivono sott'acqua, emergendo per respirare solo una volta ogni ora. Considerano gli esseri umani tra le prede.

**CA** 6 [13], **DV** 3\* (13pf), **Att** 1 × morso (1pf + veleno), **THAC0** 17 [+2], **MV** 27 m (9 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 50, **NA** 1d8 (1d8), **TT** Nessuno

- ▶ **Morso leggero:** ha 50% di probabilità di passare inosservato.
- ▶ **Veleno:** ha effetto ritardato. Inizia a sentirsi dopo 1d4+2 turni. **Tiro salvezza contro veleno** per non morire 1 turno più tardi. L'incantesimo neutralizza veleno ha il 25% di probabilità di non funzionare a questo punto.
- ▶ **Esemplari più grandi:** è possibile incontrare serpenti di mare con più di 3 DV. Sono lunghi 1,8 m per ogni 3 DV.

## Serpente a Sonagli Gigante

Serpenti lunghi 3 m con motivi a diamante marroni e bianchi sulle squame e un gracchiante sonaglio di scaglie sulla coda.

**CA** 5 [14], **DV** 4\* (18pf), **Att** 2 × morso (1d4 + veleno), **THAC0** 16 [+3], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 125, **NA** 1d4 (1d4), **TT** U

- ▶ **Sonaglio:** il serpente lo scuote per allontanare le creature che non ha intenzione di attaccare.
- ▶ **Veleno:** causa la morte in 1d6 turni (**tiro salvezza contro veleno**).
- ▶ **Velocità:** attaccano due volte per round. Il secondo attacco avviene alla fine di ogni round.

## Vipera dalle Fossette

Serpenti lunghi 1,5 m con scaglie grigio-verdi.

**CA** 6 [13], **DV** 2\* (9pf), **Att** 1 × morso (1d4 + veleno), **THAC0** 18 [+1], **MV** 27 m (9 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 25, **NA** 1d8 (1d8), **TT** Nessuno

- ▶ **Infravisione:** 18 m. (Termocezione consentita dalle fossette nel muso).
- ▶ **Iniziativa:** vincono sempre l'iniziativa (non serve tirare), grazie alle loro percezioni speciali.
- ▶ **Veleno:** è letale (**tiro salvezza contro veleno**).

## Serpente Marino (Minore)

Mostri marini simili a serpenti con molte file di pinne, lunghi 6-9 m.

**CA** 5 [14], **DV** 6 (27pf), **Att** 1 × morso (2d6) o 1 × stretta (1d10 danni allo scafo), **THAC0** 14 [+5], **MV** 45 m (15 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 275, **NA** 0 (2d6), **TT** Nessuno

- ▶ **Affondo:** possono spingersi fino a 6 m fuori dall'acqua per attaccare con il morso.
- ▶ **Stretta:** possono avvolgersi attorno a un vascello (di taglia uguale o inferiore) e schiacciarlo.

## Spettro

Fantasma incorporei; uno dei più potenti mostri non-morti.

**CA** 2 [17], **DV** 6\*\* (27pf), **Att** 1 × tocco (1d8 + risucchio di energia), **THACO** 14 [+5], **MV** 45 m (15 m) / 90 m (30 m) volando, **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (6), **ML** 11, **AL** Caotico, **PX** 725, **NA** 1d4 (1d8), **TT** E

► **Non-morti:** non fanno rumore finché non attaccano. Immuni agli effetti che colpiscono le creature viventi (ad es. il veleno). Immuni agli effetti che alterano o leggono la mente (ad es. *charme*, *blocca persone/mostri*, *sonno*).

► **Immunità ai danni normali:** possono essere feriti solo da attacchi magici.

► **Risucchio di energia:** il bersaglio di un attacco riuscito perde permanentemente 2 livelli di esperienza (o Dadi Vita). Questo implica la perdita di 2 Dadi Vita di punti ferita, oltre a tutti gli altri benefici dei livelli risucchiati (ad es. incantesimi, tiri salvezza, ecc.). I PX di un personaggio sono ridotti al minor ammontare possibile per il nuovo livello. Una persona a cui sono stati risucchiati tutti i livelli diventa uno spettro la notte seguente, controllato da quello che lo ha ucciso.



## Spiritello

Alati umanoidi alti 30 cm, imparentati con folletti ed elfi. Sono timidi, ma guidati dalla curiosità e dal loro strano senso dell'umorismo.

**CA** 5 [14], **DV** ½\* (2pf), **Att** 1 × incantesimo (maledizione), **THACO** 19 [0], **MV** 18 m (6 m) / 54 m (18 m) volando, **TS** M12 B13 P13 S15 I15 (E1), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 6, **NA** 3d6 (5d8), **TT** S

► **Maledizione:** cinque spiritelli possono maledire insieme un bersaglio (nessun tiro per colpire; **tiro salvezza contro incantesimi**). L'effetto è determinato dall'arbitro, ma sarà sempre qualcosa di comico (ad es. il bersaglio inciampa o gli cresce il naso).

► **Burloni:** anche se attaccati, agli spiritelli non interessa uccidere, ma solo fare scherzi.

## Spirito

Cadaveri di umani o semiumani posseduti da spiriti malevoli.

**CA** 5 [14], **DV** 3\* (13pf), **Att** 1 × tocco (risucchio di energia), **THACO** 17 [+2], **MV** 27 m (9 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 12, **AL** Caotico, **PX** 50, **NA** 1d6 (1d8), **TT** B

► **Non-morti:** non fanno rumore finché non attaccano. Immuni agli effetti che colpiscono le creature viventi (ad es. il veleno). Immuni agli effetti che alterano o leggono la mente (ad es. *charme*, *blocca persone/mostri*, *sonno*).

► **Immunità alle armi normali:** possono essere feriti solo da armi d'argento o magiche.

► **Risucchio di energia:** un bersaglio colpito perde permanentemente 1 livello di esperienza (o Dado Vita). Questo implica la perdita di 1 Dado Vita di punti ferita, oltre a tutti gli altri benefici del livello risucchiato (ad es. incantesimi, tiri salvezza, ecc.). I PX di un personaggio sono ridotti a metà strada tra il vecchio livello e quello nuovo. Una persona a cui sono stati risucchiati tutti i livelli diventa uno spirito in 1d4 giorni, controllato da quello che lo ha ucciso.



## Squalo

Aggressivi pesci predatori dalla bassa intelligenza e dal comportamento imprevedibile. Vivono in acque salate.

► **Odore del sangue:** riescono a sentire il sangue nell'acqua a una distanza di 90 m.  
► **Frenesia da cibo:** scatenata dall'odore del sangue. Attaccano sempre; nessun tiro sul morale.

### Grande Squalo Bianco

Lunghi 9 m (o anche di più!); grigi, con il ventre bianco. A volte attaccano piccole barche.

**CA** 4 [15], **DV** 8 (36pf), **Att** 1 × morso (2d10), **THACO** 12 [+7], **MV** 54 m (18 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (4), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 650, **NA** 0 (1d4), **TT** Nessuno

► **Odore del sangue; Frenesia da cibo:** come voce principale.

*Squalo continua nella pagina seguente...*

## Squalo Leuca

Lunghi 1,8 m, di colore marrone. Attaccano speronando per poi mordere la preda stordita.

**CA** 4 [15], **DV** 2 (9pf), **Att** 1 × morso (2d4) o 1 × testata (stordisce), **THACO** 18 [+1], **MV** 54 m (18 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 20, **NA** 0 (3d6), **TT** Nessuno

▶ **Odore del sangue; Frenesia da cibo:** come voce principale.

▶ **Testata:** stordisce per 3 round (**tiro salvezza contro paralisi**).

## Squalo Mako

Lunghi 4,5 m; di colore grigio bluastro o marrone chiaro.

**CA** 4 [15], **DV** 4 (18pf), **Att** 1 × morso (2d6), **THACO** 16 [+3], **MV** 54 m (18 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 75, **NA** 0 (2d6), **TT** Nessuno

▶ **Odore del sangue; Frenesia da cibo:** come voce principale.

▶ **Impredicibili:** possono ignorare altre creature, solo per attaccarle un momento dopo.

## Statua Vivente

Statue animate di varie dimensioni e materiale (di seguito ne sono descritti tre tipi; altri possono essere inventati dall'arbitro).

▶ **Immunità:** immuni all'incantesimo *sonno*.

▶ **Origini magiche:** create da potenti stregoni.

## Statua Vivente di Cristallo

Composte da cristalli. Spesso di forma umana.

**CA** 4 [15], **DV** 3 (13pf), **Att** 2 × colpo (1d6), **THACO** 17 [+2], **MV** 27 m (9 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 11, **AL** Legale, **PX** 35, **NA** 1d6 (1d6), **TT** Nessuno

▶ **Immunità:** come voce principale.

▶ **Attacchi:** dipendono dalla forma della statua (le statue umanoidi possono usare delle armi, quelle di animali gli artigiani, ecc.).



## Statua Vivente di Ferro

CA 2 [17], DV 4 (18pf), Att 2 × colpo (1d8), THAC0 16 [+3], MV 9 m (3 m), TS M10 B11 P12 S13 I14 (4), ML 11, AL Neutrale, PX 75, NA 1d4 (1d4), TT Nessuno

- ▶ **Immunità:** come voce principale.
- ▶ **Assorbimento dei metalli:** i colpi a segno con armi di metallo non magiche causano danno, ma l'arma può rimanere incastrata nella statua (**tiro salvezza contro incantesimi**). Le armi incastrate possono essere rimosse se la statua viene uccisa.
- ▶ **Attacchi:** dipendono dalla forma della statua (le statue umanoidi possono usare delle armi, quelle di animali gli artigiani, ecc.).

## Statua Vivente di Roccia

Croste rocciose piene di magma, che spruzzano dalla punta delle dita.

CA 4 [15], DV 5\*\* (22pf), Att 2 × getto di magma (2d6), THAC0 15 [+4], MV 18 m (6 m), TS M10 B11 P12 S13 I14 (5), ML 11, AL Caotico, PX 425, NA 1d3 (1d3), TT Nessuno

- ▶ **Immunità:** come voce principale.

## Stegosauo

Massicci dinosauri erbivori con una fila di scaglie lungo la schiena e una coda ricoperta di spine (usate per scoraggiare gli aggressori). Vivono in ambienti subtropicali dimenticati dal tempo.

CA 3 [16], DV 11 (49pf), Att 1 × coda (2d8) o 1 × travolgere (2d8), THAC0 11 [+8], MV 18 m (6 m), TS M10 B11 P12 S13 I14 (6), ML 7, AL Neutrale, PX 1.100, NA 0 (1d4), TT Nessuno

- ▶ **Travolgono:** c'è una probabilità di 3-su-4 che cerchino di travolgere ogni round. +4 ai tiri per colpire creature di taglia umana o inferiore.

## Termite Acquatica

Giganteschi (30-150 cm) insetti acquatici mangiatori di legno, con una sacca che riempiono d'acqua per poi spruzzarla fuori. Tendono a nutrirsi delle navi di passaggio. Attaccano altre creature solo se messi alle strette.

- ▶ **Spruzzo irritante:** fuori dall'acqua; al massimo una volta per turno. Possono spruzzare su un bersaglio: **tiro salvezza contro veleno** per evitare di essere storditi per 1 turno.
- ▶ **Nube di inchiostro:** sott'acqua; al massimo una volta per turno. Possono emettere una nube di inchiostro nero per confondere gli assalitori quando scappano.
- ▶ **Mangiano le navi:** si attaccano al fondo dei vascelli. Ogni esemplare infligge 1d3 danni allo scafo e poi si stacca.
- ▶ **Notare il danno alla nave:** 50% di probabilità per round di notare le falle.

## Termite d'Acqua Dolce

CA 6 [13], DV 2+1 (10pf), Att 1 × morso (1d4) o 1 × spruzzo (stordisce), THAC0 17 [+2], MV 36 m (12 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (2), ML 8, AL Neutrale, PX 25, NA 0 (1d3), TT Nessuno

## Termite d'Acqua Salata

CA 5 [14], DV 4 (18pf), Att 1 × morso (1d6) o 1 × spruzzo (stordisce), THAC0 16 [+3], MV 54 m (18 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (3), ML 11, AL Neutrale, PX 75, NA 0 (1d6+1), TT Nessuno

## Termite di Palude

CA 4 [15], DV 1+1 (5pf), Att 1 × morso (1d3) o 1 × spruzzo (stordisce), THAC0 18 [+1], MV 27 m (9 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (1), ML 10, AL Neutrale, PX 15, NA 0 (1d4), TT Nessuno



## Testuggine Dragona

Gargantueschi mostri marini con corpo e guscio rigido di tartaruga e testa, coda e zampe di drago. Abitano in grandi caverne sottomarine, emergendo solo raramente.

**CA** -2 [21], **DV** 30 (135pf), **Att** 2 × artiglio (1d8), 1 × morso (1d6×10) o soffio, **THAC0** 5 [+14], **MV** 9 m (3 m) / 27 m (9 m) nuotando, **TS** M4 B5 P6 S5 I8 (15), **ML** 10, **AL** Caotico, **PX** 9.000, **NA** 0 (1), **TT** H

► **Soffio:** nube di vapore lunga 27 m e larga 9. Può essere utilizzato fino a tre volte al giorno. Chiunque sia preso nell'area subisce danno pari ai punti ferita attuali della testuggine dragona ( **tiro salvezza contro soffio** per dimezzare).

► **Scambiati per isole:** mentre galleggiano, possono essere scambiate per piccole isole.

► **Attaccano le navi:** a volte emergono sotto alle navi nel tentativo di distruggerle e divorarne l'equipaggio.

► **Tesoro:** proviene da navi affondate.

## Thoul

Mostruosità magiche che sembrano hobgoblin (a meno che non vengano osservati da vicino), ma combinano i poteri di ghoul e troll. A volte vivono tra gli hobgoblin.

**CA** 6 [13], **DV** 3\*\* (13pf), **Att** 2 × artiglio (1d3 + paralisi) o 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma), **THAC0** 17 [+2], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 10, **AL** Caotico, **PX** 65, **NA** 1d6 (1d10), **TT** C

► **Paralisi:** un attacco riuscito provoca paralisi per 2d4 turni (evitabile con un  **tiro salvezza contro paralisi**). Gli elfi e le creature più grandi degli ogre sono immuni. Dopo aver paralizzato un bersaglio, i thoul ne attaccano altri.

► **Rigenerazione:** un thoul che ha subito dei danni ma è ancora vivo riguadagna 1 punto ferita all'inizio di ogni round.

## Tirannosauro

Grandi (alti più di 6 m) dinosauri predatori a due zampe, dotati di enormi mandibole. Cacciano prede di taglia umana o più grandi. Vivono in regioni dimenticate dal tempo.

**CA** 3 [16], **DV** 20 (90pf), **Att** 1 × morso (6d6), **THAC0** 6 [+13], **MV** 36 m (12 m), **TS** M6 B7 P8 S8 I10 (10), **ML** 11, **AL** Neutrale, **PX** 2.000, **NA** 0 (1), **TT** V×3

► **Prede grandi:** attaccano prima il bersaglio più grande.

## Titanotero

Giganteschi (3,6 m alla spalla) e antichi parenti dei rinoceronti, con massicce corna smussate. Mangiano erba e foglie. Vivono in piccoli branchi in praterie dimenticate dal tempo.

**CA** 5 [14], **DV** 12 (54pf), **Att** 1 × cornata (2d6) o 1 × travolgere (3d8), **THAC0** 10 [+9], **MV** 36 m (12 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (6), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 1.100, **NA** 0 (1d6), **TT** Nessuno

► **Erbivori pacifici:** se lasciati in pace non attaccano.

► **Travolgono:** c'è una probabilità di 3-su-4 che cerchino di travolgere ogni round. +4 ai tiri per colpire creature di taglia umana o inferiore.



## Toporagno Gigante

Insettivori simili a talpe, dal pelo marrone e dal lungo muso. Vivono sottoterra; sono abili nello scavare cunicoli.

**CA** 4 [15], **DV** 1 (4pf), **Att** 2 × morso (1d6), **THACO** 19 [0], **MV** 54 m (18 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 10, **AL** Neutrale, **PX** 10, **NA** 1d4 (1d8), **TT** Nessuno

- ▶ **Iniziativa:** vincono sempre l'iniziativa nel round del loro primo attacco. +1 all'iniziativa nel round del loro secondo attacco.
- ▶ **Ferocia:** attaccano i bersagli alla testa. Quelli con 3 DV o meno devono superare un **tiro salvezza contro morte** o fuggire.
- ▶ **Arrampicarsi:** abili arrampicatori; possono saltare fino a 1,5 m.
- ▶ **Territoriali:** difendono ferocemente il loro territorio di caccia da qualunque intruso.
- ▶ **Sonar:** percepiscono il territorio circostante fino a 18 m. Non sono influenzati dalla mancanza di luce. Se non possono sentire (ad es. silenzio nel raggio di 5 metri): CA ridotta a 8 [11], -4 di penalità ai tiri per colpire.

## Triceratopo

Imponenti (3,6 m alla spalla, quasi 12 di lunghezza) dinosauri erbivori, aggressivi e dotati di una cresta protettiva dietro alla testa, oltre che di tre lunghe corna. Vivono in praterie dimenticate dal tempo.

**CA** 2 [17], **DV** 11 (49pf), **Att** 1 × incoronata (3d6) o 1 × travolgere (3d6), **THACO** 11 [+8], **MV** 27 m (9 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (6), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 1.100, **NA** 0 (1d4), **TT** Nessuno

- ▶ **Aggressivi:** attaccano di solito a vista.
- ▶ **Carica:** nel primo round di combattimento, quando non sono in mischia. È necessaria una rincorsa ininterrotta di almeno 20 metri. Le corna infliggono il doppio del danno.

- ▶ **Travolgono:** C'è una probabilità di 3-su-4 che cerchino di travolgere ogni round. +4 ai tiri per colpire creature di taglia umana o inferiore.

## Tritone

Umanoidi acquatici con una coda da pesce al posto delle gambe. Vivono in acque costiere, dove coltivano alghe e cacciano pesce.

**CA** 6 [13], **DV** 1 (4pf), **Att** 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma), **THACO** 19 [0], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 10 (leader: 20/75), **NA** 0 (1d20), **TT** A

- ▶ **Armi:** lance, tridenti o pugnali.
- ▶ **Leader:** c'è un leader con 2 DV ogni 10 elementi in un gruppo. C'è un leader con 4 DV (tiri salvezza: M10 B11 P12 S13 I14 (4)) ogni 50.
- ▶ **Villaggi subacquei:** ospitano 1d3×100 individui.
- ▶ **Sentinelle:** addestrano creature marine o mostri perché facciano la guardia alle loro case.

## Troglodita

Intelligenti rettili umanoidi dotati di mani svelte, gambe lunghe, una lunga coda e creste appuntite su testa e braccia.

**CA** 5 [14], **DV** 2\* (9pf), **Att** 2 × artiglio (1d4), 1 × morso (1d4), **THACO** 18 [+1], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 9, **AL** Caotico, **PX** 25, **NA** 1d8 (5d8), **TT** A

- ▶ **Bellicosì:** cercano di uccidere qualunque creatura incontrino.
- ▶ **Sorpresa:** con 1-4, per via della capacità di adattare il proprio colore ai dintorni. Si fermano vicino alle pareti di roccia e aspettano vittime.
- ▶ **Odore nauseabondo:** secernono un olio che causa nausea a umani e semiumani quando ne sentono l'odore; **tiro salvezza contro veleno** per evitare una penalità di -2 ai tiri per colpire quando si è in mischia con un troglodita.

## Troll

Intelligenti e malvagi umanoidi, alti 2,4 m e dal corpo emaciato e gommoso. Consumano la carne di altri umanoidi. Vivono sottoterra, in aride regioni selvagge e nelle case in rovina di precedenti vittime.

**CA** 4 [15], **DV** 6+3\* (30pf), **Att** 2 × artiglio (1d6), 1 × morso (1d10), **THACO** 13 [+6], **MV** 36 m (12 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (6), **ML** 10 (8 per paura del fuoco), **AL** Caotico, **PX** 650, **NA** 1d8 (1d8), **TT** D

- ▶ **Rigenerazione:** cominciano a recuperare 3pf per round, 3 round dopo aver subito danni. Gli arti mozzati si riattaccano.
- ▶ **Tornano dalla morte:** se uccisi (0pf), si rigenereranno e ricominceranno a combattere dopo 2d6 round.
- ▶ **Fuoco e acido:** non possono rigenerare danno da queste fonti. Il solo modo di uccidere permanentemente un troll.
- ▶ **Paura del fuoco:** morale 8 quando sono attaccati con il fuoco o l'acido.



## Uccello Stigeo

Creature piumate simili a uccelli con lunghi becchi affilati.

**CA** 7 [12], **DV** 1\* (4pf), **Att** 1 × becco (1d3 + succhiasangue), **THACO** 19 [0], **MV** 9 m (3 m) / 54 m (18 m) volando, **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 9, **AL** Neutrale, **PX** 13, **NA** 1d10 (3d12), **TT** L

- ▶ **Attacco in picchiata:** +2 al tiro per colpire del primo attacco.
- ▶ **Succhiasangue:** si attaccano alla vittima e ne succhiano il sangue dopo un colpo a segno; 1d3 danni automatici per round.
- ▶ **Distacco:** se lo stigeo o la vittima muoiono.

## Umano Normale

Umani che non fanno gli avventurieri e non hanno una classe. Artisti, mendicanti, bambini, artigiani, contadini, pescatori, massaie, studiosi o schiavi.

**CA** 9 [10], **DV** ½ (2pf), **Att** 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma), **THACO** 20 [-1], **MV** 36 m (12 m), **TS** M14 B15 P16 S17 I18 (UN), **ML** 6, **AL** Qualsiasi, solitamente Legale, **PX** 5, **NA** 1d4 (1d20), **TT** U

- ▶ **Guadagnare PX:** devono scegliere una classe del personaggio dopo aver guadagnato PX durante un'avventura.

## Unicorno

Creature fantastiche dall'aspetto di eleganti cavalli dotati di un lungo corno. Gli unicorni sono timidi, ma fieri e testardi.

**CA** 2 [17], **DV** 4\* (18pf), **Att** 2 × zoccolo (1d8), 1 × corno (1d8), **THACO** 16 [+3], **MV** 72 m (24 m), **TS** M8 B9 P10 S10 I12 (8), **ML** 7, **AL** Legale, **PX** 125, **NA** 1d6 (1d8), **TT** Nessuno

- ▶ **Empatia con le fanciulle:** una fanciulla dal cuore puro può comunicare con un unicorno e cavalcarlo.
- ▶ **Teletrasporto:** una volta al giorno, fino a 108 m (include il cavaliere).

## Uomo Albero

Giganteschi (alti 5,4 m) umanoidi dall'aspetto di alberi. Vivono nelle foreste. L'unica preoccupazione che hanno è proteggere le piante della propria casa. Parlano una loro lingua, prolissa e ampollosa.

**CA** 2 [17], **DV** 8 (36pf), **Att** 2 × pugno (2d6), **THACO** 12 [+7], **MV** 18 m (6 m), **TS** M8 B9 P10 S10 I12 (8), **ML** 9, **AL** Legale, **PX** 650, **NA** 0 (1d8), **TT** C

- ▶ **Diffidano del fuoco:** e di chi lo usa.
- ▶ **Sorpresa:** con 1-3 nelle foreste, perché vengono scambiati per alberi. Gli incontri avvengono a 30 metri o meno.
- ▶ **Animano gli alberi:** ognuno di loro può animare 2 alberi (entro 18 m; è possibile cambiare albero a volontà). Questi combattono come uomini-albero con capacità di movimento di 9 m (3 m).

## Uomo Lucertola

Umanoidi acquatici tribali e semintelligenti, con testa e coda da rettile. Spesso vengono incontrati nelle paludi e nei dungeon o lungo i fiumi e le coste.

**CA** 5 [14], **DV** 2+1 (10pf), **Att** 1 × arma (1d6+1 o a seconda dell'arma +1), **THACO** 17 [+2], **MV** 18 m (6 m) / 36 m (12 m) in acqua, **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 12, **AL** Neutrale, **PX** 25, **NA** 2d4 (6d6), **TT** D

- ▶ **Armi:** preferiscono lance o grosse clave.
- ▶ **Antropofagi:** rapiscono umani e semiumani, poiché ne considerano la carne una prelibatezza.



## Vampiro

Temutissimi mostri non-morti che si mantengono in vita bevendo il sangue dei mortali. Vivono in tombe, rovine e luoghi disabitati.

**CA** 2 [17], **DV** Da 7 a 9\*\* (31/36/40pf), **Att** 1 × tocco (1d10 + risucchio di energia) o 1 × sguardo (charme), **THACO** 13 [+6] / 12 [+7] / 12 [+7], **MV** 36 m (12 m), **TS** M8 B9 P10 S10 I12 (da 7 a 9), **ML** 11, **AL** Caotico, **PX** 1.250/1.750/2.300, **NA** 1d4 (1d6), **TT** F

- ▶ **Non-morti:** non fanno rumore finché non attaccano. Immuni agli effetti che colpiscono le creature viventi (ad es. il veleno). Immuni agli effetti che alterano o leggono la mente (ad es. *charme*, *blocca persone/mostri*, *sonno*).

- ▶ **Immunità ai danni normali:** possono essere feriti solo da attacchi magici.
- ▶ **Risucchio di energia:** il bersaglio colpito dal tocco perde permanentemente 2 livelli di esperienza (o Dadi Vita). Questo implica la perdita di 2 Dadi Vita di punti ferita, oltre a tutti gli altri benefici dei livelli risucchiati (ad es. incantesimi, tiri salvezza, ecc.). I PX di un personaggio sono ridotti al minor ammontare possibile per il nuovo livello. Una persona a cui sono stati risucchiati tutti i livelli diventa un vampiro in 3 giorni.
- ▶ **Sguardo seducente: tiro salvezza contro incantesimi a -2** per evitare di essere affascinati. La vittima si muove verso il vampiro (resistendo a chi cerca di impedirglielo); lo difende; obbedisce ai suoi ordini (se li capisce); non è in grado di lanciare incantesimi o usare oggetti magici; non può danneggiare il vampiro. Termina se il vampiro muore.
- ▶ **Rigenerazione:** un vampiro che ha subito danno ma è ancora vivo riguadagna 3 punti ferita all'inizio di ogni round.
- ▶ **A 0pf:** assumono forma gassosa, scappando nella bara.
- ▶ **Cambiano forma:** a volontà; ci vuole 1 round.
  - a. **Umanoide:** forma standard.
  - b. **Lupo ancestrale:** Att 1 × morso (2d4), MV 45 m (15 m). CA, DV, morale e tiri salvezza uguali al vampiro.
  - c. **Pipistrello gigante:** Att 1 × morso (1d4), MV 9 m (3 m) / 54 m (18 m) volando. CA, DV, morale e tiri salvezza uguali al vampiro.
  - d. **Forma gassosa:** MV 54 m (18 m) volando. Immune a tutte le armi. Non può attaccare.
- ▶ **Richiamano animali:** solo in forma umana. Creature dalle aree circostanti: 1d10×10 ratti (*pag. 183*), 5d4 ratti giganti (*pag. 183*), 1d10×10 pipistrelli (*pag. 180*), 3d6 pipistrelli giganti (*pag. 180*), 3d6 lupi (*pag. 168*) o 2d4 lupi ancestrali (*pag. 168*).
- ▶ **Bare:** devono riposare in una bara durante il giorno o perdere 2d6pf (che si rigenerano solo riposando un giorno intero). Non possono riposare in bare benedette. Dispongono sempre di diverse bare nascoste.
- ▶ **Vulnerabilità:**
  - a. **Aglio:** l'odore li disgusta; se falliscono un **tiro salvezza contro veleno** non possono attaccare per quel turno.
  - b. **Simboli sacri:** se viene mostrato, tiene a bada un vampiro (3 m). Possono attaccare chi lo impugna da un'altra direzione.
  - c. **Acqua corrente:** non la possono attraversare (in nessuna forma), eccetto che su un ponte o trasportati dentro a una bara.
  - d. **Specchi:** li evitano; non vi vengono riflessi.
  - e. **Luce perenne:** la luce di questo incantesimo li acceca parzialmente (-4 ai tiri per colpire).
- ▶ **Distruzione:**
  - a. **Luce del sole: tiro salvezza contro morte** ogni round per evitare di essere disintegrati.
  - b. **Paletto nel cuore:** li uccide definitivamente.
  - c. **Immersione nell'acqua:** li uccide definitivamente dopo 1 turno.
  - d. **Distuggere le bare:** muoiono definitivamente se perdono tutti i punti ferita mentre non sono in grado di riposare (vedere *Bare*).

## Verme Iena

Vermi segmentati dalle molte zampe, lunghi 2,7 m e alti 90 cm, con un anello di tentacoli lunghi 60 cm attorno alla bocca.

**CA** 7 [12], **DV** 3+1\* (14pf), **Att** 8 × tentacolo (paralisi), **THAC0** 16 [+3], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 9, **AL** Neutrale, **PX** 75, **NA** 1d3 (1d3), **TT** B

► **Paralisi:** il colpo di un tentacolo causa paralisi per 2d4 turni (**tiro salvezza contro paralisi**). Se viene lasciato in pace, il verme divora le vittime paralizzate.

► **Si appendono:** possono muoversi stando attaccati a muri e soffitti.

## Verme Viola

Vermi viscosi e giganteschi, con corpi lunghi 30 m e spessi 2,4–3. Scavano tunnel nel sottosuolo ed emergono per mangiare altre creature.

**CA** 6 [13], **DV** 15\* (67pf), **Att** 1 × morso (2d8), 1 × pungiglione (1d8 + veleno), **THAC0** 9 [+10], **MV** 18 m (6 m), **TS** M8 B9 P10 S10 I12 (8), **ML** 10, **AL** Neutrale, **PX** 2.300, **NA** 1d2 (1d4), **TT** D

► **Divorano in un boccone:** un tiro per colpire con il morso di 20, o superiore di 4 o più al valore necessario, indica che una vittima di taglia umana (o inferiore) è stata divorata. Dentro al ventre del verme si subiscono 3d6 danni per round (finché il verme non muore); è possibile attaccare con armi affilate con -4 sul tiro per colpire; un corpo viene digerito in 6 turni dopo la morte.

► **Veleno:** è letale (**tiro salvezza contro veleno**).

► **In spazi ristretti:** possono non essere sempre in grado di usare il morso e il pungiglione contemporaneamente.



## Veterano

Guerrieri di basso livello, che stanno spesso andando o tornando da una guerra.

**CA** 2 [17], **DV** Da 1 a 3 (4/9/13pf), **Att** 1 × arma (1d8 o a seconda dell'arma), **THACO** 19 [0], **MV** 18 m (6 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (da G1 a G3), **ML** 9, **AL** Qualsiasi, **PX** 10/20/35, **NA** 2d4 (2d6), **TT** V

► **Livello e allineamento:** un gruppo può essere tutto dello stesso livello e allineamento, oppure questi possono essere determinati casualmente, per ogni individuo.

## Viverna

Mostri alati a due zampe simili a draghi, con una lunga coda che termina in un pungiglione velenoso. Vivono in qualunque ambiente, ma preferiscono rupi e foreste.

**CA** 3 [16], **DV** 7\* (31pf), **Att** 1 × morso (2d8), 1 x pungiglione (1d6 + veleno), **THACO** 13 [+6], **MV** 27 m (9 m) / 72 m (24 m) volando, **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (4), **ML** 9, **AL** Caotico, **PX** 850, **NA** 1d2 (1d6), **TT** E

► **Veleno:** è letale (tiro salvezza contro veleno).

## Zombi

Impassibili corpi umanoidi, rianimati come sentinelle da potenti chierici o stregoni.

**CA** 8 [11], **DV** 2 (9pf), **Att** 1 × arma (1d8 o a seconda dell'arma), **THACO** 18 [+1], **MV** 18 m (6 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 12, **AL** Caotico, **PX** 20, **NA** 2d4 (4d6), **TT** Nessuno

- **Guardinghi:** attaccano sempre a vista.
- **Iniziativa:** la perdono sempre (non serve tirare).
- **Non-morti:** non fanno rumore finché non attaccano. Immuni agli effetti che colpiscono le creature viventi (ad es. il veleno). Immuni agli effetti che alterano o leggono la mente (ad es. *charme*, *blocca persone/mostri*, *somno*).







# TABELLE DEGLI INCONTRI

## DUNGEON

Questa sezione presenta tabelle degli incontri che usano i mostri descritti in questo manuale, divise per livello del dungeon. Usando mostri aggiuntivi (o alternativi), gli arbitri dovrebbero adattare le tabelle per includerli o crearne delle proprie. È anche possibile inventare tabelle speciali che riflettano la diversa proporzione di mostri in uno specifico dungeon.

### Come Tirare un Incontro

Tirare 1d20 e cercare il risultato sulla tabella sottostante, nella colonna corrispondente al livello del dungeon esplorato. Questo determina il mostro incontrato, con il numero di esemplari che appaiono tra parentesi.

### Incontri nei Dungeon per Livello: 1-3

d20	Livello 1	Livello 2	Livello 3
1	Accolito (1d8)	Babbuino delle Rocce (2d6)	Ameba Paglierina (1)
2	Ape Assassina (1d10)	Berserker (1d6)	Arpia (1d6)
3	Bandito (1d8)	Elfo (1d4)	Avv. Basic (1d4+4)
4	Coboldo (4d4)	Felino, Leone di Mont. (1d4)	Bugbear (2d4)
5	Commerciante (1d8)	Folletto (2d4)	Cubo Gelatinoso (1)
6	Fanghiglia Verde (1d4)	Ghoul (1d6)	Doppelgänger (1d6)
7	Gnomo (1d6)	Gnoll (1d6)	Formica Legionaria (2d4)
8	Goblin (2d4)	Hobgoblin (1d6)	Gargoyle (1d6)
9	Halfling (3d6)	Lucertola, Draco (1d4)	Lican., Topo Mannaro (1d8)
10	Lucertola, Geco (1d3)	Melma Grigia (1)	Medium (1d4)
11	Lupo (2d6)	Mosca Predatrice (1d6)	Medusa (1d3)
12	Nano (1d6)	Neanderthal (1d10)	Ogre (1d6)
13	Orco (2d4)	Nobile (2d6)	Ombra (1d8)
14	Ragno Granchio (1d4)	Ragno, Vedova Nera (1d3)	Ragno, Tarantella (1d3)
15	Scarabeo di Fuoco (1d8)	Scarabeo Urticante (1d8)	Scarabeo Tigre (1d6)
16	Scheletro (3d4)	Serp., Vipera dalle Foss. (1d8)	Scimmione Bianco (1d6)
17	Serpente, Cobra (1d6)	Troglodita (1d8)	Spirito (1d6)
18	Spiritello (3d6)	Uomo Lucertola (2d4)	Statua Viv., Cristallo (1d6)
19	Toporagno Gigante (1d10)	Veterano (2d4)	Thoul (1d6)
20	Uccello Stigeo (1d10)	Zombi (2d4)	Verme Iena (1d3)

## Note

**PNG avventurieri:** le voci “Avventurieri Basic” o “Avventurieri Expert” nelle tabelle indicano incontri con gruppi di PNG avventurieri. Le linee guida per generarli si possono trovare in *Gruppi di Avventurieri*, pag. 212.

**Numero di mostri apparsi:** il valore indicato nelle tabelle non coincide con quello nella descrizione di alcuni mostri. Se vuole, l'arbitro può utilizzare il numero di mostri apparsi indicato nella descrizione, per coerenza.



## Incontri nei Dungeon per Livello: 4+

d20	Livello 4-5	Livello 6-7	Livello 8+
1	Ameba Paglierina (1)	Ameba Paglierina (1)	Avv. Expert (1d6+3)
2	Avv. Expert (1d6+3)	Avv. Expert (1d6+3)	Chimera (1d2)
3	Caecilia (1d3)	Basilisco (1d6)	Drago Blu (1d4)
4	Cockatrice (1d4)	Caecilia (1d3)	Drago Dorato (1d4)
5	Donnola Gigante (1d4)	Drago Bianco (1d4)	Drago Nero (1d4)
6	Doppelgänger (1d6)	Gorgone (1d2)	Drago Rosso (1d4)
7	Lican., Cinghiale Man. (1d4)	Idra, 1d4+4 DV (1)	Drago Verde (1d4)
8	Lican., Lupo Man. (1d6)	Lican., Tigre Man. (1d4)	Gigante delle Colline (1d4)
9	Lucertola, Tuatara (1d2)	Minotauro (1d6)	Gigante delle Rocce (1d2)
10	Melma Grigia (1)	Mummia (1d4)	Golem d'Ambra (1)
11	Minotauro (1d6)	Orso delle Caverne (1d2)	Golem d'Ossa (1)
12	Molosso Instabile (1d6)	Orso Gufo (1d4)	Idra, 1d4+8 DV (1)
13	Orso delle Caverne (1d2)	Pantera Distorcente (1d4)	Lican., Orso Man. (1d4)
14	Orso Gufo (1d4)	Protoplasma Nero (1)	Lican., Verro Diab. (1d3)
15	Presenza (1d4)	Rugginofago (1d4)	Manticora (1d2)
16	Rhagodessa (1d4)	Salam. del Fuoco (1d4+1)	Protoplasma Nero (1)
17	Rugginofago (1d4)	Scorpione Gigante (1d6)	Salam. del Fuoco (1d4+1)
18	Segugio Infernale (2d4)	Segugio Infernale (2d4)	Salam. del Ghiaccio (1d3)
19	Spettro (1d4)	Spettro (1d4)	Vampiro (1d4)
20	Troll (1d8)	Troll (1d8)	Verme Viola (1d2)

# TERRE SELVAGGE

Questa sezione presenta tabelle degli incontri che usano i mostri descritti in questo manuale, divise per tipo di terreno. Usando mostri aggiuntivi (o alternativi), gli arbitri dovrebbero adattare le tabelle per includerli o crearne delle proprie.

## Come Tirare un Incontro

Tirare 1d8 e 1d12:

- Cercare il risultato del d8 sulla tabella sottostante, nella colonna che corrisponde al terreno esplorato. Il risultato indica quale sottotabella consultare.
- Cercare il risultato del d12 nella sottotabella indicata.

## Note

**Incontri aerei:** usare sempre la tabella *Volante*, nella sottotabella 1, a fianco.

**Regioni dimenticate dal tempo:** nelle ambientazioni dimenticate dal tempo o preistoriche, qualunque risultato Animale può essere poi tirato sulla tabella *Animale Preistorico*, nella sottotabella 2, a fianco.

**PNG avventurieri:** nelle tabelle, le voci “Avventurieri Basic”, “Avventurieri Expert”, “Chierico di Alto Livello”, “Guerriero di Alto Livello” o “Mago di Alto Livello” indicano incontri con gruppi di PNG avventurieri. Le linee guida per generarli si possono trovare in *Gruppi di Avventurieri*, pag. 212.

## Incontri nelle Terre Selvagge per Terreno

d8	Aperto, Prateria	Montagne	Arido, Colline, Città	Coltivato	Deserto
1	A—Animale	M—Animale	2—Non-Morto	C—Animale	D—Animale
2	A—Animale	1—Drago	C—Umano	1—Drago	D—Animale
3	1—Drago	1—Drago	C—Umano	1—Insetto	1—Drago
4	1—Insetto	2—Inusuale	C—Umano	C—Umano	2—Non-Morto
5	2—Inusuale	M—Umano	C—Umano	C—Umano	D—Umano
6	A—Umano	M—Umanoide	C—Umano	C—Umano	D—Umano
7	A—Umanoide	M—Umanoide	C—Umano	C—Umanoide	D—Umanoide
8	1—Volante	M—Volante	C—Umanoide	1—Volante	D—Volante

d8	Fiume, Lago	Foresta	Giungla	Mare, Oceano	Palude
1	L—Animale	F—Animale	G—Animale	1—Drago	1—Drago
2	1—Drago	F—Animale	G—Animale	O—Nuotatore	1—Insetto
3	1—Insetto	1—Drago	1—Drago	O—Nuotatore	2—Non-Morto
4	L—Umano	1—Insetto	1—Insetto	O—Nuotatore	2—Non-Morto
5	L—Umanoide	2—Inusuale	1—Insetto	O—Nuotatore	P—Nuotatore
6	L—Nuotatore	F—Umano	G—Umano	O—Nuotatore	P—Umano
7	L—Nuotatore	F—Umanoide	G—Umanoide	O—Umano	P—Umanoide
8	1—Volante	1—Volante	1—Volante	1—Volante	1—Volante



### Incontri nelle Terre Selvage, Sottotabella 1

d12	Animale Preistorico	Drago	Insetto
1	Coccodrillo Gigante	Chimera	Ape Assassina
2	Felino, Tigre dai Denti a Sciabola	Drago Bianco	Scarabeo di Fuoco
3	Lupo Ancestrale	Drago Blu	Scarabeo Tigre
4	Mastodonte	Drago Dorato	Scarabeo Urticante
5	Orso delle Caverne	Drago Nero	Scorpione Gigante
6	Pterosauro, Pteranodonte	Drago Rosso	Formica Legionaria
7	Rinoceronte Lanoso	Drago Verde	Formica Legionaria
8	Serpente, Vipera dalle Fossette	Idra (o Idra di Mare)	Mosca Predatrice
9	Stegosauro	Idra (o Idra di Mare)	Ragno Granchio
10	Tirannosauro	Viverna	Ragno, Tarantella
11	Titanotero	Basilisco*	Ragno, Vedova Nera
12	Triceratopo	Salamandra*	Rhagodessa

\* ritirare in caso di incontro marino.

### Incontri nelle Terre Selvage, Sottotabella 2

d12	Inusuale	Non-Morto	Volante
1	Basilisco	Ghoul	Ape Assassina
2	Centauro	Ghoul	Cockatrice
3	Gorgone	Ghoul	Falco Gigante
4	Licantropo, Cinghiale Mannaro	Mummia	Folletto
5	Licantropo, Lupo Mannaro	Scheletro	Gargoyle
6	Licantropo, Orso Mannaro	Scheletro	Grifone
7	Licantropo, Tigre Mannara	Spettro	Ippogrifo
8	Licantropo, Topo Mannaro	Spirito	Mosca Predatrice
9	Medusa	Presenza	Pegaso
10	Molosso Instabile	Vampiro	Roc Piccolo
11	Pantera Distorcente	Zombi	Spiritello
12	Uomo Albero	Zombi	Uccello Stigeo

### Incontri nelle Terre Selvagge, Sottotabella A: Aperto, Prateria

d12	Animale	Umano	Umanoide
1	Babbuino delle Rocce	Bandito	Elfo
2	Cavallo Selvatico	Bandito	Folletto
3	Cinghiale	Berserker	Gigante delle Colline
4	Donnola Gigante	Brigante	Gnoll
5	Elefante	Chierico di Alto Livello	Goblin
6	Falco Gigante	Guerriero di Alto Livello	Halfling
7	Felino, Leone	Mago di Alto Livello	Hobgoblin
8	Furetto Gigante	Mercante	Ogre
9	Mandria	Avventurieri Expert	Bugbear
10	Mulo	Mercante	Orco
11	Serpente a Sonagli	Nobile	Thoul
12	Serpente, Vipera dalle Fossette	Nomade	Troll

### Incontri nelle Terre Selvagge, Sottotabella C: Città, Coltivato

d12	Animale	Umano, Città	Umano, Coltivato	Umanoide
1	Cinghiale	Avventurieri Expert	Avventurieri Expert	Gigante delle Colline
2	Donnola Gigante	Bandito	Bandito	Gnoll
3	Falco	Bandito	Bandito	Gnomo
4	Felino, Tigre	Commerciante	Chierico di Alto Liv.	Goblin
5	Furetto Gigante	Commerciante	Commerciante	Halfling
6	Lupo	Commerciante	Guerriero di Alto Liv.	Hobgoblin
7	Mandria	Accolito	Accolito	Elfo
8	Mandria	Avventurieri Basic	Avventurieri Basic	Folletto
9	Ragno, Tarantella	Guerriero di Alto Liv.	Mago di Alto Livello	Nano
10	Ratto Gigante	Mercante	Mercante	Ogre
11	Serp., Vipera dalle Foss.	Nobile	Nobile	Orco
12	Toporagno Gigante	Veterano	Veterano	Spiritello

### Incontri nelle Terre Selvagge, Sottotabella D: Deserto

d12	Animale	Umano	Umanoide	Volante
1	Cammello	Derviscio	Goblin	Falco Gigante
2	Cammello	Derviscio	Hobgoblin	Gargoyle
3	Falco	Guerriero di Alto Liv.	Hobgoblin	Gargoyle
4	Felino, Leone	Mago di Alto Livello	Ogre	Grifone
5	Felino, Leone	Mercante	Ogre	Manticora
6	Lucertola, Geco	Nobile	Ogre	Manticora
7	Lucertola, Tuatara	Nomade	Orco	Manticora
8	Mandria	Avventurieri Expert	Folletto	Falco
9	Mandria	Chierico di Alto Liv.	Gigante del Fuoco	Falco Gigante
10	Ragno, Tarantella	Nomade	Orco	Roc Gigante
11	Serpente a Sonagli	Nomade	Spiritello	Roc Grande
12	Serp., Vipera dalle Foss.	Nomade	Thoul	Roc Piccolo

**Incontri nelle Terre Selvagge, Sottotabella F: Foresta**

d12	Animale	Umano	Umanoide
1	Cinghiale	Avventurieri Expert	Ciclope
2	Falco	Bandito	Driade
3	Felino, Pantera	Bandito	Elfo
4	Felino, Tigre	Berserker	Gigante delle Colline
5	Lucertola, Geco	Brigante	Gnoll
6	Lucertola, Tuatara	Brigante	Goblin
7	Lupo	Brigante	Hobgoblin
8	Lupo Ancestrale	Chierico di Alto Livello	Ogre
9	Mandria	Avventurieri Basic	Bugbear
10	Ragno Granchio	Guerriero di Alto Livello	Orco
11	Serpente, Vipera dalle Fossette	Mago di Alto Livello	Thoul
12	Unicorno	Mercante	Troll

**Incontri nelle Terre Selvagge, Sottotabella G: Giungla**

d12	Animale	Umano	Umanoide
1	Cinghiale	Avventurieri Expert	Ciclope
2	Felino, Pantera	Bandito	Elfo
3	Lucertola, Camaleonte Cornuto	Berserker	Gigante delle Colline
4	Lucertola, Draco	Brigante	Gigante del Fuoco
5	Lucertola, Geco	Brigante	Gnoll
6	Mandria	Avventurieri Expert	Bugbear
7	Ragno Granchio	Brigante	Goblin
8	Ratto Gigante	Chierico di Alto Livello	Ogre
9	Serpente, Cobra Sputatore	Guerriero di Alto Livello	Orco
10	Serpente, Pitone delle Rocce	Mago di Alto Livello	Troglodita
11	Serpente, Vipera dalle Fossette	Mercante	Troll
12	Toporagno Gigante	Neanderthal	Uomo Lucertola

**Incontri nelle Terre Selvagge, Sottotabella L: Lago, Fiume**

d12	Animale	Nuotatore	Umano	Umanoide
1	Cinghiale	Cocodrillo	Avventurieri Expert	Elfo
2	Cocodrillo	Cocodrillo Grande	Bandito	Gnoll
3	Cocodrillo Grande	Granchio Gigante	Brigante	Hobgoblin
4	Felino, Pantera	Nixie	Bucaniere	Nixie
5	Felino, Tigre	Pesce Gatto	Bucaniere	Ogre
6	Granchio Gigante	Pesce, Piranha	Bucaniere	Orco
7	Mandria	Cocodrillo	Avventurieri Basic	Bugbear
8	Pesce, Piranha	Pesce, Storione	Chierico di Alto Liv.	Spiritello
9	Ratto Gigante	Sanguisuga Gigante	Guerriero di Alto Liv.	Thoul
10	Rospo Gigante	Termite Acquatica	Mago di Alto Livello	Troll
11	Sanguisuga Gigante	Tritone	Mercante	Uomo Lucertola
12	Toporagno Gigante	Uomo Lucertola	Mercante	Uomo Lucertola

## Incontri nelle Terre Selvagge, Sottotabella M: Arido, Colline, Montagne

d12	Animale	Umano	Umanoide	Volante
1	Babbuino delle Rocce	Bandito	Gigante dei Ghiacci	Falco
2	Falco	Berserker	Gigante delle Nubi	Falco Gigante
3	Felino, Leone di Mont.	Berserker	Gigante delle Rocce	Gargoyle
4	Lupo	Brigante	Gigante delle Temp.	Grifone
5	Lupo Ancestrale	Brigante	Gnomo	Ippogrifo
6	Mandria	Avventurieri Expert	Gigante delle Colline	Arpia
7	Mulo	Chierico di Alto Liv.	Goblin	Manticora
8	Orso delle Caverne	Guerriero di Alto Liv.	Nano	Manticora
9	Scimmione Bianco	Mago di Alto Livello	Orco	Pegaso
10	Scimmione Bianco	Mercante	Troglodita	Roc Gigante
11	Serpente a Sonagli	Neanderthal	Troll	Roc Grande
12	Serp., Vipera dalle Foss.	Neanderthal	Troll	Roc Piccolo



## Incontri nelle Terre Selvagge, Sottotabella O: Mare, Oceano

d12	Nuotatore	Umano
1	Balena	Avventurieri Expert
2	Calamaro Gigante	Bucaniere
3	Drago Marino	Bucaniere
4	Idra di Mare	Mercante
5	Piovra Gigante	Mercante
6	Serpente di Mare	Mercante
7	Serpente Marino	Mercante
8	Squalo	Mercante
9	Squalo	Pirata
10	Termite Acquatica	Pirata
11	Testuggine Dragona	Pirata
12	Tritone	Pirata

## Incontri nelle Terre Selvagge, Sottotabella P: Palude

d12	Nuotatore	Umano	Umanoide
1	Coccodrillo	Avventurieri Basic	Gnoll
2	Coccodrillo Gigante	Avventurieri Expert	Goblin
3	Coccodrillo Grande	Avventurieri Expert	Hobgoblin
4	Granchio Gigante	Bandito	Nixie
5	Pesce Gatto	Bandito	Ogre
6	Sanguisuga Gigante	Berserker	Orco
7	Sanguisuga Gigante	Brigante	Troglodita
8	Sciame di Insetti	Chierico di Alto Livello	Troll
9	Sciame di Insetti	Commerciante	Troll
10	Termite Acquatica	Guerriero di Alto Livello	Uomo Lucertola
11	Uomo Lucertola	Mago di Alto Livello	Uomo Lucertola
12	Uomo Lucertola	Mercante	Uomo Lucertola



# INCONTRI CON I PNG

## GRUPPI DI AVVENTURIERI

Questa procedura genera gruppi di PNG avventurieri. Essendo piuttosto complessa, l'arbitro può voler creare preventivamente qualche gruppo da usare negli incontri casuali. Le seguenti informazioni generali si applicano a tutti i gruppi di PNG descritti:

- ▶ **Incantesimi:** se sono presenti degli utilizzatori di magia, bisogna scegliere o tirare gli incantesimi che hanno memorizzato.
- ▶ **Equipaggiamento:** normale attrezzatura da avventuriero.
- ▶ **Tesoro:** l'intero gruppo condivide un tesoro di tipo U+V.
- ▶ **Ordine di marcia:** deciso dall'arbitro.

Se le classi presentate in questo libro non vengono utilizzate, l'arbitro deve rimpiazzare ogni classe elencata con l'equivalente in uso nella sua campagna.

### PNG Avventuriero: Classe e Livello

d8	Classe	Livello	
		Basic	Expert
1	Chierico	1d3	1d6+3
2	Elfo	1d3	1d6+2
3	Guerriero	1d3	1d6+3
4	Guerriero	1d3	1d6+5
5	Halfling	1d3	1d6+2
6	Ladro	1d3	1d6+4
7	Mago	1d3	1d6+3
8	Nano	1d3	1d6+6

### Avventurieri Basic

- ▶ **Composizione:** 1d4+4 personaggi di classe e livello casuale (vedere sotto).
- ▶ **Allineamento:** si tira l'allineamento per ogni PNG o una volta per l'intero gruppo.

### Avventurieri Expert

- ▶ **Composizione:** 1d6+3 personaggi di classe e livello casuale (vedere sotto).
- ▶ **Allineamento:** si tira l'allineamento per ogni PNG o una volta per l'intero gruppo.
- ▶ **Cavalcature:** hanno il 75% di probabilità di essere a cavallo nelle terre selvagge.
- ▶ **Oggetti magici:** ogni PNG ha una possibilità di avere un oggetto magico da ognuna delle sotto tabelle (vedere *Oggetti Magici*, pag. 232). La probabilità per sottotabella è del 5% per livello del PNG. Se viene tirato un oggetto che il PNG non può usare, questo dev'essere ignorato (senza ritirare).

### PNG Avventuriero: Allineamento

d6	Allineamento
1-2	Legale
3-4	Neutrale
5-6	Caotico

## Chierico di Alto Livello

Un chierico di alto livello con il suo gruppo. (Cavalcature e oggetti magici da *Avventurieri Expert*.)

- **Composizione:** leader (chierico di livello 1d6+6), 1d4 chierici (livello 1d4+1), 1d3 guerrieri (livello 1d6).
- **Allineamento:** tirare per l'intero gruppo.

## Guerriero di Alto Livello

Un guerriero di alto livello e un gruppo di seguaci, spesso in viaggio verso una guerra o di ritorno da essa. (Cavalcature e oggetti magici da *Avventurieri Expert*.)

- **Composizione:** leader (guerriero di livello 1d4+6), 2d4 seguaci (livello 1d4+2, qualunque classe).
- **Allineamento:** tirare per l'intero gruppo.

## Mago di Alto Livello

Un mago di alto livello, accompagnato dai suoi apprendisti e da un gruppo di guardie mercenarie, spesso impegnato in un'impresa alla ricerca di sapere arcano. (Cavalcature e oggetti magici da *Avventurieri Expert*.)

- **Composizione:** leader (mago di livello 1d4+6), 1d4 apprendisti (maghi di livello 1d3), 1d4 mercenari (guerrieri di livello 1d4+1).
- **Allineamento:** tirare per l'allineamento del leader. Gli apprendisti hanno il suo stesso allineamento, ma quello dei mercenari potrebbe divergere.



# ROCCAFORTI

Quando i PG si ritrovano nelle vicinanze della roccaforte di un PNG di alto livello nelle terre selvagge, non è detto che li attenda un'accoglienza calorosa. Se l'arbitro non ha note specifiche sul governante di una roccaforte e sulle sue pattuglie, è possibile usare queste linee guida.

## Governante

L'arbitro dovrebbe decidere quale classe di PNG rivendichi la proprietà della roccaforte e dei terreni circostanti:

- ▶ **Chierico:** di livello 1d8+6.
- ▶ **Guerriero:** di livello 1d6+8.
- ▶ **Mago:** di livello 1d4+10.

Le roccaforti di semiumani sono casi a parte, i cui dettagli dovrebbero essere stabiliti in anticipo dall'arbitro. Cercano normalmente di evitare contatti con i viaggiatori.

## Pattuglie

I forestieri nelle terre che circondano una roccaforte vengono solitamente avvistati da un gruppo mercenario assoldato per pattugliarle. Il tipo di truppe dipende dalla classe del governante:

- ▶ **Chierico:** 2d6 unità di cavalleria media. Equipaggiate con corazza di maglia (CA 5 [14]) e lance da cavalleria. Morale 9.
- ▶ **Guerriero:** 2d6 unità di cavalleria pesante. Equipaggiate con corazza di piastre (CA 3 [16]), lance da cavalleria e spade. Morale 9.
- ▶ **Mago:** 2d6 unità di fanteria pesante. Equipaggiate con corazza di maglia più scudo (CA 4 [15]) e spada. Morale 8.

## Guarnigione

Le pattuglie descritte fin qui sono solo una piccola parte della guarnigione del governante. Altre forze possono includere mostri magici o umani a cavallo di creature volanti.

## Reazione ai Viaggiatori

Come reagisce un governante ai viaggiatori nel suo dominio dipende dalla sua classe e può essere determinato tirando 1d6 e consultando questa tabella:

### Reazione del Governante a Seconda della Classe

d6	Chierico	Guerriero	Mago
1	Scaccia	Scaccia	Scaccia
2	Scaccia	Scaccia	Ignora
3	Ignora	Scaccia	Ignora
4	Ignora	Ignora	Ignora
5	Invita	Ignora	Ignora
6	Invita	Invita	Invita

**Scaccia:** la pattuglia ha istruzione di mandare via gli intrusi dal dominio. In alternativa, un pedaggio può essere richiesto ai viaggiatori che vi passano attraverso. L'esatta cifra richiesta dipende dal carattere del governante, dall'apparente ricchezza dei PG, ecc. Se i PG rifiutano di pagare il pedaggio, la pattuglia può attaccarli, farli fuggire o provare a prenderli prigionieri.

**Ignora:** la pattuglia lascia che i PG continuino sulla propria strada.

**Invita:** la pattuglia trasmette un messaggio dal governante del dominio che invita i PG a pernottare presso la roccaforte. L'esatta motivazione dell'invito dipende dalla personalità del governante: non dev'essere per forza benigna.



# GESTIRE LE AVVENTURE

## IL RUOLO DELL'ARBITRO

### Facilitatore di Divertimento e Avventura

L'arbitro dovrebbe rendere vivide ed eccitanti le avventure al fine di far divertire il gruppo.

**Preparazione:** l'avventura dovrebbe essere pianificata, e le mappe necessarie tracciate, prima che il gioco cominci. Più avanti in questa sezione si trovano consigli su come progettare un'avventura.

**Improvvisazione:** per quanto un arbitro si prepari, è impossibile prevedere ogni concepibile azione dei giocatori, i quali tireranno fuori idee che non aveva nemmeno considerato. È quindi importante che l'arbitro rimanga flessibile e si adegui a qualunque svolta inaspettata presa dall'avventura!

**Procedure:** questo manuale fornisce procedure per molte situazioni che si verificano comunemente durante le avventure. Esse esistono per aiutare l'arbitro a gestire il gioco. Egli dovrebbe però sentirsi libero di adattare e integrare queste procedure durante le partite, in modo da non bloccarne lo svolgimento.

**Equilibrio:** l'arbitro deve mantenere un divertente equilibrio tra rischio e ricompensa.

### Giudice Neutrale

L'arbitro deve rimanere neutrale in tutte le cose: né dalla parte dei giocatori, né contro di loro.

**Non competitivo:** il gioco non è una competizione, dove i giocatori cercano di sconfiggere l'arbitro o viceversa.

**Imparzialità:** le regole del gioco dovrebbero essere applicate equamente a personaggi giocanti, mostri e PNG.

### Autorità sulle Regole

L'arbitro deve decidere quando e come applicare le regole del gioco.

**Decisioni:** le regole del gioco (incluse le descrizioni degli oggetti magici, degli incantesimi o delle abilità speciali dei mostri) non coprono ogni scenario possibile, quindi l'arbitro dev'essere pronto ad usare il proprio buon senso per risolvere qualunque situazione inaspettata che si presenti.

**Risolvere le azioni:** quando un giocatore desidera fare qualcosa che non è coperto da una regola standard, l'arbitro deve considerare come determinarne l'esito. A volte la situazione può essere gestita semplicemente decidendo cosa potrebbe succedere. A volte l'arbitro può chiedere che il giocatore effettui un tiro su una caratteristica (*pag. 104*) o un tiro salvezza (*pag. 105*) per determinare cosa succede. Altre volte, l'arbitro può stimare la probabilità che l'azione abbia successo (espressa ad es. in percentuale o con X-su-6), dirlo al giocatore e lasciarlo decidere se rischiare o meno.

**Divergenze:** i giocatori potrebbero non essere sempre d'accordo con l'applicazione delle regole da parte dell'arbitro. Quando questo succede, il gruppo dovrebbe discutere (brevemente!) sull'oggetto del contendere e arrivare a una decisione. L'arbitro è sempre l'autorità finale in questi casi e dovrebbe assicurarsi che il gioco non venga rallentato da lunghe discussioni sul regolamento.

**Casualità:** l'arbitro dovrebbe fare un uso giudizioso dei tiri di dado, delle tabelle casuali, ecc. Anche se possono aggiungere al gioco un elemento di divertimento e imprevedibilità, un uso eccessivo del caso può rovinare un'avventura portandola eccessivamente fuori strada.

# GESTIRE I PG

## Ritmo di Avanzamento

Ogni gruppo avrà le sue preferenze su quanto velocemente i personaggi guadagnano punti esperienza e aumentano di livello.

**Standard:** è normale che almeno un PG raggiunga il 2° livello dopo tre o quattro sessioni. Se questo non dovesse accadere, l'arbitro dovrebbe considerare un aumento della quantità di tesori. Se, d'altra parte, in questo lasso di tempo la maggior parte dei PG avesse raggiunto il 3° livello, l'arbitro potrebbe piazzare meno tesori o rendere i mostri più forti.

**Veloce:** se il gruppo preferisse un gioco in cui i personaggi avanzano di livello velocemente, l'arbitro dovrebbe piazzare grossi cumuli di tesori, generalmente protetti da mostri di adeguata pericolosità.

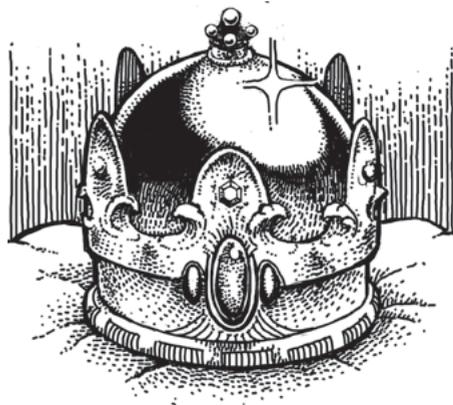
**Lento:** se il gruppo preferisse un gioco incentrato sullo sviluppo del personaggio piuttosto che sul prendere rischi, il ritmo di avanzamento e il pericolo arrecato dai mostri potrebbe essere ridotto.

## Conoscenza del Personaggio

Si deve prestare attenzione alla distinzione tra quello che sa il giocatore e quello che sa il suo personaggio. I giocatori a volte potrebbero agire in base a informazioni che il PG non sarebbe in grado di conoscere. Può darsi che l'arbitro debba occasionalmente ricordare questo fatto ai giocatori e forse anche proibire certe azioni.

## Rancori

I personaggi giocanti possono sviluppare naturalmente rancori o rivalità durante il corso delle partite. Questo in particolare è possibile quando personaggi di allineamenti diversi partecipano alle stesse avventure. Si tratta di una parte divertente e naturale del buon gioco di ruolo. L'arbitro dovrebbe però assicurarsi che questi rancori non dominino le partite e rovinino l'avventura per gli altri.



## Livello di Sfida

È importante che l'arbitro mantenga il gioco stimolante, anche quando i personaggi hanno raggiunto alti livelli e ammassato grande potere e ricchezza.

**Ricerca magica:** i personaggi in grado di usare la magia possono provare a creare nuovi incantesimi e oggetti magici. Quando accade, l'arbitro dovrebbe prestare grande attenzione al bilanciamento del gioco. Una magia che è permanente, può essere usata senza limiti, non permette tiri salvezza o aumenta di potere assieme al livello può facilmente diventare sbilanciata. Nel dubbio, un'opzione è permettere che un nuovo incantesimo o oggetto venga testato per un periodo, con la condizione che possa essere alterato nel caso in cui si dimostri in grado di sbilanciare il gioco.

**Abilità speciali:** i giocatori potrebbero a volte provare a guadagnare poteri e abilità speciali oltre alle normali abilità di classe. L'arbitro dovrebbe prestare molta attenzione quando lo permette, perché può portare a uno sbilanciamento. Si dovrebbero usare le linee guida per la ricerca magica, riportate sopra.

**Ricchezza in eccesso:** se il livello di ricchezza dei PG dovesse andare fuori controllo, l'arbitro potrebbe voler trovare modi per privarli del denaro in eccesso. Questo dovrebbe essere sempre fatto in modo da presentare al personaggio una scelta, per esempio: pagare una tassa locale o diventare un fuorilegge?

# CONDURRE IL GIOCO

## Descrivere l'Ignoto

Quando descrive cosa provano i personaggi durante un'avventura, l'arbitro dovrebbe essere sempre attento a mantenere un'aria di mistero. Il modo migliore per riuscirci è descrivere solo quello che i personaggi vedono, sentono, odorano e così via, senza fornire ai giocatori alcuna informazione aggiuntiva.

**Mostri:** dovrebbero essere descritti, piuttosto che chiamati per nome. I giocatori arriveranno a riconoscere i diversi tipi di mostro dalla loro descrizione e dal comportamento.

**Attacchi a sorpresa:** quando i personaggi vengono attaccati di sorpresa, l'arbitro dovrebbe semplicemente descrivere l'attacco stesso, invece di dare ai giocatori i dettagli dei mostri che lo conducono. Per esempio, un personaggio potrebbe semplicemente vedere una mano artigliata che spunta dalle ombre. Solo nei round di combattimento successivi dovrebbe essere fornita una descrizione più dettagliata del mostro.

**Statistiche di gioco di mostri e PNG:** le statistiche di gioco (ad es. punti ferita o livello) di mostri e PNG non andrebbero mai rivelati ai giocatori. L'arbitro dovrebbe descrivere gli effetti del danno su un mostro in combattimento, piuttosto che dire ai giocatori quanti punti ferita gli rimangono.

**Oggetti magici:** dovrebbero essere descritti piuttosto che chiamati per nome. I giocatori possono scoprire di quali poteri dispone un oggetto magico (o anche solo se è davvero magico!) solo sperimentando.

## Descrivere le Aree Esplorate

La procedura normale è che i giocatori traccino una mappa delle aree che stanno esplorando, basandosi sulle descrizioni dell'arbitro.

**Quadretti:** un modo per velocizzare le operazioni di cartografia è specificare le dimensioni (ad es. la larghezza e lunghezza delle stanze in un dungeon) in termini di quadretti sulla mappa piuttosto che in metri. Ovviamente, l'arbitro e i giocatori devono concordare sulla misura del singolo quadretto.

**Aree conosciute:** è possibile che a volte i personaggi conoscano già la forma di un'area che stanno esplorando. In questo caso potrebbe essere l'arbitro a tracciare le parti già note della mappa.

**Aree complesse:** nel caso di aree estremamente complicate, l'arbitro potrebbe disegnare direttamente sulla mappa dei giocatori. Tuttavia, questo non è generalmente incoraggiato, perché non consente ai giocatori di migliorare le proprie capacità cartografiche.

## Usare le Miniature

Per tenere traccia dell'esplorazione e del combattimento, ad alcuni gruppi piace usare delle miniature e una superficie quadretata disposta sul tavolo.

**Superficie di gioco:** il tipo più conveniente è qualcosa su cui è possibile tracciare le mappe con pennarelli cancellabili. La superficie dovrebbe avere una griglia in modo che sia più facile tenere traccia dei movimenti dei personaggi.

**Scala:** la scala usata solitamente è 2,5 cm sulla superficie = 1,5 m nel mondo di gioco (o 5 m per gli incontri all'aperto).

**Miniature:** è possibile acquistare miniature di molte aziende diverse. In alternativa si possono usare semplici segnalini come dadi o perline.

# MOSTRI E PNG

È responsabilità dell'arbitro decidere come reagiscono i mostri e i PNG quando vengono incontrati, ma anche quali piani e tattiche essi seguono quando i PG sono da un'altra parte.

## Intelligenza e Tattiche

Decidendo come agisce un mostro o un PNG, l'arbitro dovrebbe tener presente il suo livello d'intelligenza. I mostri intelligenti potrebbero impiegare una qualunque delle seguenti tattiche.

**Trappole e furtività:** mostri astuti ma non fisicamente possenti potrebbero preparare trappole o imboscate, preferendo magari attaccare i PG da lontano con armi a distanza.

**Guardie:** i mostri potrebbero far uso di guardie o animali addestrati per indebolire i PG o per proteggere importanti vie di fuga.

**Oggetti magici:** i mostri usano qualunque oggetto magico nella loro tana per ostacolare i PG.

**Apprendimento e preparazione:** se i PG incontrano dei mostri ma non li sconfiggono, questi imparano dall'esperienza e si prepareranno per un nuovo attacco. Potrebbero costruire strutture difensive, chiamare rinforzi, spostare la loro base operativa e così via.

**Adattamento:** i mostri potrebbero copiare o adattare tattiche usate con successo dai PG, nonché pianificare contromisure specifiche.



## Lavoro di Squadra

Quando progetta degli incontri, l'arbitro dovrebbe tenere presente che, come i personaggi giocanti, i mostri e i PNG uniscono le forze per incrementare le proprie possibilità di sopravvivenza.

**Forze combinate:** mostri abili in mischia potrebbero unire le forze con altri abili negli attacchi a distanza e con la magia.

**Leader:** potrebbero avere abilità speciali, punti ferita massimi o Dadi Vita aggiuntivi.

## Motivazione

Come i personaggi giocanti, i mostri intelligenti e i PNG hanno interessi propri e motivazioni.

**Interpretazione:** l'arbitro dovrebbe valutare la reazione del mostro ai negoziati con i PG, tenendo a mente il suo allineamento e personalità. I mostri non dovrebbero sempre assecondare i desideri dei PG!

**Alleati:** è possibile che mostri e PNG vengano incontrati assieme ad amici, servitori o seguaci. Questi vengono in soccorso del mostro o, se viene sconfitto, lo vendicheranno.

# SCENARI PER LE AVVENTURE

Il primo passaggio per progettare un'avventura di qualunque genere è decidere il tipo di scenario. Si tratta della motivazione che attira i personaggi giocanti sul luogo dell'avventura e fornisce un tema di fondo che l'arbitro può utilizzare per dare coerenza al luogo. Lo scenario indirizza le scelte dell'arbitro su quali trappole, mostri e tesori piazzare nel luogo. È possibile ispirarsi ai seguenti esempi.

## 1. Scacciare un Antico Male

Una presenza malvagia (ad es. un mostro o PNG) dev'essere scacciata o distrutta. Può darsi che sia rimasta dormiente per molti anni e si sia risvegliata solo recentemente (magari a causa dell'interferenza di un altro gruppo di avventurieri).

## 2. Ripulire delle Rovine

Alcuni coloni progettano di trasferirsi in un insediamento o roccaforte abbandonata. Prima che arrivino, i PG devono perlustrare la zona e ripulirla da mostri o altri pericoli presenti. Non è necessario che le rovine siano in un'area remota: potrebbero anche trovarsi all'interno di (o sotto) un grande insediamento.



### 3. Contattare una Civiltà Perduta

I PG scoprono un luogo fantastico abitato da una civiltà perduta da tempo. Può darsi che in origine fossero umani, ma ora si sono adattati al loro strano ambiente. Per esempio, potrebbero essere tornati a un comportamento bestiale o essersi adattati alla vita sotterranea, con carnagione pallida e infravisione.

### 4. Sfuggire alla Prigionia

I PG sono stati presi prigionieri da un nemico e iniziano l'avventura in prigione, magari in attesa di fare una brutta fine nel prossimo futuro. Devono riconquistare la libertà.

### 5. Esplorare un Territorio Sconosciuto

Un PNG assolda il gruppo affinché esplori e tracci la mappa di una regione sconosciuta. Questa potrebbe essere un'area non esplorata in precedenza o una regione familiare che recentemente è stata alterata (ad es. un castello magico potrebbe apparire nel mezzo di una pianura sgombra).

### 6. Portare a Termine un'Impresa

Una divinità o un potente PNG (ad es. un re) invia i PG a compiere un'impresa. Questo potrebbe comprendere il recupero di oggetti sacri o magici.

### 7. Liberare dei Prigionieri

Alcuni PNG importanti sono stati rapiti da banditi, perfidi mostri o uno stregone malvagio. I PG cercano di salvare gli sfortunati prigionieri, in cerca di ricompensa o per via di un legame personale con loro. È anche possibile che i PG vengano assoldati come guardie del corpo da PNG che stanno negoziando con i rapitori.

### 8. Ricognizione di un Avamposto Nemico

Si avvicina un'invasione (o sta già avvenendo)! I PG sono incaricati di infiltrarsi in un avamposto nemico, al fine di raccogliere informazioni sui suoi piani, punti di forza e debolezze e, se possibile, per distruggerlo.

### 9. Cercare un Portale Magico

Esiste un passaggio che permette di viaggiare magicamente (in modo bidirezionale o a senso unico) tra luoghi distanti o anche verso altri mondi. I PG sono incaricati di trovare un portale perduto o di chiuderne uno utilizzato dai nemici. Il portale potrebbe anche essere il solo mezzo per raggiungere una destinazione fantastica che i PG devono visitare.

### 10. Visitare un Luogo Sacro

Per consultare un oracolo, rimuovere una maledizione o trovare una venerabile reliquia, i PG devono viaggiare fino a un luogo sacro (ad es. un santuario o un tempio). La sua esatta locazione è solitamente materia di congetture.





# PROGETTARE UN DUNGEON

## 1. Scegliere l'Ambiente

Decidere forma e struttura di base del dungeon (è possibile usare la tabella sottostante) e cominciare a considerare idee per le stanze principali o aree.

### Ambiente del Dungeon

#### d6 Ambiente

- 1 Caverne naturali
- 2 Cripta o complesso funebre
- 3 Insediamento (ad es. una roccaforte o città)
- 4 Struttura sotterranea (ad es. una miniera)
- 5 Tempio
- 6 Torre o fortificazione

## 2. Scegliere i Mostri

Basandosi sullo scenario selezionato per l'avventura e sull'ambiente del dungeon bisogna decidere quali tipi di mostri lo abitino, scegliendo da qualunque manuale disponibile, creando apposta nuove creature o adattando mostri standard al luogo.

## 3. Creare una Mappa del Dungeon

**Forma complessiva:** la struttura delle stanze e dei passaggi che le collegano viene determinata dall'ambiente del dungeon (ad es. ruvide pareti di caverna, strutture difensive attentamente posizionate, ecc.).

**Scala della mappa:** 3 m per quadretto di una griglia (in genere, ma si possono usare scale più grandi o più piccole dove appropriato).

**Numerazione:** dare a ogni area del dungeon (ad es. una stanza o una caverna) un numero, in modo che l'area sulla mappa possa essere associata facilmente alla descrizione del suo contenuto (vedere passaggio 4).

## 4. Allestire il Dungeon

Stendere delle note che descrivano ogni area alla quale è stato assegnato un numero sulla mappa. Mostri o aree che giocano un ruolo importante nell'avventura dovrebbero essere descritti per primi. Poi si può allestire le aree di minore importanza (utilizzando le linee guida sulla destra se si desidera).

**Dettagli importanti:** bisognerebbe prendere nota della presenza di mostri (inclusa la possibilità di pattuglie nella zona), trappole, illusioni ottiche, tesori o effetti magici speciali.

**Dettagli secondari:** è possibile prendere nota anche di dettagli descrittivi addizionali, come arredamento, oggetti d'uso comune, odori, suoni, luci, ecc.

### Livelli del Dungeon

I dungeon consistono in una serie di piani sempre più profondi, chiamati *livelli*, accessibili tramite scale, scivoli, pozzi, ecc. I PG entrano nel 1° livello del dungeon e possono trovare degli ingressi ai livelli più profondi.

### Pericolo e Ricompensa

Il livello del rischio e l'ammontare di tesoro in un dungeon dovrebbero generalmente essere adatti al livello dei PG.

I livelli più profondi del dungeon offrono di solito rischi e ricompense maggiori. I mostri con 1 DV vivono normalmente nel 1° livello di un dungeon, quelli con 2 DV nel 2° livello e così via.

### Tesoro Incustodito

I tesori sono solitamente protetti da mostri o trappole, ma a volte è possibile trovare un deposito segreto e incustodito di oggetti preziosi.

**Giocatori esperti:** l'arbitro dovrebbe considerare di piazzare solo pochissimi tesori completamente incustoditi quando si progetta un dungeon per giocatori esperti.

**Livelli profondi del dungeon:** l'arbitro potrebbe non voler piazzare alcun tesoro incustodito dal 9° livello di un dungeon in poi.

## Allestimento Casuale delle Stanze

### Contenuti Casuali della Stanza di un Dungeon

d6	Contenuto	Probabilità di Tesoro
1-2	Mostro	3-su-6
3	Speciale	Nessuna
4	Trappola	2-su-6
5-6	Vuota	1-su-6

**Mostri:** possono essere scelti manualmente o tirati su una tabella degli incontri.

**Speciali:** effetti strani o magici in un'area, incluse illusioni ottiche o rompicapo.

**Trappole:** in presenza di tesori, la trappola potrebbe essere sistemata in modo che si attivi quando questo viene manomesso (una *trappola sui tesori*). Altrimenti, la trappola potrebbe essere attivata semplicemente entrando nella stanza o in una certa parte di essa (una *trappola nelle stanze*).

**Tesoro:** se nella stanza c'è un mostro, bisogna tirare il tipo di tesoro indicato nella sua descrizione. Altrimenti, esso dipende dal livello del dungeon (vedere a destra).

### Esempi di Trappole nelle Stanze

1. **Gas:** la stanza si riempie di gas velenoso ( **tiro salvezza contro veleno** per non morire).
2. **Lama a pendolo:** oscilla dal soffitto, attaccando per 1d8 danni.
3. **Macigno cadente:** infligge 1d10 danni ( **tiro salvezza contro pietrificazione** per evitarlo).
4. **Nebbia:** innocua; sembra gas velenoso.
5. **Pozzo:** si apre sotto i piedi dei personaggi, infliggendo danno da caduta a chiunque ci finisca dentro (vedere *Cadere*, pag. 106).
6. **Scivolo:** si apre sotto i piedi dei personaggi, portandoli a un livello inferiore.

### Esempi di Trappole sui Tesori

1. **Ago a scomparsa:** fuoriesce un ago coperto di veleno ( **tiro salvezza contro veleno** per non morire).
2. **Dardi:** 1d6 dardi caricati a molla vengono sparati contro il personaggio, infliggendo 1d4 danni ciascuno.

3. **Lampo:** provoca cecità per 1d8 turni ( **tiro salvezza contro incantesimi**).
4. **Mostro nascosto:** ad es. un serpente. Liberato quando qualcuno disturba il tesoro.
5. **Illusione:** solitamente di un mostro, che ha CA 9 [10] e svanisce se colpito in combattimento. I suoi attacchi non infliggono vero danno: un PG che sembra morire sviene per 1d4 turni.
6. **Spruzzo:** un misterioso liquido ricopre il personaggio. I mostri sono attratti dall'odore: la probabilità di incontrare mostri erranti è raddoppiata per 1d6 ore.

### Esempi di Speciali

1. **Allarmi:** allarme all'ingresso che attrae le sentinelle nelle vicinanze.
2. **Architettura mobile:** le porte si chiudono e la stanza ruota, sale o scende.
3. **Botole:** portano a un'area nascosta.
4. **Illusioni:** passaggi, porte o scalinate illusorie.
5. **Oggetti che si animano:** oggetti inanimati che attaccano se disturbati.
6. **Macigni cadenti:** blocchi di pietra che cadono per chiudere un passaggio.
7. **Strane acque:** pozza o fontana con strani effetti magici.
8. **Teletrasporti:** portale magico o teletrasporto verso un'altra area del dungeon.
9. **Voci:** muri o elementi architettonici che parlano o mugolano (ad es. una statua parlante).

### Tesoro

**Livello 1:** 1d6×100 ma; 50%: 1d6×10 mo; 5%: 1d6 gemme; 2%: 1d6 gioielli; 2%: 1 oggetto magico.

**Livello 2-3:** 1d12×100 ma; 50%: 1d6×100 mo; 10%: 1d6 gemme; 5%: 1d6 gioielli; 8%: 1 oggetto magico.

**Livello 4-5:** 1d6×1.000 ma; 1d6×200 mo; 20%: 1d6 gemme; 10%: 1d6 gioielli; 10% 1 oggetto magico.

**Livello 6-7:** 1d6×2.000 ma; 1d6×500 mo; 30%: 1d6 gemme; 15%: 1d6 gioielli; 15%: 1 oggetto magico.

**Livello 8-9:** 1d6×5.000 ma; 1d6×1.000 mo; 40%: 1d12 gemme; 20%: 1d12 gioielli; 20%: 1 oggetto magico.

# PROGETTARE LE TERRE SELVAGGE

## 1. Scegliere un Ambiente

**Geografia di base:** decidere la geografia di base e il clima della regione da descrivere, che si tratti principalmente di montagne, foreste, deserto, ecc. Bisognerebbe anche determinare la dimensione della regione.

**Società:** a questo punto bisognerebbe anche considerare la natura della società che si sta descrivendo, il livello generale di tecnologia, la disponibilità di magia, la presenza di differenti mostri e razze intelligenti e così via.

**Nuove campagne:** si raccomanda di cominciare una nuova campagna dettagliando una piccola area autonoma che può essere estesa proseguendo.

## 2. Creare una Mappa della Regione

**Tratti principali del terreno:** usando carta quadrettata o esagonata, creare una mappa dell'area delle terre selvagge, segnando i tratti principali del terreno quali catene montuose, fiumi, mari, laghi, isole, foreste, paludi e così via. Si possono prendere mappe del mondo reale come ispirazione per la struttura naturale e la relazione tra le caratteristiche del terreno.

**Scala:** viene in genere prima disegnata per prima una mappa su larga scala (36 chilometri per esagono), seguita da altre su scala più piccola (9 chilometri per esagono) di certe aree, per aggiungere maggiori dettagli.

## 3. Individuare i Reami Umani

Segnare le aree controllate dagli umani, tenendo a mente i bisogni della civiltà (fiumi, campi coltivati, ecc.).

**Governo:** prendere anche nota del governante di ognuna delle aree controllate dagli umani, sia esso un signorotto, un grande re, una lega di mercanti, ecc.

**Città base (vedere passaggio 5):** viene solitamente piazzata in una di queste regioni.

## 4. Individuare i Reami non Umani

Segnare le regioni controllate da altre specie intelligenti che esistono nell'ambientazione (ad es. i semiumani, le razze mostruose e così via), tenendo conto delle condizioni ambientali che preferiscono e del loro stile di vita.

**Nomadi:** alcune specie intelligenti potrebbero mantenere domini con confini ben definiti mentre altre potrebbero spostarsi, cacciando o raziando, entro un'area dai contorni più vaghi.

**Mostri:** in questa fase si potrebbero anche segnare i territori di mostri non intelligenti degni di nota.

## 5. Piazzare la Città Base

Individuare sulla mappa una città base per i personaggi giocanti, solitamente presso un fiume o una strada, vicino al centro della mappa. Il gioco comincia qui. Le linee guida sulla destra possono essere usate per aiutarsi a definirla meglio.

## 6. Piazzare i Dungeon

Piazzare uno o più dungeon sulla mappa, da qualche parte nelle vicinanze della città base.

**Distanza:** i dungeon si trovano normalmente a 1 giorno di viaggio dalla città base: abbastanza vicino da rendere conveniente il viaggio tra la città e il dungeon, ma non così tanto da permettere ai mostri provenienti dal dungeon di tormentarla.

## 7. Creare Tabelle degli Incontri Regionali

**Tabelle standard:** le tabelle degli incontri standard (*pag. 206*) potrebbero essere adatte a certe aree della mappa usata nella campagna.

**Tabelle personalizzate:** l'arbitro potrebbe preferire di creare delle nuove tabelle per altre aree, con una selezione di mostri personalizzata in base alla zona. Le tabelle degli incontri speciali dovrebbero tenere conto delle specie intelligenti e mostruose segnate sulla mappa.

# PROGETTARE UNA CITTÀ BASE

## 1. Determinare la Dimensione

Decidere quantè grande la città base e quanti abitanti ha. Le dimensioni degli insediamenti dipendono solitamente dal livello di tecnologia disponibile nell'ambientazione. Per quelle medievali o simili, si può usare come guida quanto segue:

Dimensione della Città	Abitanti
Villaggio	50-999
Paese Piccolo	1.000-4.999
Paese Grande	5.000-14.999
Città	15.000+



## 2. Annotare i Servizi

Prendere qualche nota sulla presenza dei seguenti servizi dei quali potrebbero aver bisogno gli avventurieri:

- ▶ **Alloggi:** stanze in affitto, locande, ecc.
- ▶ **Mercato nero:** per vendere tesori o contattare ladri e contrabbandieri.
- ▶ **Guardia:** una milizia cittadina o forza di polizia che mantiene la pace e protegge la città. Può essere utile prendere nota della possibile corrottibilità delle guardie e di quanto frequente pattugliano certe aree della città.
- ▶ **Guarigione:** alcuni metodi con cui i personaggi possono curare le loro ferite (e magari ottenere servizi più avanzati come curare le malattie o persino la resurrezione). In ambientazioni dove esiste la guarigione magica, tali servizi potrebbero essere disponibili in un tempio, chiesa o santuario.
- ▶ **Dicerie:** posti dove vengono affissi volantini e si diffondono pettegolezzi.

## 3. Definire il Governante

Decidere comè governata la città: che si tratti di uno sceriffo locale o di un sindaco nominato da un lord, un consiglio eletto, una confederazione di mercanti, ecc. È anche possibile che a governare la città sia un PNG avventuriero di alto livello (con guardie e magia a sostegno).

## 4. Definire altri PNG

Bisognerebbe prendere nota di altri PNG importanti in città, specialmente quelli associati con uno dei servizi menzionati prima o quelli che potrebbero voler assoldare i PG per delle missioni.

## 5. Creare Dicerie

Si può prendere nota di qualche pettegolezzo locale, al fine di fornire ai personaggi giocanti delle motivazioni per cominciare a esplorare i dintorni e magari farsi strada fino a uno dei dungeon piazzati.

# ASSEGNARE I PX

Tutti personaggi che ritornano vivi da un'avventura ricevono punti esperienza (PX). I PX provengono da due fonti: tesori recuperati e mostri sconfitti.

## Tesori Recuperati

I PG acquisiscono PX principalmente tramite il tesoro che riportano indietro da un'avventura: esso è responsabile di  $\frac{3}{4}$  o più del totale dei PX guadagnati.

**Tesoro non magico:** i personaggi guadagnano 1 PX per ogni moneta d'oro (mo) di valore del tesoro.

**Tesoro magico:** non conferisce PX.

## Mostri Sconfitti

Tutti i mostri sconfitti dal gruppo (vale a dire uccisi, superati in astuzia, catturati, fatti scappare, ecc.) conferiscono PX proporzionali alla loro forza. Vedere la tabella a destra.

**PX base:** il valore in PX di un mostro è determinato dai suoi Dadi Vita. Mostri i cui Dadi Vita sono annotati come un numero di dadi più un bonus fisso (ad es. 4+2) sono più potenti e la tabella li considera separatamente. Per esempio, un mostro con 2 DV vale 20 PX, ma un mostro con 2+2 DV vale 25 PX.

**PX bonus / abilità:** il valore in PX di un mostro aumenta per ogni abilità speciale che possiede. Le abilità speciali sono indicate da asterischi dopo il valore di DV del mostro.

**Mostri con DV più alti:** per ogni DV sopra il 21 bisogna aggiungere 250 PX al valore base e al bonus.

**Bonus per pericolo fuori dal comune:** un mostro sconfitto in circostanze particolarmente pericolose può essere trattato come se sulla tabella fosse di una categoria di Dadi Vita superiore.

## PX Guadagnati per i Mostri Sconfitti

DV del Mostro	PX Base	PX Bonus / Abilità
Meno di 1	5	1
1	10	3
1+	15	4
2	20	5
2+	25	10
3	35	15
3+	50	25
4	75	50
4+	125	75
5	175	125
5+	225	175
6	275	225
6+	350	300
7-7+	450	400
8-8+	650	550
9-10+	900	700
11-12+	1.100	800
13-16+	1.350	950
17-20+	2.000	1.150
21-21+	2.500	2.000

## Divisione dell'Esperienza

Le ricompense in PX per i tesori recuperati e i mostri sconfitti sono sommate e divise equamente tra tutti i personaggi sopravvissuti a un'avventura, seguaci inclusi (vedere pag. 126).

I PX guadagnati vengono divisi equamente, indipendentemente da come i giocatori decidono di dividere il tesoro.

## Bonus e Penalità

Come opzione, l'arbitro può concedere dei bonus in PX ai giocatori che si sono comportati particolarmente bene. Allo stesso modo, i giocatori che non hanno fatto la loro parte potrebbero essere penalizzati.

# TESORI

## COLLOCARE I TESORI

Ci sono due metodi per decidere quali siano i tesori in possesso dei mostri: tiro casuale e scelta dell'arbitro.

### Tiro Casuale

La descrizione dei mostri indica quale tipo di tesoro sia presente nella tana della creatura e quale potrebbe portare con sé. Ogni tipo di tesoro (pagina seguente) indica uno o più tipi di monete o oggetti che si possono trovare nel cumulo. Per ogni oggetto sulla lista:

1. Se viene dato un valore percentuale, prima si tira un d100 per stabilire se questo oggetto è presente nel cumulo di tesori.
2. Se viene dato un intervallo di valori (ad es. 1d6×1.000 mr o 6d6 gemme), tirare il dado specificato per determinare in quale quantità questo oggetto è presente nel cumulo di tesori.
3. Per quanto riguarda gemme, gioielli e oggetti magici, la procedura per determinarne il valore e le proprietà si trova nelle sezioni successive.

### Aggiustamenti Manuali

Quando il valore del tesoro generato casualmente diverge in modo significativo dalla media per quel tipo di tesoro, l'arbitro può decidere di aggiustare i risultati manualmente.

### Scelta dell'Arbitro

L'arbitro potrebbe voler scegliere tesori appropriati ai mostri e al gruppo di PG. Dato che il tesoro è la fonte principale di PX (vedere *Assegnare i PX*), l'arbitro dovrebbe fare molta attenzione a come lo posiziona. Si raccomanda la seguente procedura:

1. Considerare la dimensione del gruppo di avventurieri, il livello dei personaggi e i PX necessari ad avanzare di livello.
2. Decidere quanti punti esperienza dovrebbe fornire il cumulo di tesori se il gruppo riuscisse a impadronirsene.
3. Collocare tesori corrispondenti per valore al totale di PX determinato.

### Equilibrio tra Rischio e Ricompensa

Quando si usa questo approccio, l'arbitro dovrebbe assicurarsi che il tesoro sia protetto da mostri sufficientemente potenti. Gli avventurieri dovrebbero proprio guadagnarsela questa ricompensa!

## OGGETTI DI VALORE

**Tesori comuni:** le tabelle del tesoro (nella pagina seguente) descrivono metodi per creare cumuli di monete, gemme, gioielli e oggetti magici.

**Tesori inusuali:** le avventure potrebbero anche includere oggetti preziosi di altro genere, dal valore non sempre evidente.

- ▶ **Alimenti:** spezie e vini pregiati.
- ▶ **Arredi:** tappeti e arazzi.
- ▶ **Beni di lusso:** pellicce, avorio, minerali e sete.
- ▶ **Libri:** tomi rari o pergamene.
- ▶ **Opere d'arte:** dipinti e statue.
- ▶ **Utensili:** argenteria, stoviglie inusuali o alambicchi da laboratorio.

### Valore e Peso

Per ogni oggetto inusuale collocato, l'arbitro dovrebbe anche prendere nota del suo valore (in monete d'oro) e (se si usano le regole opzionali per l'*Ingombro*, pag. 103) del suo peso.

# TIPI DI TESORO

## Valori Medi

Il valore medio per ogni tipo di tesoro è indicato accanto al codice alfabetico. Tali valori corrispondono alla somma del risultato medio per gemme, gioielli e tutti i tipi di monete. Gli oggetti magici che il tesoro potrebbe includere non sono considerati nel valore medio, in quanto essi non hanno valore di vendita prefissato.

## Cumuli di Tesori: A-O

Questi tipi di tesoro indicano la ricchezza complessiva di un grande mostro o di una comunità di mostri più piccoli. Tali cumuli sono spesso nascosti nella tana dei mostri.

**Tane piccole:** la descrizione dei mostri indica il numero di individui che si trovano in una tana. L'ammontare del tesoro può essere ridotto quando il numero tirato è sotto la media e la dimensione dell'incontro nella tana è almeno 1d4.

### Tipo A (18.000 mo in media)

- ▶ 25%: 1d6×1.000 mr.
- ▶ 30%: 1d6×1.000 ma.
- ▶ 20%: 1d4×1.000 me.
- ▶ 35%: 2d6×1.000 mo.
- ▶ 25%: 1d2×1.000 mp.
- ▶ 50%: 6d6 gemme.
- ▶ 50%: 6d6 gioielli.
- ▶ 30%: 3 oggetti magici.

### Tipo B (2.000 mo in media)

- ▶ 50%: 1d8×1.000 mr.
- ▶ 25%: 1d6×1.000 ma.
- ▶ 25%: 1d4×1.000 me.
- ▶ 25%: 1d3×1.000 mo.
- ▶ 25%: 1d6 gemme.
- ▶ 25%: 1d6 gioielli.
- ▶ 10%: 1 spada magica, armatura o arma.

### Tipo C (1.000 mo in media)

- ▶ 20%: 1d12×1.000 mr.
- ▶ 30%: 1d4×1.000 ma.
- ▶ 10%: 1d4×1.000 me.
- ▶ 25%: 1d4 gemme.
- ▶ 25%: 1d4 gioielli.
- ▶ 10%: 2 oggetti magici.

### Tipo D (3.900 mo in media)

- ▶ 10%: 1d8×1.000 mr.
- ▶ 15%: 1d12×1.000 ma.
- ▶ 60%: 1d6×1.000 mo.
- ▶ 30%: 1d8 gemme.
- ▶ 30%: 1d8 gioielli.
- ▶ 15%: 2 oggetti magici e 1 pozione.

### Tipo E (2.300 mo in media)

- ▶ 5%: 1d10×1.000 mr.
- ▶ 30%: 1d12×1.000 ma.
- ▶ 25%: 1d4×1.000 me.
- ▶ 25%: 1d8×1.000 mo.
- ▶ 10%: 1d10 gemme.
- ▶ 10%: 1d10 gioielli.
- ▶ 25%: 3 oggetti magici e 1 pergamena.

### Tipo F (7.700 mo in media)

- ▶ 10%: 2d10×1.000 ma.
- ▶ 20%: 1d8×1.000 me.
- ▶ 45%: 1d12×1.000 mo.
- ▶ 30%: 1d3×1.000 mp.
- ▶ 20%: 2d12 gemme.
- ▶ 10%: 1d12 gioielli.
- ▶ 30%: 3 oggetti magici (non armi), 1 pozione e 1 pergamena.

### Tipo G (23.000 mo in media)

- ▶ 50%: 1d4×10.000 mo.
- ▶ 50%: 1d6×1.000 mp.
- ▶ 25%: 3d6 gemme.
- ▶ 25%: 1d10 gioielli.
- ▶ 35%: 4 oggetti magici e 1 pergamena.

## Tassi di Conversione delle Monete

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

### **Tipo H (60.000 mo in media)**

- ▶ 25%: 3d8×1.000 mr.
- ▶ 50%: 1d100×1.000 ma.
- ▶ 50%: 1d4×10.000 me.
- ▶ 50%: 1d6×10.000 mo.
- ▶ 25%: 5d4×1.000 mp.
- ▶ 50%: 1d100 gemme.
- ▶ 50%: 1d4×10 gioielli.
- ▶ 15%: 4 oggetti magici, 1 pozione e 1 pergamena.

### **Tipo I (11.000 mo in media)**

- ▶ 30%: 1d8×1.000 mp.
- ▶ 50%: 2d6 gemme.
- ▶ 50%: 2d6 gioielli.
- ▶ 15%: 1 oggetto magico.

### **Tipo J (25 mo in media)**

- ▶ 25%: 1d4×1.000 mr.
- ▶ 10%: 1d3×1.000 ma.

### **Tipo K (180 mo in media)**

- ▶ 30%: 1d6×1.000 ma.
- ▶ 10%: 1d2×1.000 me.

### **Tipo L (240 mo in media)**

- ▶ 50%: 1d4 gemme.

### **Tipo M (50.000 mo in media)**

- ▶ 40%: 2d4×1.000 mo.
- ▶ 50%: 5d6×1.000 mp.
- ▶ 55%: 5d4 gemme.
- ▶ 45%: 2d6 gioielli.

### **Tipo N (0 mo in media)**

- ▶ 40%: 2d4 pozioni.

### **Tipo O (0 mo in media)**

- ▶ 50%: 1d4 pergamene.

## **Tesori Alternativi**

In generi o ambientazioni dove le monete di metallo prezioso non sono d'uso comune, l'arbitro può rimpiazzare le monete d'oro e quant'altro con valute di valore equivalente. Lo stesso vale per gemme e gioielli, che possono essere rimpiazzati con altri tipi di sostanze preziose o oggetti decorativi.

## **Tesoro Individuale: P-T**

**Mostrì intelligenti:** ogni individuo porta con sé questa quantità di tesoro.

**Mostrì non intelligenti:** il tesoro consiste in bottino proveniente dai corpi delle vittime dei mostrì.

### **Tipo P (0,1 mo in media)**

- ▶ 3d8 mr.

### **Tipo Q (1 mo in media)**

- ▶ 3d6 ma.

### **Tipo R (3 mo in media)**

- ▶ 2d6 me.

### **Tipo S (5 mo in media)**

- ▶ 2d4 mo.

### **Tipo T (17 mo in media)**

- ▶ 1d6 mp.

## **Tesoro di Gruppo: U-V**

**Mostrì intelligenti:** il gruppo porta con sé questa quantità divisa tra tutti.

**Mostrì non intelligenti:** il tesoro consiste in bottino proveniente dai corpi delle vittime dei mostrì.

### **Tipo U (160 mo in media)**

- ▶ 10%: 1d100 mr.
- ▶ 10%: 1d100 ma.
- ▶ 5%: 1d100 mo.
- ▶ 5%: 1d4 gemme.
- ▶ 5%: 1d4 gioielli.
- ▶ 2%: 1 oggetto magico.

### **Tipo V (330 mo in media)**

- ▶ 10%: 1d100 ma.
- ▶ 5%: 1d100 me.
- ▶ 10%: 1d100 mo.
- ▶ 5%: 1d100 mp.
- ▶ 10%: 1d4 gemme.
- ▶ 10%: 1d4 gioielli.
- ▶ 5%: 1 oggetto magico.

# OGGETTI MAGICI

Gli oggetti magici sono solitamente classificati secondo una delle seguenti categorie:

- ▶ **Anelli:** anelli semplici o ingioiellati che collocano un incantamento su chi li indossa.
- ▶ **Armature e scudi:** conferiscono a chi le utilizza benefici protettivi.
- ▶ **Armi:** tutte le armi incantate diverse dalle spade. Conferiscono bonus al tiro per colpire e al danno in combattimento. Potrebbero anche essere incantate con poteri aggiuntivi.
- ▶ **Bacchette / bastoni / verghe:** aste magiche di legno, metallo, cristallo, ecc. Chi sa lanciare incantesimi può usarle per scatenare effetti magici.
- ▶ **Oggetti misti:** oggetti incantati che non rientrano in nessun'altra categoria.
- ▶ **Pergamene e mappe:** fogli invecchiati di carta o cartapeccora su cui sono scritte parole magiche o istruzioni che conducono a un cumulo di tesori. Notare che le mappe del tesoro vengono tirate sulla tabella degli oggetti magici, anche se di solito non lo sono.
- ▶ **Pozioni:** liquidi magici conservati in fiale di vetro.
- ▶ **Spade:** conferiscono bonus al tiro per colpire e al danno in combattimento. Potrebbero anche essere incantate con poteri aggiuntivi.

## Categorie di

### Oggetti Magici Alternative

Può darsi che l'arbitro decida che una certa categoria di oggetti magici non esista nella campagna o che desideri crearne di nuove. In alcune ambientazioni, gli oggetti magici potrebbero in realtà essere artefatti tecnologicamente avanzati. In questi casi, la tabella dei tipi di oggetti magici (a lato) dovrebbe essere adattata.

## Tirare gli Oggetti Magici

Quando un tipo di tesoro indica che è presente un oggetto magico, la seguente procedura dovrebbe essere utilizzata per determinarne la natura:

- ▶ **Tipo specifico di oggetto:** se il tipo di tesoro indica un tipo specifico di oggetto magico (ad es. 3 pozioni), tirare sulla tabella per quel tipo di oggetto (nelle pagine seguenti).
- ▶ **Tipo di oggetto non specificato:** altrimenti, si tira prima sulla tabella sottostante per determinare il tipo di oggetto e poi sulla tabella di quel tipo di oggetto (nelle pagine seguenti).

## Oggetti Magici Basic ed Expert

Nella tabella sono indicate probabilità separate per i personaggi di livello Basic ed Expert (vale a dire i personaggi dal 1° al 3° livello e quelli di 4° o superiore). Le probabilità Basic sono indicate nella colonna B, quelle Expert nella colonna X.

Si raccomanda di utilizzare le probabilità appropriate per il livello di esperienza del gruppo. In alternativa, se l'arbitro preferisce una distribuzione omogenea degli oggetti magici, che non consideri il livello dei personaggi giocanti, si raccomanda di usare le probabilità Expert.

## Tipo di Oggetto Magico

B: d%	X: d%	Tipo di Oggetto
1-5	1-5	Anello
6-15	6-10	Arma
16-25	11-20	Armatura o Scudo
26-30	21-25	Bacchetta / Bastone / Verga
31-35	26-30	Oggetto Misto
36-55	31-60	Pergamena o Mappa
56-80	61-80	Pozione
81-00	81-00	Spada

## Identificare Oggetti Magici

**Provarli:** il modo più comune di identificare gli oggetti magici è per tentativi ed errori: assaggiare una pozione, indossare un'armatura, utilizzare un'arma in battaglia, ecc.

**Seguaci:** i giocatori potrebbero voler utilizzare i seguaci come “cavie da laboratorio” per testare oggetti magici dalle facoltà sconosciute. I seguaci potrebbero accettare, ma solo se gli è loro permesso di tenere l'oggetto magico in questione.

**Con la magia:** dei PNG maghi di alto livello potrebbero essere in grado di identificare oggetti magici. Richiedono sempre un pagamento o un servizio di qualche genere. Il processo richiede tempo, forse alcune settimane.

## Usare Oggetti Magici

**Uso appropriato:** per essere efficace, un oggetto magico dev'essere usato, imbracciato o indossato nel modo più comune per quel tipo di oggetto.

**Concentrazione:** l'utilizzatore deve concentrarsi sull'effetto di un oggetto per attivarne la magia. Mentre usa un oggetto magico in questo modo, il personaggio non può intraprendere altre azioni.

**Oggetti che sono sempre attivi:** i seguenti oggetti non richiedono concentrazione e sono sempre attivi: spade magiche, armi, armature e oggetti protettivi (ad es. anelli di protezione).

**Azioni per round:** l'effetto di un oggetto magico può essere normalmente utilizzato solo una volta per round, a meno che la sua descrizione non dica altrimenti.

## Desideri

Alcuni oggetti magici conferiscono *desideri*, la potente abilità che permette a un personaggio di modificare la natura della realtà in qualunque modo voglia e riesca a immaginare. I desideri sono di solito considerati la magia più potente del gioco e hanno il potenziale di sconvolgerne grandemente l'equilibrio se l'arbitro non li gestisce con attenzione.

### Linee Guida per Gestire i Desideri

**Formulazione:** il giocatore e l'arbitro devono prestare molta attenzione alla precisa formulazione di un desiderio.

**Modifiche fondamentali:** un desiderio che possa alterare un qualche aspetto fondamentale del gioco o del suo mondo non avrà effetto. Per esempio, un desiderio per alterare le abilità di tutti i mostri di un particolare tipo fallirebbe.

**Desideri ingordi:** un desiderio che l'arbitro considera irragionevole o troppo ingordo potrebbe realizzarsi, ma con il suo intento in qualche modo distorto. Per esempio, desiderare un oggetto magico molto potente potrebbe far apparire l'oggetto, ma nelle mani di un pericoloso nemico.

**Desiderare altri desideri:** causa un loop temporale infinito, escludendo il personaggio dal gioco.

### Esempi di Desideri

Alcuni esempi di desideri ragionevoli:

- ▶ Desiderare un'arma che aiuti a combattere dei mostri magici. Il desiderio potrebbe concedere una *spada +1*, che svanisce alla fine del combattimento.
- ▶ Desiderare che un mostro non abbia attaccato. Il desiderio potrebbe portare i personaggi indietro nel tempo e cambiare la reazione del mostro.
- ▶ Desiderare che un colpo mortale non sia avvenuto. Il personaggio interessato potrebbe tornare in vita, ferito ma non morto.

# GEMME E GIOIELLI

## Gemme

Il valore di ogni gemma in un cumulo di tesori è determinato dalla seguente tabella:

### Valore delle Gemme

d20	Valore della Gemma
1-4	10 mo
5-9	50 mo
10-15	100 mo
16-19	500 mo
20	1.000 mo

## Gioielli

Ogni gioiello indicato da un tipo di tesoro vale  $3d6 \times 100$  mo (o di più, se l'arbitro desidera e per personaggi di livello superiore al 3°).

### Gioielli Danneggiati

Trattare dei gioielli in maniera violenta (ad es. schiacciamento, calore intenso o fuoco, fulmine) può danneggiarli, riducendone il valore del 50%.

## Combinare i Valori

Quando un tipo di tesoro indica la presenza di diverse gemme o gioielli, l'arbitro può combinarne il valore, se lo desidera. Per esempio, un tiro di cinque gemme da 50 mo può essere inserito come una singola gemma da 250 mo, una da 100 mo e tre da 50 mo o qualunque altra combinazione.





# OGGETTI MAGICI

## ANELLI

### Anelli Magici

B: d6	X: d%	Anello
	1-2	Accumula Incantesimi
1	3-8	Camminare sull'Acqua
2	9-13	Controllo degli Animali
	14-19	Controllo delle Piante
	20-24	Controllo degli Umani
3	25-30	Debolezza
	31-32	Desideri, 1-2
	33	Desideri, 1-3
	34	Desideri, 2-4
	35-37	Evocazione del Jinn
	38-47	Inganno
4	48-58	Invisibilità
	59-63	Protezione nel Raggio di 1,5 Metri
5	64-78	Protezione
6	79-88	Resistenza al Fuoco
	89-94	Rifletti Incantesimi
	95-96	Rigenerazione
	97-98	Telecinesi
	99-00	Vista a Raggi X

**B:** personaggi Basic (livello 1-3)

**X:** personaggi Expert (livello 4+)

**Uso:** tutti i personaggi (se non diversamente specificato).

**Attivazione:** l'effetto magico di un anello si attiva indossandolo su un dito della mano. A meno che non venga specificato altrimenti, tale effetto è sempre attivo e termina se l'anello viene rimosso.

**Anelli multipli:** un personaggio può indossare due anelli magici, uno su ciascuna mano. Se ne vengono indossati di più, il loro effetto magico non funziona.

**Anelli maledetti:** non possono essere "disattivati" indossando altri anelli magici.

### Anello Accumula Incantesimi

Conserva un certo numero di incantesimi che chi lo indossa può rilasciare a comando.

► **Capienza:** l'anello contiene 1d6 incantesimi. (Gli incantesimi possono essere attivati e ricaricati, ma non cambiati.)

► **Tipo di magia:** c'è una probabilità del 20% che siano incantesimi divini, altrimenti sono arcani.

► **Consapevolezza:** chi indossa l'anello sa quali incantesimi contiene.

► **Attivazione:** chi indossa l'anello può attivare gli incantesimi a volontà (fino a uno per round).

► **Livello dell'utilizzatore:** per gli incantesimi il cui effetto varia a seconda del livello dell'utilizzatore, chi indossa l'anello è trattato come un utilizzatore di magia del livello più basso necessario a lanciare l'incantesimo.

► **Ricaricare:** è necessario ricaricare un incantesimo per usarlo di nuovo dopo che è stato attivato; l'incantesimo esaurito dev'essere lanciato direttamente sull'anello.

### Anello del Camminare sull'Acqua

Conferisce il potere di camminare su uno specchio d'acqua senza affondare.



## Anello del Controllo degli Animali

Conferisce il potere di controllare le azioni degli animali.

- ▶ **Influenza:** 1d6 animali normali o 1 animale gigante (ma non esseri magici o intelligenti).
- ▶ **Resistere:** non è concesso alcun tiro salvezza.
- ▶ **Raggio visivo:** il personaggio può controllare solo animali che è in grado di vedere.
- ▶ **Concentrazione:** il controllo termina se l'utilizzatore dell'anello si muove o attacca.
- ▶ **Quando la concentrazione termina:** l'arbitro deve effettuare un tiro di reazione con una penalità di -1 (vedere *Incontri*, pag. 114) per determinare il comportamento degli animali.
- ▶ **Frequenza d'uso:** può essere usato al massimo una volta per turno.

## Anello di Controllo delle Piante

Conferisce il potere di controllare le piante.

- ▶ **Influenza:** tutte le piante (incluse quelle mostruose) in un'area di 3×3 m.
- ▶ **Gittata:** l'area può essere distante fino a 18 m.
- ▶ **Ordini:** è possibile ordinare alle piante influenzate di muoversi secondo i desideri del personaggio.
- ▶ **Concentrazione:** l'effetto dura finché chi indossa l'anello si concentra.

## Anello di Controllo degli Umani

Conferisce il potere di affascinare gli umani.

- ▶ **Uso:** è possibile affascinare un essere umano entro 18 m. Si può affascinare al massimo un bersaglio per round.
- ▶ **Resistere:** il soggetto può effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi (con una penalità di -2)** per resistere.
- ▶ **Numero massimo di soggetti:** è possibile affascinare in questo modo fino a 6 Dadi Vita di umani. Gli umani normali contano come ½ DV.
- ▶ **Individui affascinati:** considerano il personaggio un amico fidato e intervengono in sua difesa. Obbediscono agli ordini del personaggio, purché non siano evidentemente autolesionisti e non contraddicano il loro allineamento.
- ▶ **Durata:** lo charme dura finché non viene dissolto, finché l'anello non viene rimosso o finché chi lo indossa non lo annulla.

## Anello della Debolezza

Un anello maledetto che indebolisce chi lo indossa.

- ▶ **Effetto:** la FOR di chi indossa l'anello si riduce a 3 entro 6 round.
- ▶ **Rimozione:** non è possibile togliere l'anello dopo averlo indossato.
- ▶ **Dissoluzione:** la maledizione può essere rimossa con la magia (ad es. *rimuovi maledizione*) o (a discrezione dell'arbitro) completando qualche impresa particolare.



## Anello dei Desideri

Realizza i desideri (vedere *pag. 233*) di chi lo indossa.

► **Cariche:** il numero di desideri concessi è indicato nella tabella *Anelli*. Una volta che tutti i desideri sono stati utilizzati, la magia dell'anello si esaurisce.

## Anello di Evocazione del Jinn

Questo anello conferisce il potere di evocare un jinn (vedere *pag. 165*).

► **Durata del servizio:** il jinn serve il personaggio che lo ha evocato al massimo per 24 ore.

► **Ordini:** il jinn obbedisce solo a chi lo ha evocato; un altro personaggio che si appropria dell'anello non ha potere su di lui.

► **Frequenza d'uso:** l'anello può essere usato al massimo una volta al giorno.

## Anello dell'Inganno

Chi lo indossa crede di essere sotto l'effetto di un altro tipo di anello magico.

► **Tipo:** l'altro tipo di anello dovrebbe essere determinato dall'arbitro (ad es. un anello di protezione o rifletti incantesimi).

► **Descrizione:** l'arbitro dovrebbe cercare di ingannare il giocatore per fargli credere che il personaggio sia sotto gli effetti dell'altro anello, rivelando la verità solo in un frangente critico.

## Anello di Invisibilità

Chi lo indossa diventa invisibile.

► **Attaccare:** l'invisibilità termina se il personaggio attacca o lancia un incantesimo.

► **Frequenza d'uso:** può essere utilizzato al massimo una volta per turno.

## Anello di Protezione

Conferisce una certa protezione dal danno:

► **Classe Armatura:** bonus di +1.

► **Tiri salvezza:** bonus di +1.

## Anello di Protezione nel Raggio di 1,5 Metri

Anche gli alleati entro 1,5 m da chi indossa l'anello beneficiano del suo potere protettivo. Per esempio, due personaggi che combattono a fianco di chi indossa l'anello guadagnano i benefici protettivi.

## Anello di Resistenza al Fuoco

Conferisce a chi lo indossa protezione contro il fuoco.

► **Fuoco normale:** immunità al fuoco non magico.

► **Bonus ai tiri salvezza:** +2 contro soffio e attacchi magici basati sul fuoco.

► **Danno basato sul fuoco:** è ridotto di 1 punto per ogni dado tirato. (Ogni dado infligge almeno 1 punto ferita di danno.)

## Anello Rifletti Incantesimi

Gli incantesimi lanciati su chi indossa questo anello vengono riflessi contro chi li ha lanciati.

► **Cariche:** l'anello perde il suo potere dopo aver riflesso 2d6 incantesimi.





## Anello di Rigenerazione

Chi lo indossa guarisce a un ritmo accelerato.

- ▶ **Velocità:** chi indossa l'anello recupera 1 punto ferita per round.
- ▶ **Arti mozzati:** ricrescono. La velocità dipende dalle dimensioni dell'arto (ed es. un dito potrebbe ricrescere in 1 giorno, un arto intero in 1 settimana).
- ▶ **Danno da fuoco o acido:** non può essere rigenerato.
- ▶ **Morte:** l'anello non funziona se i punti ferita di chi lo indossa vengono ridotti a 0 o meno.

## Anello di Telecinesi

Conferisce il potere di spostare oggetti o creature entro 36 m tramite la concentrazione.

- ▶ **Peso:** il peso complessivo del bersaglio può essere al massimo di 2.000 monete.
- ▶ **Movimento:** il bersaglio può essere spostato fino a 6 m per round, in qualunque direzione desiderata da chi indossa l'anello (incluso in verticale).

▶ **Resistere:** una creatura può tentare di resistere con un **tiro salvezza contro incantesimi**.

▶ **Concentrazione:** il bersaglio viene lasciato cadere se la concentrazione si interrompe.

## Anello della Vista a Raggi X

Conferisce il potere di vedere attraverso gli oggetti solidi.

- ▶ **Attraverso i materiali densi:** è possibile vedere fino a 18 m attraverso materiali meno densi (stoffa, acqua, legno).
- ▶ **Attraverso la pietra:** è possibile vedere fino a 9 m attraverso la pietra.
- ▶ **Ostacoli:** l'oro e il piombo bloccano la vista.
- ▶ **Cercare:** quando è usato per perlustrare (vedere *Avventure nei Dungeon*, pag. 108), chi lo indossa nota sicuramente le porte segrete o trappole nell'area di 3×3 m che sta esaminando.
- ▶ **Concentrazione:** usare l'anello richiede concentrazione (chi lo indossa non può muoversi).
- ▶ **Frequenza d'uso:** può essere utilizzato al massimo una volta per turno.

# ARMATURE E SCUDI

## Armature e Scudi Magici

### B: d4 X: d% Oggetto

1	1-15	Armatura +1
2	16-25	Armatura +1, Scudo +1
	26-27	Armatura +1, Scudo +2
	28	Armatura +1, Scudo +3
	29-33	Armatura +2
	34-36	Armatura +2, Scudo +1
	37-41	Armatura +2, Scudo +2
	42	Armatura +2, Scudo +3
	43-45	Armatura +3
	46	Armatura +3, Scudo +1
	47	Armatura +3, Scudo +2
	48	Armatura +3, Scudo +3
	49-51	Armatura Maledetta -1
	52-53	Armatura Maledetta -2
	54	Armatura Maledetta -2, Scudo +1
3	55-56	Armatura Maledetta, CA 9 [10]
4	57-76	Scudo +1
	77-86	Scudo +2
	87-91	Scudo +3
	92-97	Scudo Maledetto -2
	98-100	Scudo Maledetto, CA 9 [10]

**B:** personaggi Basic (livello 1-3)

**X:** personaggi Expert (livello 4+)

**Uso:** secondo le normali restrizioni di classe.

## Armature e Scudi Incantati

**Bonus alla CA:** le armature e gli scudi incantati specificano un bonus protettivo che migliora il punteggio di Classe Armatura di chi li indossa. Per esempio, *una corazza di maglia +1* conferisce una Classe Armatura base di 4 [15], 1 punto in più della CA 5 [14] di una corazza di maglia non magica.

**Peso:** quando si usa l'opzione 2 delle regole sull'ingombro (vedere *Ingombro*, pag. 103), il valore di ingombro dell'armatura magica è il 50% di quella normale.

## Armature e Scudi Maledetti

**Penalità alla CA:** alcuni tipi di armatura maledetta specificano una penalità alla Classe Armatura. Questo modificatore peggiora il punteggio di Classe Armatura di chi la indossa. Per esempio, una corazza di maglia -1 conferisce una Classe Armatura base di 6 [13], 1 punto in meno della CA 5 [14] di una corazza di maglia non magica.

**CA 9 [10]:** alcuni tipi di armatura magica danno a chi li indossa una Classe Armatura base di 9 [10] (prima dei modificatori dovuti alla Destrezza).

**Provarle:** tutti i tipi di test indicano che uno scudo o armatura maledetti sono incantati con un bonus di +1. La maledizione sull'armatura si rivela solo quando viene utilizzata in un combattimento mortale.

**Rimozione:** una volta che un'armatura o uno scudo sono stati utilizzati, il personaggio è sotto la loro maledizione e non può liberarsi dell'oggetto. Può essere rimosso solo con la magia.

## Tipo di Armatura

L'arbitro può scegliere il tipo di armatura in un cumulo di tesori o tirarlo sulla seguente tabella.

### Tipo di Armatura Magica

d8	Tipo di Armatura
1-2	Cuoio
3-6	Corazza di maglia
7-8	Corazza di piastre



# ARMI

Uso: secondo le normali restrizioni di classe.

Armi Magiche		
B: d4	X: d%	Arma
	1-3	Arco +1
1	4-12	Ascia +1
	13-15	Ascia +2
	16-25	Dardi per Balestra +1 (2d6 dardi)
	26-27	Dardi per Balestra +1 (3d10 dardi)
	28-34	Dardi per Balestra +2 (1d6 dardi)
	35-40	Fionda +1
	41-42	Frecce +1 (3d10 frecce)
2	43-52	Frecce +1 (Basic: 10; Expert: 2d6 frecce)
	53-58	Frecce +2 (1d6 frecce)
	59-66	Lancia +1
	67-70	Lancia +2
	71	Lancia +3
	72-78	Martello da Guerra +1
	79-83	Martello da Guerra +2
	84	Martello da Guerra Nanico +3, Ritornante
3	85-92	Mazza +1
	93-95	Mazza +2
	96	Mazza +3
4	97-99	Pugnale +1
	00	Pugnale +2, +3 contro orchi, goblin e coboldi

**B:** personaggi Basic (livello 1-3)

**X:** personaggi Expert (livello 4+)

## Armi Incantate

**Bonus:** per le armi incantate è specificato un bonus da applicare sia ai tiri per colpire che al danno con quell'arma.

**Bonus contro un tipo di creatura:** alcune armi hanno un bonus speciale quando sono usate contro un certo tipo di creatura.

## Armi Maledette

**Penalità:** per le armi maledette è specificata una penalità da applicare sia ai tiri per colpire che al danno con quell'arma.

**Liberarsene:** una volta che l'arma è stata usata in combattimento, il personaggio è sotto la sua maledizione e incapace di liberarsene. Anzi, sviluppa una predilezione per essa e la usa ogni volta che è possibile. La maledizione può essere rimossa solo con la magia.

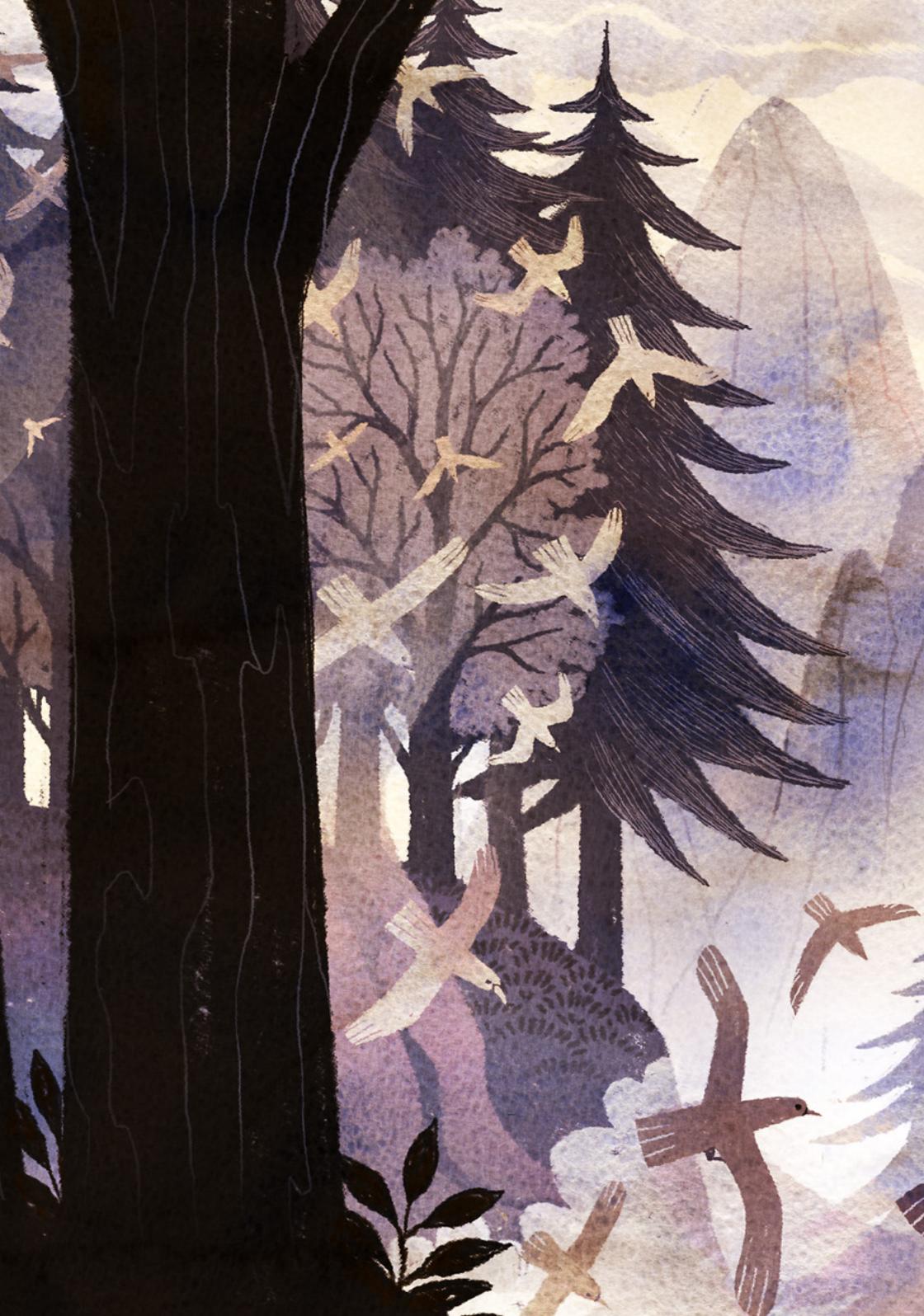
## Martello da Guerra Nanico +3, Ritornante

Nelle mani di un nano, questo martello può essere usato come un'arma a distanza.

► **Gittata:** 18 m.

► **Dopo essere stato lanciato:** ritorna tra le mani di chi lo brandisce.







# BACCHETTE, BASTONI, VERGHE

## Bacchette, Bastoni e Verghe Magici

### B: d6 X: d% Oggetto

	1-5	Bacchetta del Freddo
	6-10	Bacchetta dei Fulmini Magici
	11-15	Bacchetta delle Illusioni
1	16-20	Bacchetta di Individuazione del Magico
	21-25	Bacchetta di Individuazione dei Metalli
2	26-30	Bacchetta di Individuazione dei Nemici
	31-35	Bacchetta di Individuazione delle Porte Segrete
	36-40	Bacchetta di Individuazione delle Trappole
	41-45	Bacchetta della Metamorfosi
	46-50	Bacchetta delle Palle di Fuoco
3	51-55	Bacchetta della Paralisi
	56-60	Bacchetta della Paura
	61-65	Bacchetta della Soppressione
	66-68	Bastone dell'Avvizzimento
	69-71	Bastone del Colpire
	72-74	Bastone del Comando
4	75-84	Bastone di Guarigione
	85-86	Bastone del Potere
5	87-91	Bastone dei Serpenti
	92	Bastone della Stregoneria
6	93-00	Verga dell'Annullamento Magico

**B:** personaggi Basic (livello 1-3)

**X:** personaggi Expert (livello 4+)

## Cariche

Bacchette, bastoni e verghe hanno un numero di usi limitato, chiamati "cariche".

**Numero di cariche:** il numero di cariche quando viene scoperto dipende dal tipo di oggetto, ed è determinato dall'arbitro. I personaggi non possono scoprire di quante cariche dispone un oggetto.

**Uso:** ogni uso dell'oggetto richiede 1 round e consuma 1 carica.

**Consumare l'ultima carica:** l'oggetto perde la sua energia magica.

**Ricaricare:** non è possibile.

## Bacchette

**Uso:** utilizzatori di magia arcana.

**Dimensioni:** sottili, lunghe 45 cm.

**Cariche:** se non viene specificato diversamente, le bacchette magiche contengono 2d10 cariche al loro ritrovamento.

## Bastoni

**Uso:** utilizzatori di magia. Alcuni bastoni possono essere usati solo da utilizzatori di magia arcana o divina (come specificato nella descrizione dell'oggetto).

**Dimensioni:** spessi 5 cm, lunghi 1,8 m.

**Cariche:** se non viene specificato diversamente, i bastoni magici contengono 3d10 cariche al loro ritrovamento.

## Verghe

**Uso:** tutti i personaggi (se non diversamente specificato).

**Dimensioni:** sottili, lunghe 90 cm.

**Cariche:** se non viene specificato diversamente, le verghe magiche contengono 1d10 cariche al loro ritrovamento.

## Bacchetta del Freddo

Evoca un cono di energia congelante.

- **Area:** il cono è lungo 18 m e largo 9 all'estremità.
- **Creature prese nel cono:** subiscono 6d6 danni, dimezzabili superando un tiro salvezza contro bacchette.

## Bacchetta dei Fulmini Magici

Evoca potenti scariche di elettricità:

- **Punto di origine:** un fulmine può provenire da un punto distante al massimo 54 m.
- **Area:** il fulmine è lungo 18 m e largo 1,5.
- **Creature prese nel fulmine:** subiscono 6d6 danni, dimezzabili superando un tiro salvezza contro bacchette.
- **Rimbalzo:** se il fulmine colpisce una barriera solida prima di estendersi in tutta la sua lunghezza, esso viene riflesso e torna indietro contro chi impugna la bacchetta per l'intera distanza che gli rimane da percorrere.

## Bacchetta delle Illusioni

Un'illusione scelta dal personaggio si manifesta spendendo 1 carica. Funziona come l'incantesimo da mago *creazione spettrale* (vedere *pag. 81*), eccetto:

- **Concentrazione:** è richiesta per mantenere l'illusione. Chi impugna la bacchetta può spostarsi di metà della sua capacità di movimento mantenendo la concentrazione. Essa termina se chi impugna la bacchetta attacca, lancia un incantesimo o viene attaccato con successo (danneggiato, bersagliato da un incantesimo ostile, ecc.).



## Bacchetta di Individuazione del Magico

Conferisce il potere di rilevare la magia nelle vicinanze.

- **Spendere 1 carica:** avvolge in un alone luminoso gli oggetti magici entro 6 m.
- **Oggetti nascosti:** risplendono anch'essi, ma la luce può non essere visibile.

## Bacchetta dell'Individuazione dei Metalli

Conferisce il potere di rilevare masse di metallo di ogni tipo.

- **Spendere 1 carica:** fa puntare la bacchetta contro il metallo entro 6 m.
- **Tipo:** svela di che metallo si tratta.
- **Massa minima:** rileva solo masse di metallo di almeno 1.000 monete di peso.

## Bacchetta di Individuazione dei Nemici

Conferisce il potere di rilevare nemici nelle vicinanze.

► **Spendere 1 carica:** fa in modo che i nemici entro 18 m siano avvolti da un alone fiammeggiante.

► **Nemici nascosti:** vengono influenzati anche i nemici nascosti o invisibili.



## Bacchetta di Individuazione delle Porte Segrete

Rivela la posizione di qualunque porta segreta entro 6 m.

## Bacchetta di Individuazione delle Trappole

Rivela la posizione di qualunque trappola entro 6 m.

## Bacchetta della Metamorfosi

Spendendo 1 carica, chi impugna la bacchetta può scegliere un tipo di essere nel quale trasformare sé stesso o un'altra creatura. Questo funziona allo stesso modo degli incantesimi da mago *autometamorfosi* e *metamorfosi* (vedere pag. 86-87).

► **Resistere:** un soggetto che non vuole trasformarsi può effettuare un **tiro salvezza contro bacchette** per evitare gli effetti.

## Bacchetta delle Palle di Fuoco

Evoca palle di fuoco:

► **Gittata:** una fiammata sfreccia fino a un'area distante al massimo 72 m.

► **Area:** la fiamma esplose in una sfera con 12 m di diametro.

► **Creature prese nella palla di fuoco:** subiscono 6d6 danni, dimezzabili superando un **tiro salvezza contro bacchette**.

## Bacchetta della Paralisi

Evoca un cono di energia paralizzante.

► **Area:** il cono è lungo 18 m e largo 9 all'estremità.

► **Creature prese nel cono:** sono paralizzate per 6 turni, evitando l'effetto superando un **tiro salvezza contro bacchette**.

## Bacchetta della Paura

Evoca un cono di paura magica che terrorizza chi è al suo interno.

- ▶ **Area:** il cono è lungo 18 m e largo 9 all'estremità.
- ▶ **Creature nel cono:** sono colpite dal terrore e scappano alla massima velocità da chi impugna la bacchetta. (Un tiro **salvezza contro bacchette** annulla l'effetto.)

## Bacchetta della Soppressione

Ha il potere di annullare gli effetti di altre bacchette o bastoni.

- ▶ **Dichiarare l'intenzione:** prima di tirare l'iniziativa, chi impugna la bacchetta deve dichiarare la sua intenzione di usarla.
- ▶ **Bersaglio:** il bersaglio dev'essere un'altra bacchetta o bastone.
- ▶ **Effetto:** gli effetti dell'oggetto colpito sono annullati per 1 round.

## Bastone dell'Avvizzimento

Le creature colpite dal bastone invecchiano magicamente:

- ▶ **Magia divina:** riservato agli utilizzatori di magia divina.
- ▶ **Effetto:** il bersaglio invecchia di 10 anni. Le creature viventi muoiono se raggiungono il limite della loro esistenza naturale.
- ▶ **Le specie dalla vita particolarmente lunga:** ignorano gli effetti di un certo ammontare di invecchiamento. (Per esempio, un elfo può ignorare fino a 200 anni di invecchiamento, i nani fino a 50 e così via.)
- ▶ **Creature non-morte:** sono immuni al potere di questo bastone.

## Bastoni in Mischia

Anche se generalmente ai maghi è permesso usare in combattimento solo i pugnali, essi possono impiegare il *bastone del potere*, il *bastone del colpire* e il *bastone della stregoneria* in mischia.



## Bastone del Colpire

Usato come arma da mischia magica.

- ▶ **Spendere 1 carica:** infligge 2d6 danni con un colpo a segno.
- ▶ **Frequenza d'uso:** è possibile spendere solo 1 carica per colpo.

## Bastone del Comando

Conferisce il potere di controllare animali, umani e piante.

### Comandare gli Animali

- ▶ **Influenza:** 1d6 animali normali o uno gigante (ma non esseri magici o intelligenti).
- ▶ **Resistere:** non è concesso alcun tiro salvezza.
- ▶ **Raggio visivo:** il personaggio può controllare solo animali che è in grado di vedere.
- ▶ **Concentrazione:** se l'utilizzatore del bastone si muove o attacca, il controllo termina.
- ▶ **Quando la concentrazione termina:** l'arbitro deve effettuare un tiro di reazione con una penalità di -1 (vedere *Incontri*, pag. 114) per determinare il comportamento degli animali.
- ▶ **Frequenza d'uso:** questo potere del bastone può essere usato al massimo 1 volta per turno.

## Comandare le Piante

- ▶ **Influenza:** tutte le piante (incluse quelle mostruose) in un'area di 3×3 m.
- ▶ **Gittata:** l'area può essere distante fino a 18 m.
- ▶ **Ordini:** è possibile ordinare alle piante influenzate di muoversi secondo i desideri del personaggio.
- ▶ **Concentrazione:** l'effetto dura finché chi impugna il bastone si concentra.

## Comandare gli Umani

- ▶ **Uso:** è possibile affascinare un essere umano entro 18m. Si può affascinare al massimo un bersaglio per round.
- ▶ **Resistere:** il soggetto può effettuare un  **tiro salvezza contro incantesimi (con una penalità di -2)**  per resistere.
- ▶ **Numero massimo di soggetti:** è possibile affascinare in questo modo fino a 6 Dadi Vita di umani. Gli umani normali contano come ½ DV.
- ▶ **Individui affascinati:** considerano il personaggio un amico fidato e intervengono in sua difesa. Obbediscono agli ordini del personaggio, purché non siano evidentemente autolesionisti e non contraddicano il loro allineamento.
- ▶ **Durata:** lo charme ha durata indefinita, ma termina se viene cancellato da chi impugna il bastone o se viene dissolto.

## Bastone di Guarigione

Ha il potere di curare coloro che tocca.

- ▶ **Magia divina:** riservato agli utilizzatori di magia divina.
- ▶ **Effetto:** guarisce 1d6+1 punti ferita con ogni uso.
- ▶ **Limite d'uso:** è efficace al massimo una volta al giorno su ciascun individuo.
- ▶ **Non ha cariche:** non usa cariche; può essere utilizzato un numero illimitato di volte.



## Bastone del Potere

Oggetto dal grande potere stregonesco, questo bastone può essere usato come arma in mischia e per materializzare cinque diversi effetti magici.

- ▶ **Magia arcana:** riservato agli utilizzatori di magia arcana.
- ▶ **Mischia:** spendendo 1 carica, infligge 2d6 danni con un colpo a segno.
- ▶ **Cono di gelo:** evoca un cono di energia congelante, lungo 18 m e largo 9 all'estremità. Le creature prese nel cono subiscono 8d6 danni ( **tiro salvezza contro incantesimi**  per dimezzare).
- ▶ **Incantesimi:** può lanciare *fulmine magico* (8d6 danni, vedere *pag. 84*), *luce perenne* (vedere *pag. 83*), *palla di fuoco* (8d6 danni, vedere *pag. 85*), *telecinesi* (fino a 2.400 monete di peso, vedere *pag. 93*).

## Bastone dei Serpenti

Un bastone magico che ha il potere di trasformarsi in un serpente a comando.

- ▶ **Magia divina:** riservato agli utilizzatori di magia divina.
- ▶ **In mischia:** trattato come un bastone con un bonus magico di +1 per colpire e al danno.
- ▶ **Con un colpo a segno:** su una creatura di taglia umana (o più piccola), l'utilizzatore può pronunciare la parola di comando e fare in modo che il bastone si trasformi in un serpente, che avvinghia la vittima.
- ▶ **Vittime:** devono effettuare un  **tiro salvezza contro incantesimi**  per non essere immobilizzate tra le spire del serpente. Mentre vengono trattenute dal serpente sono del tutto inermi (1d4 turni o liberate per ordine di chi impugna il bastone).
- ▶ **Serpente:** ha CA 5 [14], 3 DV (20pf) e una capacità di movimento di 18 m (6 m).
- ▶ **Quando la vittima viene liberata:** il serpente ritorna dal proprietario e si ritrasforma in un bastone. (A questo punto, guarisce da qualunque danno abbia subito.)
- ▶ **Se il serpente viene ucciso:** non si ritrasforma in bastone e diventa non magico.
- ▶ **Non ha cariche:** non usa cariche; può essere utilizzato un numero illimitato di volte.

## Bastone della Stregoneria

Oggetto di supremo potere stregonesco, questo bastone può essere usato come arma in mischia e per materializzare una dozzina di diversi effetti magici.

- ▶ **Magia arcana:** riservato agli utilizzatori di magia arcana.
- ▶ **Mischia:** trattato come un bastone con un bonus magico di +1 ai tiri per colpire e al danno.
- ▶ **Colpire:** spendendo 1 carica, infligge 2d6 danni con un colpo a segno.

▶ **Cono di gelo:** evoca un cono di energia congelante, lungo 18 m e largo 9 all'estremità. Le creature prese nel cono subiscono 8d6 danni, dimezzabili superando un  **tiro salvezza contro incantesimi** .

▶ **Paralisi:** evoca un cono di energia magica, lungo 18 m e largo 9 all'estremità. Le creature prese nel cono sono paralizzate per 6 turni ( **tiro salvezza contro incantesimi**  per evitare).

▶ **Incantesimi:** può lanciare *evoca elementale* (8 DV, vedere  **pag. 90** ), *fulmine magico* (8d6 danni, vedere  **pag. 84** ), *invisibilità* (vedere  **pag. 83** ), *luce perenne* (vedere  **pag. 81** ), *palla di fuoco* (8d6 danni, vedere  **pag. 85** ), *passa-pareti* (vedere  **pag. 92** ), *ragnatela* (vedere  **pag. 83** ), *telecinesi* (fino a 2.400 monete di peso, vedere  **pag. 93** ).

▶ **Vortice:** evoca un vortice alto 21 m, largo 6 m in cima e 3 alla base, che si muove di 36 m (12 m) secondo gli ordini di chi impugna il bastone. Le creature con meno di 2 DV vengono spinte da parte ( **tiro salvezza contro morte**  per evitare).

▶ **Sacrificio:** il bastone può essere sacrificato da chi lo impugna spezzandolo in due. Farlo rilascia una palla di fuoco nel raggio di 9 m che infligge 8 punti di danno per ogni carica che rimane nel bastone. Questo danno colpisce anche chi impugna il bastone.

## Verga dell'Annullamento Magico

Prosciuga il potere di un oggetto magico che tocca.

- ▶ **In combattimento:** l'uso richiede un tiro per colpire contro CA 9 [10] (modificata dall'arbitro se l'oggetto preso di mira sta venendo usato attivamente).
- ▶ **Effetto:** l'oggetto toccato diventa del tutto non magico.
- ▶ **Un solo uso:** la verga può essere usata una volta sola. Ha 1 sola carica.

# OGGETTI MISTI

**Uso:** tutti i personaggi (se non diversamente specificato).

**Attivazione:** a meno che la descrizione di un oggetto non indichi altrimenti, non ha un limite di utilizzi giornalieri e viene attivato mantenendo la concentrazione.

## Oggetti Misti Magici

### B: d10 X: d% Oggetto

	1-3	Amuleto di Protezione dalla Divinazione
1	4-9	Borsa Conservante
2	10-11	Borsa Dissolvente
	12	Bottiglia dell'Ifrid
	13-14	Cintura della Forza del Gigante
3	15-17	Corda della Scalata
	18	Corno Distruttore
	19-23	Elmo della Lettura dei Linguaggi e del Magico
4	24-34	Elmo della Mutazione di Allineamento
5	35	Elmo della Telepatia
	36	Elmo del Teletrasporto
6	37-43	Guanti del Potere Orchesco
	44-45	Mantello Distorcente
7	46-55	Mantello e Stivali Elfici
8	56-60	Medaglione dell'ESP entro 9 Metri
	61-63	Medaglione dell'ESP entro 27 Metri
	64-66	Scarabeo di Protezione
9	67-71	Scopa Volante
10	72-75	Sfera di Cristallo
	76-77	Sfera di Cristallo con Chiarudienza
	78	Sfera di Cristallo con ESP
	79	Specchio Imprigionante
	80-84	Stivali della Levitazione
	85-89	Stivali della Velocità
	90-94	Stivali del Viaggiare e del Saltare
	95	Strumento per l'Evoc. degli Elementali: Acqua
	96	Strumento per l'Evoc. degli Elementali: Aria
	97	Strumento per l'Evoc. degli Elementali: Fuoco
	98	Strumento per l'Evoc. degli Elementali: Terra
	99	Tamburi del Panico
	00	Tappeto Volante

**B:** personaggi Basic (livello 1-3)

**X:** personaggi Expert (livello 4+)





## Amuleto di Protezione dalla Divinazione

Un amuleto che fornisce protezione dall'osservazione a distanza e dalla lettura della mente.

- ▶ **Sfere di cristallo:** la persona che indossa questo amuleto non può essere visto in una sfera di cristallo.
- ▶ **ESP:** chi lo indossa è immune a tutte le forme di ESP.

## Borsa Conservante

Una piccola sacca dall'aspetto normale che può contenere magicamente oggetti di grande peso e dimensione.

- ▶ **Dimensione:** nella borsa stanno oggetti grandi fino a 3×1,5×0,9 m.
- ▶ **Peso:** è possibile riporvi fino a 10.000 monete di peso.
- ▶ **Quando è piena:** la borsa pesa 600 monete.

## Borsa Dissolvente

Una piccola sacca dall'aspetto normale che divora qualunque oggetto piazzato al suo interno.

- ▶ **Oggetti:** tutto quello che viene piazzato dentro la borsa svanisce dall'esistenza dopo 1d6+6 turni.
- ▶ **Creature viventi:** possono subire l'effetto se entrano totalmente nella borsa.

## Bottiglia dell'Ifrifit

Una pesante bottiglia alta 90 cm con un tappo sigillato. Rompere il sigillo e rimuovere il tappo libera un ifrit intrappolato (vedere *pag. 164*), al servizio del personaggio.

- ▶ **Frequenza del servizio:** l'ifrit serve esclusivamente chi lo ha liberato una volta al giorno.
- ▶ **Durata:** il suo servizio termina dopo 101 giorni. A quel punto la creatura ritorna a casa, la leggendaria Città d'Ottone.
- ▶ **Se l'ifrit viene ucciso:** il suo servizio termina.

## Cintura della Forza del Gigante

Un personaggio che indossa questa cintura acquisisce la forza di un gigante delle colline.

- ▶ **Abilità di combattimento:** l'abilità in combattimento di chi indossa la cintura aumenta; il personaggio attacca come un mostro con 8 DV. (Se il personaggio ha già probabilità di colpire migliori, la cintura non le altera.)
- ▶ **Danno:** chi indossa la cintura infligge 2d8 danni in combattimento, o il doppio del danno normale se si usano le regole opzionali sul danno variabile delle armi (vedere *Combattimento, pag. 120*).

## Corda della Scalata

Una corda sottile e resistente, lunga 15 m.

- ▶ **Ordini:** il proprietario può ordinare alla corda di arrampicarsi in qualunque direzione.
- ▶ **Attaccarsi:** si può anche ordinare alla corda di attaccarsi a qualunque superficie.
- ▶ **Carico:** si possono appendere fino a 10.000 monete di peso alla corda.

## Corno Distruttore

Un corno che può essere suonato per rilasciare un frastuono distruttivo.

- ▶ **Creature:** all'interno di un cono lungo 30 m (largo 6 all'estremità) subiscono 2d6 danni.
- ▶ **Sordità:** le creature influenzate sono anche assordate per 1 turno ( **tiro salvezza contro incantesimi** per evitare).
- ▶ **Edifici:** a discrezione dell'arbitro, il corno potrebbe anche essere in grado di danneggiare oggetti ed edifici (ad es. un singolo colpo potrebbe bastare a distruggere un semplice cottage; una sezione di 3 m delle mura di un castello potrebbe richiedere 3 colpi).
- ▶ **Frequenza:** il corno può essere utilizzato 1 volta per turno.

## Elmo della Lettura dei Linguaggi e del Magico

Un fragile elmetto che consente a chi lo indossa di leggere ogni tipo di scrittura.

- ▶ **Testo normale:** permette di comprendere testi in qualunque lingua.
- ▶ **Testo magico:** anche la scrittura magica è comprensibile. (Ciò non conferisce comunque l'abilità di lanciare incantesimi.)
- ▶ **Fragilità:** ogni volta che chi lo indossa viene colpito, c'è una probabilità di 1-su-10 che l'elmo venga distrutto. Se chi lo indossa viene ucciso, l'elmo è distrutto.

## Elmo della Mutazione di Allineamento

Un elmo di squisita fattura, ma maledetto.

- ▶ **Indossare l'elmo:** provoca istantaneamente un cambio di allineamento in chi lo indossa. Il nuovo allineamento è determinato a caso.
- ▶ **Rimozione:** la maledizione è tale che chi ha indossato l'elmo non può più toglierlo, resistendo ai tentativi di rimozione.
- ▶ **Dissoluzione:** la maledizione può essere rimossa con la magia (ad es. *rimuovi maledizione*) o (a discrezione dell'arbitro) completando qualche impresa particolare.

## Elmo della Telepatia

Un elmo di squisita fattura che conferisce l'abilità magica della telepatia: leggere e inviare i pensieri.

- ▶ **Gittata:** il raggio d'azione del potere è di 27 m.
- ▶ **Concentrazione:** per leggere i pensieri di una creatura, chi indossa l'elmo deve rimanere fermo e concentrarsi su di essa.
- ▶ **Comprensione:** i pensieri della creatura diventano comprensibili per chi indossa l'elmo.
- ▶ **Comunicazione bidirezionale:** chi indossa l'elmo può iniziare una comunicazione telepatica bidirezionale, anche se la creatura non è obbligata a rispondere.

## Elmo del Teletrasporto

Un elmo magico che conferisce a un utilizzatore di magia arcana la facoltà di lanciare l'incantesimo *teletrasporto* (vedere *pag. 93*).

- ▶ **Soggetto:** chi indossa l'elmo può teletrasportare sé stesso, un'altra creatura o un oggetto.
- ▶ **Resistere:** se usato su un'altra creatura o oggetto, è consentito un  **tiro salvezza contro incantesimi** per resistere al teletrasporto.
- ▶ **Quando viene trovato:** il potere dell'elmo è utilizzabile 1 volta sola.
- ▶ **Ricarica:** per essere utilizzato nuovamente, un incantesimo *teletrasporto* deve essere lanciato su di esso.
- ▶ **Una volta ricaricato:** chi lo indossa può usare l'elmo un numero illimitato di volte (al massimo 1 per round). Se l'elmo viene usato su un soggetto non consenziente, perde di nuovo il suo potere e dev'essere ricaricato, come sopra, per poterlo impiegare nuovamente.

## Guanti del Potere Orchesco

Un personaggio che indossa questi guanti ha un punteggio di Forza pari a 18. Ciò conferisce, oltre ai bonus usuali:

- ▶ **Attacchi in mischia:** bonus di +3 ai tiri per colpire e al danno in mischia.
- ▶ **Attacchi senz'armi:** infliggono 1d2+3 danni.

**Ingombro:** se si usano le regole opzionali per l'ingombro dettagliato (vedere *Tempo, Peso, Movimento, pag. 102*):

- ▶ **Peso extra:** la capacità del personaggio di trasportare peso aumenta di 1.000 monete. (Vale a dire che il personaggio può portare fino a 1.400 monete senza risentire dell'ingombro.)

## Mantello Distorcente

Un mantello che piega la luce, facendo apparire chi lo indossa a 1,5 m dalla sua vera posizione.

- ▶ **Bonus ai tiri salvezza:** chi lo indossa guadagna un bonus di +2 ai tiri salvezza contro bacchette, bastoni, pietrificazione, incantesimi e verghe.
- ▶ **Attacchi in mischia:** contro chi lo indossa hanno una penalità di -2.

## Mantello e Stivali Elfici

Un paio di stivali incantati con un mantello della stessa foggia, di origine elfica.

- ▶ **Furtività:** chi indossa gli stivali è in grado di muoversi silenziosamente.
- ▶ **Semi-invisibilità:** chi indossa il mantello diventa quasi invisibile. Ha solo 1-su-6 possibilità di essere notato.
- ▶ **Attaccare:** se chi lo indossa attacca, il potere del mantello è annullato per 1 turno.

## Medaglione dell'ESP entro 9 Metri

Un medaglione appeso a una catena, incantato con il potere di leggere il pensiero.

- ▶ **Focalizzare:** chi indossa il medaglione può selezionare come bersaglio una creatura entro 9 m concentrandosi per 1 turno.
- ▶ **Resistere:** a discrezione dell'arbitro, il bersaglio può effettuare un  **tiro salvezza contro incantesimi**  per resistere.
- ▶ **Concentrazione:** chi indossa il medaglione può muoversi mentre sta leggendo il pensiero, ma non lanciare incantesimi o attaccare.
- ▶ **Malfunzionamento:** il medaglione non è del tutto affidabile. C'è una probabilità di 1-su-6 che funzioni male ogni volta che viene usato, trasmettendo invece i pensieri di chi lo indossa a chiunque entro 9 m.

## Medaglione dell'ESP entro 27 Metri

Un medaglione appeso a una catena, incantato con il potere di leggere il pensiero. Funziona allo stesso modo dell'incantesimo da mago *ESP* (vedere *pag. 81*).

## Scarabeo di Protezione

Protegge chi lo indossa da magie malevole.

- ▶ **Maledizioni:** di ogni genere sono annullate.
- ▶ **Dito della morte:** (vedere *pag. 75*) è annullato.
- ▶ **Cariche:** l'incantamento dello scarabeo funziona 2d6 volte prima di esaurirsi.

## Scopa Volante

Una scopa a cui si può ordinare di volare, portando con sé il proprietario.

- ▶ **Velocità:** la scopa vola a 72 m (24 m) di velocità.
- ▶ **Passeggeri:** è possibile trasportare un passeggero aggiuntivo. Mentre porta due persone, la velocità della scopa è 54 m (18 m).



## Sfera di Cristallo

Permette a un utilizzatore di magia arcana di vedere qualunque luogo od oggetto che focalizzi nella sua mente:

- ▶ **Durata:** la visione dura per 1 turno.
- ▶ **Nitidezza:** più lo scrutatore ha familiarità con il soggetto, più la visione è nitida.
- ▶ **Frequenza d'uso:** una sfera di cristallo può essere usata al massimo tre volte al giorno.
- ▶ **Lancio di incantesimi:** non è possibile lanciare incantesimi sulla scena osservata attraverso la sfera di cristallo.

## Sfera di Cristallo con Chiarudienza

Lo scrutatore può sentire, oltre che vedere, la scena desiderata.

## Sfera di Cristallo con ESP

Permette allo scrutatore di spiare i pensieri delle creature che vede nella sfera di cristallo:

- ▶ **Lettura del pensiero:** è possibile leggere i pensieri di una singola creatura osservata attraverso la sfera di cristallo.
- ▶ **Significato:** lo scrutatore comprende il significato di tutti i pensieri anche se non capisce il linguaggio della creatura.
- ▶ **Ostacoli:** l'abilità di percepire pensieri viene bloccata da un sottile strato di piombo o da almeno 60 cm di roccia.

## Specchio Imprigionante

Uno specchio con la capacità di intrappolare magicamente creature viventi dietro la sua superficie.

- ▶ **Guardare nello specchio:** qualunque creatura di taglia umana o più piccola che guardi nello specchio viene risucchiata al suo interno (**tiro salvezza contro incantesimi** per resistere) con tutti i suoi averi.
- ▶ **Capienza:** fino a 20 persone possono essere intrappolate nello specchio. Guardarlo smette di essere pericoloso quando questo numero viene raggiunto.
- ▶ **Dentro allo specchio:** una creatura vive indefinitamente, senza bisogno di aria o nutrimento e senza invecchiare.
- ▶ **Comunicazione:** le creature all'interno dello specchio possono comunicare con quelle all'esterno, ma sono totalmente inermi.
- ▶ **Rompere lo specchio:** libera chi vi è intrappolato.



## Stivali della Levitazione

Chi li indossa può muoversi a piacimento in verticale nell'aria.

- ▶ **Verticale:** l'utilizzatore controlla mentalmente il movimento verticale fino a 6 m per round.
- ▶ **Orizzontale:** l'utilizzatore può puntellarsi contro oggetti solidi per muoversi lateralmente.
- ▶ **Peso:** è possibile trasportare la normale quantità di peso levitando.
- ▶ **Uso:** l'incantamento può essere utilizzato senza limiti di frequenza o durata.

## Stivali della Velocità

Chi li indossa può muoversi di 72 m (24 m): la velocità di un cavallo da sella.

- ▶ **Durata:** l'effetto può essere mantenuto per un massimo di 12 ore.
- ▶ **Riposo:** dopo di che, chi li indossa deve riposare per 1 giorno.

## Stivali del Viaggiare e del Saltare

Chi li indossa è in grado di viaggiare senza stancarsi e saltare grandi distanze.

- ▶ **Infaticabilità:** è possibile ignorare il normale bisogno di riposo mentre si è in viaggio (vedere *Avventure nelle Terre Selvagge*, pag. 110).
- ▶ **Saltare:** chi li indossa può saltare fino a 3 m in altezza e 9 m orizzontalmente.

## Strumento per l'Evocazione degli Elementali

Oggetti rituali incantati con il potere di evocare esseri dai piani elementali. Ogni piano elementale ha un tipo diverso di strumento:

- ▶ **Acqua:** una bacinella del diametro di 90 cm.
- ▶ **Aria:** un incensiere.
- ▶ **Fuoco:** un braciere.
- ▶ **Terra:** una pietra del diametro di 15 cm.

**Uso:** gli oggetti possono essere utilizzati come segue;

- ▶ **Frequenza:** il potere di evocazione può essere usato solo una volta al giorno.
- ▶ **Prima dell'uso:** lo strumento dev'essere preparato. Ciò richiede 1 turno.
- ▶ **Attivazione:** una volta preparato, attivare lo strumento richiede 1 turno.
- ▶ **Elementale evocato:** un elementale da 12 DV (vedere *pag. 154*) viene richiamato per eseguire gli ordini dell'evocatore.
- ▶ **Autorità sull'elementale:** funziona come descritta nell'incantesimo da mago *evoca elementale* (vedere *pag. 90*).

## Tamburi del Panico

Grossi tamburi che inducono il panico in coloro che ne sentono il suono.

- ▶ **Gittata:** le creature fino a 72 m sono influenzate quando i tamburi vengono suonati. Quelle entro 3 m dai tamburi non lo sono.
- ▶ **Creature influenzate:** sono colpite dalla paura incantata emessa dai tamburi: devono superare un  **tiro salvezza contro incantesimi**  o tirare sul morale con una penalità di -2 (se vengono usate le regole opzionali sul morale; vedere *Morale*, pag. 123).
- ▶ **Effetti:** le creature che falliscono il tiro salvezza o quello sul morale fuggono dal suono dei tamburi alla massima velocità per 30 round.

## Tappeto Volante

Un tappeto incantato in grado di volare, portando fino a tre passeggeri (e il loro equipaggiamento). La capacità di movimento dipende dal numero di passeggeri:

- ▶ **1 passeggero:** 90 m (30 m).
- ▶ **2 passeggeri:** 72 m (24 m).
- ▶ **3 passeggeri:** 54 m (18 m).

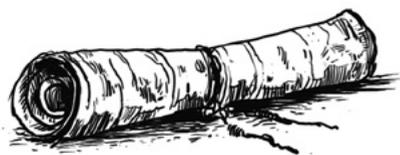
# PERGAMENE E MAPPE

## Pergamene Magiche e Mappe

B: d8	X: d%	Pergamena
1	1-15	1 Incantesimo
2	16-25	2 Incantesimi
3	26-31	3 Incantesimi
	32-34	5 Incantesimi
	35	7 Incantesimi
4	36-38	Mappa del Tesoro: I
	39-40	Mappa del Tesoro: II
	41-42	Mappa del Tesoro: III
	43	Mappa del Tesoro: IV
	44	Mappa del Tesoro: V
	45	Mappa del Tesoro: VI
	46	Mappa del Tesoro: VII
5	47-50	Mappa del Tesoro: VIII
	51-55	Mappa del Tesoro: IX
	56	Mappa del Tesoro: X
	57-58	Mappa del Tesoro: XI
	59-60	Mappa del Tesoro: XII
6	61-65	Pergamena Maledetta
	66-75	Prot. dagli Elementali
7	76-85	Prot. dai Licantropi
	86-90	Prot. dalla Magia
8	91-00	Prot. dai Non-Morti

B: personaggi Basic (livello 1-3)

X: personaggi Expert (livello 4+)



Le pergamene sono vecchi fogli di carta o cartapeccora sui quali utilizzatori di incantesimi di alto livello hanno scritto parole magiche.

**Un solo uso:** le parole su una pergamena scompaiono quando questa viene letta.

**Luce:** una pergamena può essere usata solo se c'è abbastanza luce per leggere.

## Mappa del Tesoro

**Uso:** tutti i personaggi (se non diversamente specificato).

Una mappa indica la strada per un importante tesoro, che si trova in un dungeon o nelle terre selvagge.

**Interpretare:** le mappe del tesoro potrebbero non essere sempre facili; può darsi che una mappa sia incompleta, scritta per enigmi o in qualche linguaggio oscuro.

**Prepararsi in anticipo:** l'arbitro dovrebbe preparare in anticipo delle mappe del tesoro.

## Tesori

La seguente lista può essere utilizzata per determinare la natura del tesoro a cui conduce ogni tipo di mappa.

- ▶ **I:** 1 oggetto magico.
- ▶ **II:** 1d6×10 gemme e 2d10 gioielli.
- ▶ **III:** 2 oggetti magici.
- ▶ **IV:** 3 oggetti magici (niente spade).
- ▶ **V:** 3 oggetti magici e 1 pozione.
- ▶ **VI:** 3 oggetti magici, 1 pergamena e 1 pozione.
- ▶ **VII:** 5d6 gemme e 2 oggetti magici.
- ▶ **VIII:** Cumulo di tesori del valore di 1d4×1.000 mo.
- ▶ **IX:** Cumulo di tesori del valore di 5d6×1.000 mo.
- ▶ **X:** Cumulo di tesori del valore di 5d6×1.000 mo e 1 oggetto magico.
- ▶ **XI:** Cumulo di tesori del valore di 5d6×1.000 mo e 5d6 gemme.
- ▶ **XII:** Cumulo di tesori del valore di 6d6×1.000 mo.



### Valore del Cumulo di Tesori

Nel caso di cumuli di tesori con un valore indicato in monete d'oro, l'arbitro può scegliere che tipo di oggetti comprendono. (Per esempio, possono esserci monete, ma anche opere d'arte preziose o gioielli.)

### Sentinelle

Il tesoro è solitamente protetto da incantesimi, trappole o mostri (ad es. un mostro dalla tabella degli incontri per i livelli 5-6 dei dungeon o superiori).

## Pergamena di Incantesimi

**Uso:** utilizzatori di magia.

**Tipo di magia:** 1-su-4 pergamene contengono incantesimi divini; le altre contengono incantesimi arcani.

**Attivazione:** leggere il testo ad alta voce evoca gli effetti di uno specifico incantesimo. Solo gli utilizzatori di magia arcana possono usare pergamene con incantesimi arcani. Solo gli utilizzatori di magia divina possono usare quelle con incantesimi divini.

**Pergamene di incantesimi arcani:** sono scritte in un linguaggio magico che può essere letto solo con la magia.

**Pergamene di incantesimi divini:** sono scritte in un linguaggio normale (solitamente il Comune), ma possono essere impiegate solo da utilizzatori di magia divina.

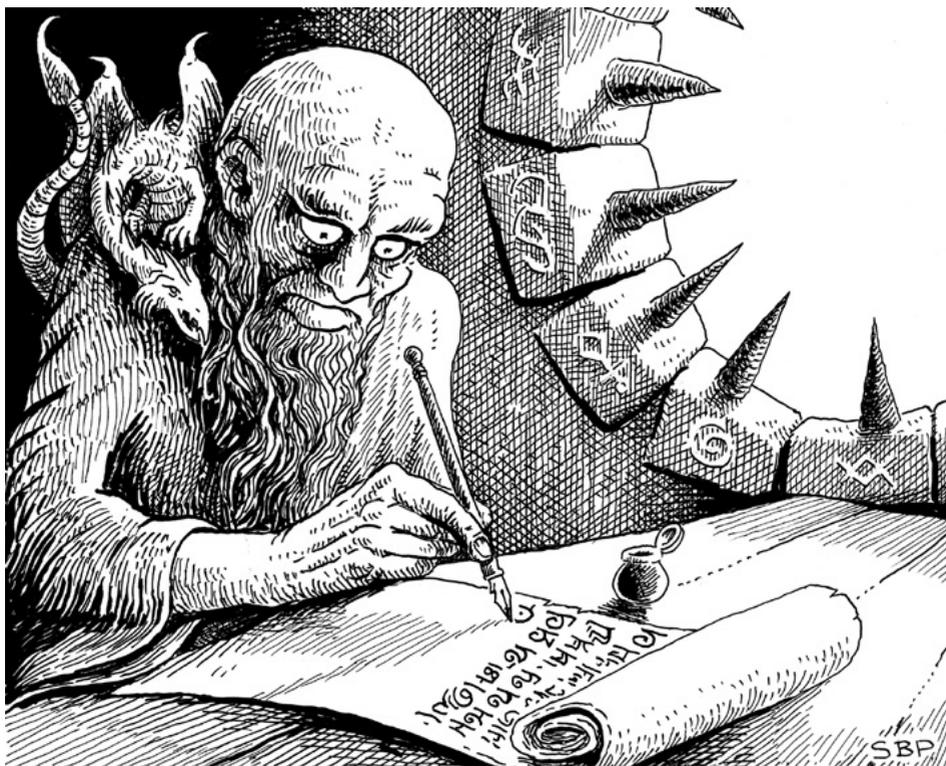
**Pergamene con più incantesimi:** se una pergamena contiene più incantesimi, solo quello che viene lanciato scompare.

### Incantesimi su una Pergamena

L'arbitro può scegliere gli incantesimi o selezionarli casualmente con i dadi. La tabella sottostante può essere utilizzata per determinare il livello di ogni incantesimo sulla pergamena. (La tabella indica probabilità separate per personaggi di livello Basic ed Expert. Vedere *Oggetti Magici Basic ed Expert*, pag. 232.)

### Livello Casuale degli Incantesimi sulle Pergamene

B: d6	X: d%	Livello dell'Incantesimo	
		Arcano	Divino
1-3	1-25	1°	1°
4-5	26-50	2°	2°
6	51-70	3°	3°
	71-85	4°	4°
	86-95	5°	5°
	96-00	6°	5°



## Pergamena Maledetta

**Usò:** tutti i personaggi (se non diversamente specificato).

**Attivazione:** semplicemente guardare il pernicioso testo sulla pergamena maledice il personaggio. L'arbitro deve stabilire l'esatta natura della maledizione (vedere esempi sotto).

**Rimozione:** la maledizione può essere rimossa con la magia (ad es. *rimuovi maledizione*) o (a discrezione dell'arbitro) completando qualche impresa particolare.

### Esempi di Maledizione

- **Trasformazione:** il lettore si tramuta in una creatura inoffensiva (ad es. un ranocchietto).
- **Evocazione:** un mostro errante appare accanto al lettore e attacca (ottenendo la sorpresa). Il mostro è di livello pari al quello del lettore.

► **Oggetto perduto:** un oggetto magico di proprietà del lettore svanisce. L'arbitro può scegliere l'oggetto o selezionarlo casualmente.

► **Risucchio di energia:** il lettore perde permanentemente 1 livello di esperienza (o Dado Vita). Questo implica la perdita di 1 Dado Vita di punti ferita, oltre a tutti gli altri benefici del livello risucchiato (ad es. incantesimi, tiri salvezza, ecc.). I PX del personaggio sono ridotti a metà strada tra il vecchio livello e quello nuovo. Una persona che perde tutti i livelli muore.

► **Ritirare una caratteristica:** il giocatore deve ritirare il requisito primario del personaggio.

► **Guarigione lenta:** la capacità di guarigione del lettore viene ridotta. La guarigione naturale richiede il doppio del tempo e gli incantesimi di cura ripristinano la metà dei punti ferita rispetto al solito.

## Pergamena di Protezione

**Uso:** tutti i personaggi (se non diversamente specificato). (Scritta in un linguaggio non magico, solitamente il Comune.)

**Attivazione:** leggere il testo ad alta voce evoca un circolo di protezione contro un tipo specifico di mostro o energia.

**Area di protezione:** evoca un circolo di protezione con un raggio di 3 m attorno al lettore quando viene usata. Se il lettore si muove, il circolo si sposta con lui.

**Protezione contro i mostri:** nel caso delle pergamene di protezione contro i mostri, il circolo non impedisce alle creature influenzate di usare la magia o le armi a distanza per attaccare chi si trova al suo interno. Se qualcuno all'interno del circolo attacca in mischia un mostro influenzato, il circolo si infrange.

### Protezione dagli Elementali

Evoca un circolo di protezione con un raggio di 3 m attorno al lettore quando viene usata.

- ▶ **Effetto:** nessun elementale può entrare nel circolo.
- ▶ **Muoversi:** se il lettore si muove, il circolo di protezione lo segue.
- ▶ **Attacchi a distanza:** il circolo non impedisce agli elementali di usare la magia o le armi a distanza per attaccare chi si trova al suo interno.
- ▶ **Infrangerlo:** se qualcuno all'interno del circolo attacca in mischia uno degli elementali influenzati, il circolo si infrange.
- ▶ **Durata:** 2 turni, a meno che non venga infranto.

### Protezione dai Licantropi

Evoca un circolo di protezione con un raggio di 3 m attorno al lettore quando viene usata.

- ▶ **Effetto:** a un certo numero di licantropi viene impedito di entrare nel circolo. Il numero dipende dai loro Dadi Vita: 1-3 DV: 1d10 licantropi influenzati, 4-5 DV: 1d8 licantropi influenzati, 6+ DV: 1d4 licantropi influenzati.

▶ **Muoversi:** se il lettore si muove, il circolo di protezione lo segue.

▶ **Attacchi a distanza:** il circolo non impedisce ai licantropi di usare la magia o le armi a distanza per attaccare chi si trova al suo interno.

▶ **Infrangerlo:** se qualcuno all'interno del circolo attacca uno dei licantropi influenzati in mischia, il circolo si infrange.

▶ **Durata:** 6 turni, a meno che non venga infranto.

### Protezione dalla Magia

Evoca una barriera non attraversabile da incantesimi ed effetti simili (ad es. quelli degli oggetti magici).

- ▶ **Effetto:** la barriera impedisce alla magia di entrare nel circolo, ma anche di uscirne.
- ▶ **Durata:** 1d4 turni.
- ▶ **Dissoluzione:** solo con un desiderio.

### Protezione dai Non-Morti

Evoca un circolo di protezione con un raggio di 3 m attorno al lettore quando viene usata.

- ▶ **Effetto:** a un certo numero di mostri non-morti viene impedito di entrare nel circolo. Il numero dipende dai loro Dadi Vita: 1-3 DV: 2d12 non-morti influenzati, 4-5 DV: 2d6 non-morti influenzati, 6+ DV: 1d6 non-morti influenzati.
- ▶ **Muoversi:** se il lettore si muove, il circolo di protezione lo segue.
- ▶ **Attacchi a distanza:** il circolo non impedisce ai non-morti di usare la magia o le armi a distanza per attaccare chi si trova al suo interno.
- ▶ **Infrangerlo:** se qualcuno all'interno del circolo attacca in mischia uno dei mostri non-morti influenzati, il circolo si infrange.
- ▶ **Durata:** 6 turni, a meno che non venga infranto.





# POZIONI

## Pozioni Magiche

B: d8	X: d%	Pozione
	1-3	Autometamorfosi
	4-7	Chiaroveggenza
	8-10	Chiarudienza
	11-13	Controllo degli Animali
	14-16	Controllo dei Draghi
	17-19	Controllo dei Giganti
	20-22	Controllo dei Non-Morti
	23-25	Controllo delle Piante
	26-28	Controllo degli Umani
1	29-32	Crescita
	33-37	Eroismo
2	38-41	ESP
3	42-45	Forma Gassosa
	46-49	Forza del Gigante
4	50-53	Guarigione
	54-60	Inganno
5	61-64	Invisibilità
	65-68	Invulnerabilità
6	69-72	Levitazione
	73-76	Longevità
	77-80	Resistenza al Fuoco
7	81-83	Rimpicciolimento
	84-86	Scopritesori
8	87-88	Veleno
	89-96	Velocità
	97-00	Volo

**B:** personaggi Basic (livello 1-3)

**X:** personaggi Expert (livello 4+)

**Uso:** tutti i personaggi (se non diversamente specificato).

**Identificare:** una pozione richiede di berne un piccolo sorso. È difficile identificare una pozione solo dal sapore o dall'odore, dato che anche pozioni con lo stesso effetto non sono simili.

**Bere:** un'intera dose di una pozione richiede 1 round e attiva l'effetto magico per 1d6+6 turni. L'arbitro deve tirare e tenere traccia di questa durata, senza dire al giocatore per quanto tempo la pozione avrà effetto.

## Mischiare Pozioni

Bere una pozione mentre si è già sotto gli effetti di un'altra è pericoloso:

► **Nausea:** il personaggio è completamente incapacitato per 3 turni a causa del malessere.

► **Annullamento:** gli effetti di entrambe le pozioni si cancellano.

Questa regola non si applica alle pozioni con durata istantanea o permanente.

## Pozione di Autometamorfosi

Il personaggio si trasforma in un altro essere (a sua scelta) quando beve questa pozione. Questo funziona allo stesso modo dell'incantesimo da mago *autometamorfosi* (vedere pag. 86). Si applica la durata standard delle pozioni.



## Pozione di Chiaroveggenza

Permette al personaggio di vedere attraverso gli occhi di un'altra creatura.

- ▶ **Gittata:** l'altra creatura dev'essere entro 18 m.
- ▶ **Ostacoli:** il piombo blocca l'effetto.

## Pozione di Chiarudienza

Permette al personaggio di sentire attraverso le orecchie di un'altra creatura.

- Gittata:** l'altra creatura dev'essere entro 18 m.
- Ostacoli:** il piombo blocca l'effetto.

## Pozione di Controllo

Una pozione di questo genere permette a chi la beve di controllare le azioni di un certo tipo di creature.

- ▶ **Concentrazione:** esercitare il controllo richiede concentrazione.
- ▶ **Raggio visivo:** il personaggio può controllare solo creature che è in grado di vedere.
- ▶ **Ordini suicidi:** le creature controllate resistono a ordini per esse mortali.

### Controllo degli Animali

- ▶ **Influenza:** fino a 3d6 Dadi Vita di animali normali o giganti (ma non magici).
- ▶ **Quando l'effetto della pozione termina:** gli animali influenzati se ne vanno.

### Controllo dei Draghi

- ▶ **Influenza:** 1-3 draghi di un tipo specifico. (L'arbitro determina quale tipo di drago è influenzato dalla pozione.)
- ▶ **Lanciare incantesimi:** non è possibile ordinare a un drago di lanciare incantesimi.
- ▶ **Quando l'effetto della pozione termina:** i draghi influenzati hanno una reazione ostile.

### Controllo dei Giganti

- ▶ **Influenza:** 1-4 giganti di un tipo specifico. (L'arbitro dovrebbe determinare quale tipo di gigante è influenzato dalla pozione.)

### Controllo dei Non-Morti

- ▶ **Influenza:** fino a 3 Dadi Vita di non-morti.
- ▶ **Quando l'effetto della pozione termina:** i non-morti influenzati hanno una reazione ostile.

### Controllo delle Piante

- ▶ **Influenza:** tutte le piante (incluse quelle mostruose) in un'area di 9×9 m distante fino a 18 m.
- ▶ **Ordini:** è possibile ordinare alle piante influenzate di muoversi secondo i desideri del personaggio; possono essere usate per imbrigliare le creature nell'area.

### Controllo degli Umani

- ▶ **Uso:** è possibile affascinare un essere umano entro 18 m. Si può affascinare al massimo un bersaglio per round.
- ▶ **Resistere:** il soggetto può effettuare un **tiro salvezza contro incantesimi** per resistere allo charme.
- ▶ **Numero massimo di soggetti:** è possibile affascinare in questo modo fino a 6 Dadi Vita di umani. Gli umani normali contano come ½ DV.
- ▶ **Individui affascinati:** considerano il personaggio un amico fidato e intervengono in sua difesa. Obbediscono agli ordini del personaggio, purché non siano evidentemente autolesionisti e non contraddicano il loro allineamento.

## Pozione di Crescita

Le dimensioni del personaggio raddoppiano.

- ▶ **Attacchi in mischia:** la forza aumentata del personaggio implica che il danno dei suoi attacchi in mischia è raddoppiato.

## Pozione di Eroismo

Quando bevono una *pozione di eroismo*, umani normali e personaggi appartenenti a classi incentrate sul combattimento che non usano la magia (ad es. guerrieri, halfling o nani) guadagnano temporaneamente livelli aggiuntivi. Il numero di livelli guadagnati dipende dal normale livello d'esperienza del personaggio:

- ▶ **Umano normale:** guadagna le abilità di un guerriero di 4° livello.
- ▶ **1°-3° livello:** guadagna 3 livelli.
- ▶ **4°-7° livello:** guadagna 2 livelli.
- ▶ **8°-10° livello:** guadagna 1 livello.
- ▶ **11° livello+:** nessun effetto.
- ▶ **Effetti:** si acquisiscono tutte le abilità dei livelli aggiuntivi, compresi i punti ferita extra.
- ▶ **Danno:** il danno subito mentre si è sotto gli effetti di questa pozione viene prima dedotto dalla riserva di punti ferita aggiuntivi che garantisce.

## Pozione di ESP

Conferisce il potere di leggere il pensiero. Questo funziona allo stesso modo dell'incantesimo dei maghi *ESP* (vedere *pag. 81*). Si applica la durata standard delle pozioni.

## Pozione di Forma Gassosa

Il corpo del personaggio diventa una nube di vapore. Questo ha i seguenti effetti:

- ▶ **Equipaggiamento e abbigliamento:** cadono per terra.
- ▶ **Movimento:** come nube gassosa, il personaggio può muoversi attraverso piccole fessure in muri di pietra, oggetti di legno, ecc.
- ▶ **Attaccare:** in forma gassosa non è possibile.
- ▶ **Invulnerabilità:** la CA del personaggio è -2 [21]. Le armi non magiche non possono ferirlo.

## Pozione di Forza del Gigante

Conferisce la forza di un gigante dei ghiacci.

- ▶ **Attacchi con armi:** infliggono il doppio del danno.
- ▶ **Lancio di macigni:** il personaggio può tirare macigni per 3d6 danni, con una gittata massima di 60 m.
- ▶ **Non cumulativi:** gli effetti di questa pozione non sono cumulativi con altri oggetti magici che aumentano la forza (ad es. una *cintura della forza del gigante*).

## Pozione di Guarigione

Ha uno di questi due effetti sul personaggio che la beve:

- ▶ **Guarire un soggetto vivente:** restituisce 1d6+1 punti ferita. Questo non può far superare i normali punti ferita massimi del soggetto.
- ▶ **Cura la paralisi:** gli effetti che paralizzano sono annullati.

## Pozione dell'Inganno

Un personaggio che la beve crede di essere sotto gli effetti di un altro tipo di pozione.

- ▶ **Tipo:** l'altro tipo di pozione deve essere determinato dall'arbitro.
- ▶ **Descrizione:** l'arbitro dovrebbe cercare di ingannare il giocatore per fargli credere che il personaggio sia sotto gli effetti dell'altra pozione, rivelando la verità solo in un frangente critico.

## Pozione di Invisibilità

Il personaggio diventa invisibile bevendo questa pozione. Funziona allo stesso modo dell'incantesimo da mago *invisibilità* (vedere *pag. 82*). Si applica la durata standard delle pozioni.

- ▶ **Piccole dosi:** a discrezione dell'arbitro, una *pozione di invisibilità* può essere consumata in 6 dosi più piccole, ognuna di durata ridotta.

## Pozione di Invulnerabilità

Il personaggio è magicamente protetto dal danno e guadagna i seguenti benefici:

- ▶ **Classe Armatura:** bonus di +2.
- ▶ **Tiri salvezza:** bonus di +2.
- ▶ **Frequenza d'uso:** se un personaggio consuma più di una *pozione di invulnerabilità* nello spazio di una settimana, gli effetti sono invertiti (una penalità di -2 alla CA e ai tiri salvezza).

## Pozione di Levitazione

Il personaggio guadagna la facoltà di muoversi a piacimento in verticale nell'aria.

- ▶ **Verticale:** il personaggio controlla mentalmente il movimento fino a 18 m per round.
- ▶ **Orizzontale:** il personaggio può puntellarsi contro oggetti solidi per muoversi lateralmente.
- ▶ **Peso:** è possibile trasportare la quantità di peso normale levitando.

## Pozione di Longevità

Provoca il ringiovanimento istantaneo e permanente di 10 anni del personaggio.

## Pozione di Resistenza al Fuoco

Conferisce protezione contro il fuoco:

- ▶ **Calore normale:** immunità al fuoco e al calore non magico.
- ▶ **Bonus ai tiri salvezza:** +2 contro soffio e attacchi magici basati sul fuoco.
- ▶ **Danno basato sul fuoco:** è ridotto di 1 punto per ogni dado tirato. (Ogni dado infligge almeno 1 punto ferita di danno.)

## Pozione del Rimpicciolimento

Il personaggio si rimpicciolisce fino a 15 cm.

- ▶ **Efficacia in combattimento:** il personaggio non può nuocere a creature più alte di 30 cm mentre è ristretto.
- ▶ **Spazi angusti:** il personaggio può infilarsi in spazi angusti.
- ▶ **Rimanendo immobile:** il personaggio ha solo il 10% di probabilità di essere notato.

## Pozione Scopritesori

Conferisce la capacità di percepire i tesori.

- ▶ **Gittata:** è possibile rilevare tesori lontani fino a 108 m.
- ▶ **Direzione e distanza:** il personaggio acquisisce una consapevolezza della direzione e della distanza del tesoro.
- ▶ **Concentrazione:** il personaggio deve concentrarsi per percepire le informazioni.
- ▶ **Più di un cumulo di tesori:** viene percepito quello più grande entro gittata.
- ▶ **Ostacoli:** la magia è bloccata dal piombo.

## Pozione di Veleno

Sembra uguale a una qualunque altra pozione.

- ▶ **Effetto:** è letale (**tiro salvezza contro veleno**).
- ▶ **Assaggiare:** anche un sorso ha pieno effetto.

## Pozione di Velocità

I movimenti e le azioni del personaggio sono accelerati magicamente.

- ▶ **Movimento:** la capacità di movimento è raddoppiata.
- ▶ **Attacchi:** il numero di attacchi per round che il personaggio può fare è raddoppiato.
- ▶ **Altre azioni:** possono essere compiute a velocità raddoppiata.

## Pozione di Volo

Conferisce l'abilità di librarsi nell'aria.

- ▶ **Capacità di movimento:** fino a 108 m (36 m).
- ▶ **Movimento libero:** è possibile in ogni direzione, inclusa l'abilità di levitare e fluttuare a mezz'aria.





# SPADE

Usò: secondo le normali restrizioni di classe.

## Spade Magiche

### B: d8 X: d% Spada

1	1-2	Spada -1, Maledetta
	3-4	Spada -2, Maledetta
2	5-44	Spada +1
3	45-50	Spada +1, +2 contro Licantropi
4	51-56	Spada +1, +2 contro Utilizzatori di Incantesimi
	57-61	Spada +1, +3 contro Creature Incantate
	62-66	Spada +1, +3 contro Creature Rigeranti
5	67-71	Spada +1, +3 contro Draghi
6	72-76	Spada +1, +3 contro Non-Morti
	77	Spada +1, Desideri
	78-81	Spada +1, Fiammeggiante
	82-84	Spada +1, Localizzare Oggetto
7	85-92	Spada +1, Luce
	93	Spada +1, Risucchio di Energia
8	94-96	Spada +2
	97-98	Spada +2, Charme
	99-00	Spada +3

B: personaggi Basic (livello 1-3)

X: personaggi Expert (livello 4+)

## Spade Incantate

**Bonus:** per le spade incantate è specificato un bonus da applicare sia ai tiri per colpire che al danno con quell'arma.

**Bonus contro un tipo di creatura:** alcune spade hanno un bonus speciale quando sono usate contro un certo tipo di creatura.

## Spade Maledette

**Penalità:** per le spade maledette è specificata una penalità da applicare sia ai tiri per colpire che al danno con quell'arma.

**Liberarsene:** una volta che la spada è stata usata in combattimento, il personaggio è sotto la sua maledizione e incapace di liberarsene. Anzi, sviluppa una predilezione per l'arma e la usa ogni volta che è possibile. La maledizione può essere rimossa solo con la magia.

## Spade con uno Scopo Speciale

Alcune spade magiche sono permeate da uno scopo speciale. Tali spade sono estremamente potenti e sempre senzienti. Le regole per determinare i poteri di una di esse si trovano nella sezione *Spade Senzienti*, pag. 272.

**Probabilità:** c'è una probabilità di 1-su-20 che una spada magica abbia uno scopo speciale. L'arbitro ha la facoltà di decidere di piazzare queste spade solo volontariamente, piuttosto che lasciar decidere ai dadi.

## Spade Senzienti

Alcune spade magiche hanno un'intelligenza e una personalità innata, assieme ad altri poteri speciali. Le regole per determinare i poteri speciali di una di esse si trovano nella sezione *Spade Senzienti*, pag. 272.

**Probabilità:** se l'arbitro vuole determinare casualmente se una spada magica è intelligente, la probabilità è del 30%.

## Spada +2, Charme

Conferisce a chi la brandisce l'abilità di affascinare altre persone.

- ▶ **Effetto:** funziona come l'incantesimo da mago *charme* (vedere *pag. 78*).
- ▶ **Frequenza d'uso:** il potere può essere usato fino a tre volte alla settimana.

## Spada +1, Desideri

Ha il potere di realizzare i desideri (vedere *pag. 233*) di chi la brandisce.

- ▶ **Cariche:** la spada realizza un totale di 1d4 desideri.
- ▶ **Desiderare:** il desiderio dev'essere espresso ad alta voce da chi brandisce la spada.

## Spada +1, Fiammeggiante

Prende fuoco a comando. Mentre è in fiamme:

- ▶ **Illumina:** nel raggio di 9 m.
- ▶ **Può dare fuoco alle cose:** può essere usata come una torcia per dare fuoco alle cose (ad es. l'incantesimo *ragnatela*).
- ▶ **Infligge danno da fuoco:** che potrebbe avere effetti speciali su certe creature.
- ▶ **Conferisce un bonus ai tiri per colpire:** contro certi tipi di creature;
  - a. +2 contro i troll (o altre creature che non possono rigenerare il danno da fuoco).
  - b. +2 contro pegasi, ippogrifi e roc (o altre creature simile a uccelli).
  - c. +3 contro gli uomini-albero (o altre creature vegetali).
  - d. +3 contro i non-morti.
- ▶ **Durata:** la spada continua a bruciare finché non le viene ordinato di smettere.

## Spada +1, Luce

Produce luce nel raggio di 9 m a comando.

## Spada +1, Localizzare Oggetto

Conferisce a chi la brandisce l'abilità di rilevare la presenza di oggetti entro 36 m.

- ▶ **Effetto:** funziona come l'incantesimo da mago *localizzare oggetto* (vedere *pag. 83*).
- ▶ **Frequenza d'uso:** il potere può essere usato fino a una volta al giorno.

## Spada +1, Risucchio di Energia

Risucchia la forza vitale dalle sue vittime.

- ▶ **Con un colpo a segno:** chi la brandisce può ordinare alla spada di risucchiare la forza vitale della vittima.
- ▶ **Risucchio di energia:** oltre a subire il danno normale, il bersaglio perde permanentemente 1 livello di esperienza (o Dado Vita). Questo implica la perdita di 1 Dado Vita di punti ferita, oltre a tutti gli altri benefici del livello risucchiato (ad es. incantesimi, tiri salvezza, ecc.). I PX del personaggio sono ridotti alla cifra minima per il nuovo livello. Una persona che perde tutti i livelli muore.
- ▶ **Cariche:** la spada può risucchiare un totale di 1d4+4 livelli. Dopo che è stato risucchiato questo numero di livelli, diventa una normale *spada +1*.

# SPADE SENZIENTI

Se una spada magica è anche senziente (la probabilità si trova nella sezione *Spade*, pag. 270), è possibile utilizzare la seguente procedura per determinarne i poteri. In alternativa, l'arbitro può scegliere le capacità della spada come desidera.

## Generare una Spada Senziente

- Scopo speciale:** se la spada ha uno scopo speciale, vedere **Scopo Speciale**, pag. 277 per determinare quale esso sia.
- Intelligenza e personalità:** l'INT della spada è pari a  $1d6+6$ . (Le spade permeate da uno scopo speciale hanno sempre INT 12.) La spada ha una sua personalità e dovrebbe essere giocata come un PNG.
- Comunicazione:** l'INT della spada determina il mezzo con cui può comunicare. Vedere tabella a lato.
  - Empatia:** la spada non può comunicare direttamente, ma spiega empaticamente a chi la brandisce i suoi poteri e come usarli.
  - Parola:** la spada si esprime a voce alta. Il numero di linguaggi che conosce è stabilito tirando sull'apposita tabella, a destra. I linguaggi dovrebbero essere scelti dall'arbitro.
  - Lettura:** la spada sa leggere tutti i linguaggi che parla, oltre ai caratteri magici.
- Allineamento:** vedere tabella a lato.
- Poteri:** l'INT della spada determina il numero di poteri che possiede (tabella a lato). Poteri descritti nelle pagine seguenti.
- Ego:** le spade senzienti hanno un punteggio di *Ego* che misura la forza della loro personalità. È determinato dal tiro di  $1d12$ . Le spade permeate da uno scopo speciale hanno sempre Ego pari a 12.

## Comunicazione della Spada Senziente

INT	Letture	Comunicazione
7	No	Empatia
8	No	Empatia
9	No	Empatia
10	No	Parola
11	Sì	Parola
12	Sì	Parola

## Linguaggi della Spada Senziente

d100	Linguaggi
01-50	Linguaggio dell'Allineamento + 1
51-70	Linguaggio dell'Allineamento + 2
71-85	Linguaggio dell'Allineamento + 3
86-95	Linguaggio dell'Allineamento + 4
96-99	Linguaggio dell'Allineamento + 5
00	Tirare altre due volte, sommando i risultati

## Allineamento della Spada Senziente

d20	Allineamento
1-13	Legale
14-18	Neutrale
19-20	Caotico

## Poteri della Spada Senziente

INT	Poteri
7	1 potere sensoriale
8	2 poteri sensoriali
9	3 poteri sensoriali
10	3 poteri sensoriali
11	3 poteri sensoriali
12	3 sensoriali + 1 straordinario

## Usare una Spada Senziente

Le spade senzienti conferiscono a chi le brandisce poteri speciali che vanno al di là di quelli di una normale spada magica, ma usarne una comporta anche dei rischi.

### Attivare i Poteri

- ▶ **In mano:** per usare un potere, il proprietario deve impugnare la spada.
- ▶ **Concentrazione:** il proprietario deve concentrarsi per attivare un potere.

### Allineamento

L'allineamento della spada può essere determinato solo toccandola. Farlo può comportare dei danni se il personaggio è di allineamento differente dalla spada:

- ▶ **Spade legali:** infliggono 1d6 danni per round ai personaggi neutrali e 2d6 danni per round ai personaggi caotici.
- ▶ **Spade neutrali:** infliggono 1d6 danni per round ai personaggi non neutrali.
- ▶ **Spade caotiche:** infliggono 1d6 danni per round ai personaggi neutrali e 2d6 danni per round ai personaggi legali.

## Controllo

Una spada senziente ha una sua personalità e, a volte, può cercare di prendere il controllo della persona che la brandisce. Le seguenti circostanze provocano un tiro di controllo (spiegato più avanti):

- ▶ **Primo contatto:** quando il personaggio tocca la spada per la prima volta.
- ▶ **Ferite:** quando il personaggio è ridotto a metà o meno dei suoi punti ferita.
- ▶ **Gelosia:** quando il personaggio entra in possesso di un'altra arma magica.
- ▶ **Differenza di allineamento:** ogni volta che viene usata, se la spada e il personaggio sono di allineamento differente.
- ▶ **Scopo speciale:** se la spada ha uno scopo speciale, ogni volta che questo è applicabile. (Ad es. quando viene incontrato un personaggio o una creatura del tipo che la spada è stata creata per uccidere.)

## Tiro di Controllo

Quando si verifica una delle circostanze menzionate in precedenza, è necessario un tiro di controllo:

1. Determinare il punteggio di Volontà della spada:
  - a. La somma della sua INT e del suo EGO.
  - b. Aggiungere 1 per ogni potere straordinario che la spada possiede.
  - c. Aggiungere 1d10 se la spada e chi la brandisce sono di allineamento differente.
2. Determinare la Volontà di chi brandisce la spada:
  - a. La somma della sua FOR e della sua SAG.
  - b. Se il personaggio ha meno dei suoi punti ferita massimi, la Volontà è ridotta di 1d4 (o 2d4 se il personaggio ha meno di metà dei punti ferita).
3. Confrontare i punteggi di Volontà. Se quello della spada è più alto, prende il controllo del personaggio.

## Quando la Spada Prende il Controllo

L'arbitro determina il comportamento del personaggio dettato dalla spada, per esempio:

- ▶ **Gelosia:** scarta altre armi o ignora armi magiche appena scoperte.
- ▶ **Gloria:** si getta in battaglia al fine di conquistare gloria per conto della spada.
- ▶ **Resa:** a un nemico che la spada considera più degno di brandirla o più suscettibile al controllo.
- ▶ **Concessioni:** spese munifiche per la spada, come foderi preziosi, gioielli adattati per decorarla, incantamenti e protezioni, ecc. La spada può costringere il personaggio a spendere la maggior parte dei suoi soldi in questo modo!

## Mettere Fine al Controllo

Una volta preso il controllo, la spada libera il personaggio solo quando le circostanze che hanno provocato il tiro sono passate o quando si sente soddisfatta.

# POTERI STRAORDINARI

Ogni potere dovrebbe essere tirato sulla tabella sottostante. I duplicati possono essere ritirati, a meno che non sia specificato diversamente.

**Frequenza d'uso:** a meno che la descrizione non indichi diversamente, un potere può essere usato al massimo tre volte al giorno.

## Poteri Straordinari della Spada Senziente

### d100 Potere

1-10	Chiaroveggenza
11-20	Chiarudienza
21-25	Danno extra (duplicati possibili)
26-35	ESP
36-40	Guarigione (duplicati possibili)
41-49	Illusione
50-54	Levitazione
55-64	Telecinesi
65-74	Telepatia
75-83	Teletrasporto
84-92	Vista a raggi X
93-97	Volo
98-99	Tirare altre due volte su questa tabella
00	Tirare altre tre volte su questa tabella

## Chiaroveggenza

Permette a chi brandisce la spada di vedere attraverso gli occhi di un'altra creatura.

► **Attivazione:** chi brandisce la spada deve concentrarsi per 1 turno per attivare questo potere.

► **Gittata:** l'altra creatura deve essere entro 18 m.

► **Ostacolo:** il piombo blocca questo potere.

## Chiarudienza

Permette al personaggio di sentire attraverso le orecchie di un'altra creatura.

► **Attivazione:** chi brandisce la spada deve concentrarsi per 1 turno per attivare questo potere.

► **Gittata:** l'altra creatura deve essere entro 18 m.

► **Ostacolo:** il piombo blocca questo potere.

## Danno Extra

Incrementa la forza di chi brandisce la spada per 1d10 round. Mentre il potere è attivo, il danno che il proprietario infligge è moltiplicato per 4.

## Duplicati

Se questo potere viene tirato più di una volta, il moltiplicatore al danno aumenta di 1 per ogni duplicato.

## ESP

Permette a chi brandisce la spada di leggere il pensiero di un'altra creatura vivente.

► **Attivazione:** chi brandisce la spada deve concentrarsi verso una specifica direzione per attivare questo potere.

► **Gittata:** l'altra creatura deve trovarsi entro 18 m.

► **Comprensione:** chi brandisce la spada guadagna una comprensione empatica dei pensieri dell'altra creatura.

► **Ostacolo:** il piombo blocca questo potere.

## Guarigione

La spada guarisce il danno.

► **Effetto:** viene guarito 1 punto di danno ogni round, per 6 round.

► **Frequenza d'uso:** questo potere può essere attivato solo una volta al giorno.

## Duplicati

Se questo potere viene tirato più di una volta, la sua durata aumenta di 6 round per ogni duplicato.

## Illusione

Si manifesta un'illusione scelta dal personaggio. Funziona come l'incantesimo da mago *creazione spettrale* (vedere *pag. 81*).

## Levitazione

Conferisce a chi brandisce la spada la facoltà di muoversi verticalmente nell'aria per un massimo di 3 turni.

- ▶ **Verticale:** il personaggio controlla mentalmente il movimento fino a 6 m per round.
- ▶ **Orizzontale:** il personaggio può puntellarsi contro oggetti solidi per muoversi lateralmente.

**Peso:** è possibile trasportare la quantità di peso normale levitando.

## Telecinesi

Concentrandosi, chi brandisce la spada è in grado di spostare con il potere del pensiero oggetti o creature entro 36 m.

- ▶ **Peso:** il peso complessivo del bersaglio può essere al massimo di 2.000 monete.
- ▶ **Movimento:** il bersaglio può essere spostato fino a 6 m per round, in qualunque direzione desiderata da chi indossa l'anello (incluso in verticale).
- ▶ **Resistere:** una creatura può tentare di resistere con un  **tiro salvezza contro incantesimi**.
- ▶ **Concentrazione:** il bersaglio viene lasciato cadere se la concentrazione si interrompe.

## Telepatia

Permette a chi brandisce la spada di leggere il pensiero di un'altra creatura vivente.

- ▶ **Concentrazione:** chi brandisce la spada deve concentrarsi verso una specifica direzione per attivare questo potere.
- ▶ **Gittata:** l'altra creatura deve trovarsi entro 18 m.
- ▶ **Comprensione:** chi brandisce la spada guadagna una comprensione empatica dei pensieri dell'altra creatura.

▶ **Comunicazione bidirezionale:** chi brandisce la spada può anche iniziare una comunicazione telepatica bidirezionale, anche se la creatura non è obbligata a rispondere.

▶ **Ostacolo:** il piombo blocca questo potere.

## Teletrasporto

Chi brandisce la spada è in grado di teletrasportarsi come se stesse usando l'incantesimo da mago (vedere *Teletrasporto, pag. 93*).

## Vista a Raggi X

Permette a chi brandisce la spada di vedere attraverso gli oggetti solidi.

- ▶ **Attraverso la pietra:** è possibile vedere fino a 9 m attraverso la pietra.
- ▶ **Attraverso i materiali più morbidi:** è possibile vedere fino a 18 m attraverso materiali meno densi (stoffa, acqua, legno).
- ▶ **Ostacoli:** l'oro e il piombo bloccano la vista.
- ▶ **Cercare:** quando è usato per perlustrare (vedere *Avventure nei Dungeon, pag. 108*), chi brandisce la spada nota sicuramente le porte segrete o trappole nell'area di 3×3 m che sta esaminando.
- ▶ **Concentrazione:** l'uso richiede concentrazione (chi brandisce la spada non può muoversi).
- ▶ **Frequenza d'uso:** questo potere può essere attivato al massimo una volta per turno.

## Volo

Chi brandisce la spada è in grado di volare per un massimo di 3 turni.

- ▶ **Capacità di movimento:** è possibile una velocità massima di 108 m (36 m).
- ▶ **Movimento libero:** è possibile in ogni direzione, inclusa l'abilità di levitare e fluttuare a mezz'aria.

# POTERI SENSORIALI

Ogni potere sensoriale dovrebbe essere tirato sulla tabella sottostante. I duplicati andrebbero ritirati.

**Frequenza d'uso:** a meno che la descrizione non indichi diversamente, un potere può essere usato senza limiti.

## Poteri Sensoriali della Spada Senziente

### d100 Potere

01-05	Individuazione di gemme
06-15	Individuazione del magico
16-25	Individuazione del male o del bene
26-35	Individuazione dei metalli
36-50	Individuazione di pareti mobili
51-65	Individuazione di pendenze
66-75	Individuazione di trappole
76-85	Localizzare porte segrete
86-95	Vedere oggetti invisibili
96-99	Tirare per un potere straordinario
00	Tirare altre due volte su questa tabella

### Individuazione di Gemme

La spada punta nella direzione di qualunque gemma entro 18 m.

- **Conto:** chi la brandisce è anche informato del numero di gemme presenti.
- **Ostacolo:** il piombo blocca questo potere.

### Individuazione del Magico

La spada può individuare il magico entro 6 m fino a tre volte al giorno. A comando, la magia può cominciare a brillare.

### Individuazione del Male o del Bene

Chi brandisce la spada può percepire l'intenzione di fare del male o del bene entro 6 m. (Nota: alcune cose potenzialmente pericolose, ad es. animali o trappole, non sono malvagie.)



### Individuazione dei Metalli

La spada punta nella direzione del tipo di metallo che viene nominato entro 18 m.

- **Ostacolo:** il piombo blocca questo potere.

### Individuazione di Pareti Mobili

Chi brandisce la spada può localizzare pareti o stanze mobili entro 3 m.

### Individuazione di Pendenze

Chi brandisce la spada può percepire pavimenti inclinati entro 3 m.

### Individuazione di Trappole

Chi brandisce la spada può percepire le trappole entro 3 m fino a tre volte al giorno.

### Localizzare Porte Segrete

Chi brandisce la spada può trovare tutte le porte segrete entro 3 m fino a tre volte al giorno.

### Vedere Oggetti Invisibili

Chi brandisce la spada può vedere oggetti invisibili o nascosti distanti fino a 6 m. (Questo potere non rivela le porte segrete.)

# SCOPO SPECIALE

Alcune spade senzienti sono permeate da uno scopo speciale. Lo scopo di tali spade è solitamente quello di uccidere un certo tipo di personaggio o creatura. Lo scopo può essere tirato sulla tabella sottostante oppure l'arbitro può inventarne di nuovi.

## Scopo Speciale della Spada Senziente

### d6 Tipo di Bersaglio da Uccidere

- |   |  |
|---|--|
| 1 | Utilizzatori di magia arcana   |
| 2 | Utilizzatori di magia divina   |
| 3 | Combattenti (ad es. guerrieri o altre classi che si basano principalmente sul combattimento e non usano incantesimi, inclusi i semiumani con queste caratteristiche) |
| 4 | Un tipo specifico di mostro (da selezionare casualmente)   |
| 5 | Creature legali (o caotiche se la spada è legale)  |
| 6 | Creature caotiche (o legali se la spada è caotica)   |

## Potere dell'Allineamento

In aggiunta ai loro poteri sensoriali e straordinari, le spade con uno scopo speciale hanno un potere extra quando sono usate per realizzarlo (ad es. quando attaccano il nemico che sono state create per uccidere). Questo potere dipende dall'allineamento della spada:

- **Legale:** i nemici caotici colpiti dalla spada devono superare un **tiro salvezza contro incantesimi** o essere paralizzati.
- **Neutrale:** chi brandisce la spada guadagna +1 a tutti i tiri salvezza.
- **Caotico:** i nemici legali colpiti dalla spada devono superare un **tiro salvezza contro incantesimi** o essere tramutati in pietra.







# NOTE DELL'AUTORE

## SULLA CREAZIONE DI QUESTO GIOCO

*Old-School Essentials* è il prodotto di oltre due anni di attento studio su tomi venerabili, discussioni sulle minuzie regolistiche con l'élite digitale dei nerd di GdR, laboriosa scrittura e scrupoloso lavoro di impaginazione.

Il risultato (il libro che tieni tra le mani) è un gioco compatibile al 100% con le classiche regole Basic/Expert del 1981. Neanche il venerabile regolamento Basic/Expert, però, è perfetto e *Old-School Essentials* cerca di sistemare alcuni dei suoi errori più seccanti.

Quest'appendice, pensata per gli appassionati di archeologia regolistica, descrive gli aggiustamenti che ho apportato.

I cambiamenti che ho apportato possono essere categorizzati in tre gruppi, come segue.

### **Ambiguità e Omissioni**

Il regolamento Basic/Expert originale non è privo di ambiguità: alcune regole sono incomplete, altre sono descritte in un modo che potrebbe causare differenti interpretazioni, altre ancora si contraddicono.

Al fine di incrementare la giocabilità, ho deciso di sanare tali ambiguità nelle regole. Nel farlo sono stato attento ad aderire il più possibile alla mia interpretazione dell'intento delle regole originali. Comunque, altre interpretazioni delle regole (e altre soluzioni per le aree di contraddizione) sono certamente possibili.

Da notare che non ho cercato di spiegare descrizioni vaghe o ambigue di incantesimi, poteri degli oggetti magici o abilità dei mostri. La vaghezza in tali contesti è un'amata caratteristica delle regole Basic/Expert e ogni arbitro deve prendere le proprie decisioni dove necessario.

### **Estensioni di Portata**

Ho esteso la portata di un piccolo numero di regole, applicandole a situazioni più generali di quanto esplicitamente consentito dal regolamento originale.

### **Regole Opzionali Aggiuntive**

Ho deciso (dopo un lungo esame di coscienza!) di includere nel gioco due regole opzionali, entrambe mirate a velocizzare il combattimento: la Classe Armatura ascendente e la risoluzione dei tiri per colpire usando il THACO.

# REGOLE BASE

## Ambiguità e Omissioni

### Tiri sulle Abilità

Il regolamento originale è abbastanza ambiguo sul fatto che i tiri sulle abilità siano o meno una regola opzionale. Nel regolamento Expert originale è specificato che sono opzionali, ma ne viene raccomandato l'uso per la scalata. Il regolamento originale Basic non specifica i tiri sulle abilità come opzionali. Tirando le somme, ho deciso di non specificarlo neanche io. La loro applicazione, ovviamente, dipende del tutto dall'arbitro.

### Ingombro

Il regolamento Basic originale contiene delle ambiguità per quanto riguarda il sistema d'ingombro. Ho cercato di risolverle in modo sensato e coerente, ma sono possibili altre interpretazioni delle regole originali.

### Seguaci

Il regolamento Basic originale stabilisce che i seguaci ricevono solo la metà dei punti esperienza dovuti. Ci sono due possibili interpretazioni per questo. Può darsi che i PX dei seguaci dipendano interamente dal tesoro che ricevono (1 PX per mo), ma che si dia implicitamente per scontato che essi ricevano metà quota del tesoro. Può, in alternativa, significare che i seguaci ricevono solo metà dei PX che gli sono dovuti. La vera intenzione delle regole Basic non è chiara; ho scelto di favorire la seconda interpretazione.

### Trappole

Il regolamento Basic originale distingue tra trappole nelle stanze e trappole sui tesori, ma la rilevanza di questa distinzione per le abilità degli avventurieri nel trovare trappole è implicita. Secondo me, le regole presentate in *Old-School Essentials* sono il modo più chiaro di risolvere l'ambiguità tra l'abilità generale dell'avventuriero di trovare trappole (vale a dire le trappole nelle stanze) e la tradizionale abilità della classe ladro di trovare piccole trappole (ovvero quelle sui tesori). Comunque, la spiegazione presentata non è assolutamente l'unica possibile.

### Movimento in Combattimento

Il regolamento Basic originale non chiarisce se i personaggi possano correre in combattimento (usando le regole per la fuga e l'inseguimento nei dungeon). Un'edizione successiva del gioco specifica però che non è possibile, pertanto in *Old-School Essentials* ho seguito questo chiarimento.

### Morale

Le regole originali sono ambigue sul fatto che un tiro sul morale sia causato dalla prima morte in combattimento nella fazione dei mostri o dalla prima morte in combattimento in generale. Ho chiarito secondo quella che sentivo essere l'interpretazione più sensata: i mostri tirano sul morale la prima volta che uno di loro viene ucciso.

### Valori Medi dei Tipi di Tesoro

Secondo i miei ricalcoli di queste medie, il regolamento Basic originale conteneva degli errori. Il valore medio del tesoro di tipo M, in particolare, era parecchio sballato.

## Estensioni di Portata

### Avventure

Anche se non è propriamente una regola, vale la pena notare che non ho seguito la definizione del termine “avventura” del manuale Basic originale (la parola era definita come una singola sessione di gioco). Tale definizione è così inusuale al giorno d'oggi da farmi pensare che il suo uso avrebbe solo confuso, invece di chiarire.

### Mestieranti

Il regolamento originale non usa questo termine (o nessun altro in effetti) per definire PNG che possono essere assoldati dai PG ma non partecipano alle avventure. Il termine mestieranti è introdotto per convenienza quando ci si riferisce a tutti questi tipi di personaggio, inclusi i mercenari e gli specialisti.

### Sottomissione

Il regolamento originale menziona la sottomissione in riferimento ai draghi. Ho scelto d'inserire questa regola nella sezione sul combattimento in quanto potrebbe facilmente essere applicata ad altri tipi di creature (inclusi gli umanoidi).

### THACO

Questo termine non era presente nel regolamento originale, ma è stato introdotto come metodo per indicare in maniera pratica quale riga della matrice dei tiri per colpire usa un certo mostro o classe del personaggio.

### Tipi di Magia

Nel regolamento originale i due tipi di incantesimi sono semplicemente descritti come “incantesimi del chierico” e “incantesimi del mago e degli elfi”. Per estendere la portata in modo che potenzialmente includa altre classi del personaggio, io uso i termini “magia divina” e “magia arcana”.

### Mezzi di Trasporto

Le regole descritte in questa sezione si applicavano originariamente solo ai vascelli. Ho allargato la loro portata in modo che includano tutti i tipi di veicolo.

## Regole Opzionali Aggiuntive

### Classe Armatura Ascendente

La regola opzionale per la Classe Armatura ascendente non è presente nel regolamento Basic/Expert originale. Il motivo per integrare questa opzione nelle regole base è il seguente:

► L'uso della CA ascendente è probabilmente la più comune regola opzionale applicata dai giocatori moderni all'insieme di regole Basic/Expert. (La seconda per frequenza è probabilmente la separazione tra razza e classe nella vena delle tradizionali regole Advanced.)

► La Classe Armatura è una meccanica di gioco fondamentale e, in quanto tale, viene menzionata in tutti i moduli di regole (per esempio, nelle liste dell'equipaggiamento, in molti incantesimi, nella descrizione di tutti i mostri, ecc.). Applicare delle house rules a una meccanica così fondamentale è scomodo, in quanto comporta un significativo sforzo per adattare tutto il materiale in uso o una conversione al volo ogni volta che la meccanica salta fuori. Nessuna delle due cose è triviale. (Al contrario, ad esempio, regole opzionali per creare personaggi separando razza e classe possono essere trattate da un supplemento senza modificare le regole base.)

Nel complesso ho pensato che fosse meglio includere la CA ascendente come opzione per i gruppi che preferiscono usarla. Quelli che preferiscono le meccaniche della CA tradizionale possono semplicemente ignorare la regola opzionale per la CAA.

### Tiri per Colpire Usando il THACO

La regola opzionale per risolvere i tiri per colpire usando il THACO non è presente nel regolamento Basic/Expert originale. È stata aggiunta per fornire un modo meno macchinoso di gestire il combattimento, che non richieda di far riferimento a una matrice.

# CLASSI, EQUIPAGGIAMENTO, DOMINII

## Ambiguità e Omissioni

### Attacchi Extra dei Guerrieri di Alto Livello

I suggerimenti per il gioco di alto livello nel regolamento Expert originale sono ambigui su a quale livello consenta ai guerrieri di ottenere attacchi extra per round.

### Linguaggio Halfling

Il regolamento Basic originale include una lingua halfling tra quelle che i personaggi possono imparare, ma non specifica se gli avventurieri halfling la parlino. Ho scelto di chiarire che ovviamente i personaggi halfling parlano questo linguaggio, allo stesso modo in cui i nani e gli elfi parlano le loro lingue native.

### Ricerca Magica

Le regole originali non chiariscono se gli utilizzatori di magia possano ricercare effetti vari a qualunque livello. Ho scelto di specificare che chierici, maghi ed elfi possono compiere tali ricerche a qualunque livello.

### Tiri Salvezza di Nani e Halfling

I valori dei tiri salvezza indicati nel regolamento Basic sono diversi da quelli del regolamento Expert. Ho scelto di preferire questi ultimi.

### Armi Lente che Perdonano l'Iniziativa

Le regole Expert indicano questa regola come opzionale, mentre quelle Basic no. In questo caso ho scelto di preferire le regole Basic.

### Peso delle Armi

Il peso delle seguenti armi non è specificato nel regolamento Basic/Expert originale ed è stato estrapolato da oggetti simili: bastone, fionda, giavellotto e lancia.

## Punteggi di Combattimento delle Armi

La gittata del giavellotto non è specificata nel regolamento Expert originale ed è stata estrapolata da oggetti simili.

## Vascelli

Nel regolamento Expert originale le esatte capacità dei diversi tipi di nave contengono alcune contraddizioni. Le informazioni presentate in *Old-School Essentials* le risolvono rimanendo allo stesso tempo il più vicino possibile all'originale.

## Vascelli Non Adatti alla Navigazione

Il pescaggio di canoe e zattere non era specificato dalle regole Expert tradizionali. I valori indicati sono stati estrapolati da vascelli simili.

## Mercenari

Le regole originali non chiariscono che tipo di cavallo montino i mercenari.

## Specialisti

Il salario degli assistenti armaioli non è specificato dalle regole Expert tradizionali. Il valore indicato è stato estrapolato da specialisti simili.

## Roccaforti e Dominii

Le regole Expert originali per calcolare il costo delle torri sono molto ambigue.

## Estensioni di Portata

### Mezzi di Terra

Sono indicati CA e punti scafo per carri e carrozze. Il regolamento Expert originale non li specificava.

### Scacciare Non-Morti

Le regole originali dividono la procedura per scacciare puramente in base al tipo di mostro. La tabella per scacciare in *Old-School Essentials* è stata estesa perché copra tutti i tipi di non-morto in base ai DV, in funzione della modularità.

# INCANTESIMI

## Ambiguità e Omissioni

### Individuazione dell'Invisibile

Ho aggiunto una descrizione di questo incantesimo, notoriamente assente, traendo i dettagli da un'edizione successiva del gioco.

# MOSTRI

## Ambiguità e Omissioni

### Ameba Paglierina

La descrizione dell'ameba paglierina nelle regole Basic originali è ambigua in diversi punti. Ho cercato di risolvere tali ambiguità con buon senso e coerenza, basandomi su meccaniche usate per mostri simili, ma altre interpretazioni del mostro originale sono certamente possibili.

### Asterischi delle Abilità Speciali

Nel regolamento originale c'è un piccolo numero di mostri con abilità speciali offensive ma senza un asterisco dopo il loro valore di DV. Dato che questi mostri guadagnano un asterisco in una versione successiva del gioco, sembra che si tratti di un errore del regolamento Basic/Expert. In *Old-School Essentials* ho seguito questa correzione successiva. I mostri interessati sono i seguenti: drago marino, jinn, millepiedi gigante, muffa gialla, scorfano gigante e testuggine dragona.

### Derviscio

L'equipaggiamento suggerito è adattato dalle regole Advanced del 1979.

### Drago Marino

La probabilità di trovarlo addormentato è stata estrapolata da draghi con gli stessi DV.

### Serpente di Mare

Le regole originali non specificano gli effetti del veleno del serpente di mare. Viene chiarito che esso porta alla morte 1 turno dopo che i suoi effetti sono stati notati.

### Squalo Leuca

Le regole originali affermano che gli squali leuca speronano la loro preda per stordirla, ma non forniscono nessuna meccanica in merito. La regola in *Old-School Essentials* deriva da una versione successiva del gioco.

### Spigola Gigante

Nel regolamento Expert originale, la spigola gigante è solo menzionata nella descrizione del mostro nixie. In *Old-School Essentials* l'ho adattata perché diventi un mostro completo, riferendomi a un'edizione successiva del gioco per i dettagli della descrizione.

## Ambiguità e Omissioni

### Bastone della Stregoneria

Nel regolamento Expert originale l'esatta natura del potere di vortice di questo bastone non è chiara. Ho specificato una durata di 3 round, basandomi sulla colonna di fuoco dell'ifrit.

### Ganti del Potere Orchesco

La descrizione di quest'oggetto nelle regole Basic originali è piuttosto ambigua. Non è chiaro che i bonus si applicano solo agli attacchi in mischia. Il danno senz'armi indicato contraddice inoltre quello delle regole Expert.

### Martello da Guerra Nanico +3, Ritornante

La gittata di quest'arma non è specificata nelle regole Expert originali ed è stata presa da un'edizione successiva del gioco.

### Pozione di Crescita

Il regolamento Basic originale non specifica di quanto aumenti la FOR del personaggio e non è esplicito sul fatto che migliora solo il danno degli attacchi in mischia.

### Spada +1, Luce

Le regole originali non chiariscono se la spada produca luce a comando o lanci l'incantesimo luce. Ho seguito la prima interpretazione.



# INDICE ANALITICO

## INDICE DELLE TABELLE

Allineamento della Spada Senziente	272	Incontri nelle Terre Selvagge per Terreno	206
Ambiente del Dungeon	224	Ingombro Base	103
Anelli Magici	236	Ingombro Dettagliato	103
Animali da Soma	49	Ingombro dei Tesori in Monete	103
Armamento Navale	53	Linguaggi della Spada Senziente	272
Armature	44	Livello Casuale degli Incantesimi sulle Pergamene	259
Armature e Scudi Magici	240	Matrice dei Tiri per Colpire ad Alto Livello	37
Armi	45	Matrice dei Tiri per Colpire in Base al THACO	124
Armi Magiche	242	Mercenari	129
Attrezzatura da Avventuriero	42	Mezzi di Terra	49
Avanzamento di Livello del Chierico	23	Modificatori di Carisma	17
Avanzamento di Livello dell'Elfo	25	Modificatori di Costituzione	17
Avanzamento di Livello del Guerriero	27	Modificatori di Destrezza	17
Avanzamento di Livello dell'Halfling	29	Modificatori di Intelligenza	17
Avanzamento di Livello del Ladro	31	Modificatori di Forza	17
Avanzamento di Livello del Mago	33	Modificatori di Requisito Primario	17
Avanzamento di Livello del Nano	35	Modificatori di Saggezza	17
Bacchette, Bastoni e Verghe Magici	246	Morale dei Mercenari	123
Comunicazione della Spada Senziente	272	Movimento dei Vascelli ed Equipaggio	52
Condizioni Variabili del Vento	113	Munizioni	44
Confusione: Comportamento del Soggetto	86	Oggetti Misti Magici	252
Contattare Dimensioni Superiori: Domande	90	Pergamene Magiche e Mappe	258
Contenuti Casuali della Stanza di un Dungeon	225	PNG Avventuriero: Allineamento	212
Dotazioni degli Interni di una Struttura	137	PNG Avventuriero: Classe e Livello	212
Finimenti e Bardature	49	Poteri della Spada Senziente	272
Fuga in Acqua	117	Poteri Sensoriali della Spada Senziente	276
Incontri nei Dungeon per Livello: 1-3	204	Poteri Straordinari della Spada Senziente	274
Incontri nei Dungeon per Livello: 4+	205	Pozioni Magiche	264
		Prezzi delle Strutture	136

Probabilità Base di Fuga nelle Terre Selvagge	117	Terre Selvagge, Sottotabella A: Aperto, Prateria	208
Probabilità di Successo delle Abilità del Ladro	31	Terre Selvagge, Sottotabella C: Città, Coltivato	208
PX Guadagnati per i Mostri Sconfitti	228	Terre Selvagge, Sottotabella D: Deserto	208
Reazione del Governante a Seconda della Classe	214	Terre Selvagge, Sottotabella F: Foresta	209
Reazione dei Seguaci a un'Offerta	127	Terre Selvagge, Sottotabella G: Giungla	209
Reincarnazione: Classe	97	Terre Selvagge, Sottotabella L: Lago, Fiume	209
Reincarnazione: Mostri Caotici	97	Terre Selvagge, Sottotabella M: Arido, Colline, Montagne	210
Reincarnazione: Mostri Legali	97	Terre Selvagge, Sottotabella O: Mare, Oceano	210
Reincarnazione: Mostri Neutrali	97	Terre Selvagge, Sottotabella P: Palude	210
Risultato del Teletrasporto	93	THACO dei Mostri in Base ai Dadi Vita	125
Scacciare Non-Morti	23	Tipo di Armatura Magica	240
Scopo Speciale della Spada Senziente	277	Tipo di Oggetto Magico	232
Spade Magiche	270	Tiri per Colpire di un PG di 1° Livello	14
Specialisti	130	Tiri Salvezza dei Mostri	124
Statistiche delle Armi in Combattimento	45	Tiro di Reazione dei Mostri	115
Statistiche dei Vascelli in Combattimento	53	Valore delle Gemme	234
Tassi di Conversione delle Monete	38	Vascelli Adatti alla Navigazione	50
Terre Selvagge, Sottotabella 1	207	Vascelli Non Adatti alla Navigazione	51
Terre Selvagge, Sottotabella 2	207		



# INDICE DEGLI INCANTESIMI

Abbassamento delle Acque	94	ESP	81
Animare i Morti	89	Evoca Elementale	90
Apprendi Allineamento	68	Fulmine Magico	84
Autometamorfofi	86	Giara Magica	91
Barriera Anti-Magia	94	Immagine Illusoria	82
Benedizione	68	Immagine Proiettata	95
Blocca Mostri	89	Imposizione	95
Blocca Persone (Chierico)	68	Impresa	74
Blocca Persone (Mago)	84	Incantare i Serpenti	68
Blocca Porta	78	Incantesimo della Morte	95
Charme	78	Individuazione dell'Invisibile	82
Charme sui Mostri	86	Individuazione del Magico (Chierico)	66
Chiaroveggenza	84	Individuazione del Magico (Mago)	79
Chivavistello del Mago	81	Individuazione del Male (Chierico)	66
Colpire	70	Individuazione del Male (Mago)	82
Comunicare con gli Dei	74	Infravisione	84
Confusione	86	Invisibilità	82
Contattare Piani Superiori	90	Invisibilità nel Raggio di 3 Metri	84
Controllo del Tempo Atmosferico	94	Lettura dei Linguaggi	79
Creazione dell'Acqua	72	Lettura del Magico	79
Creazione del Cibo	74	Levitazione	82
Creazione Spetttrale	81	Localizzare Oggetto (Chierico)	70
Crescita Animale	70	Localizzare Oggetto (Mago)	83
Crescita Vegetale	87	Luce (Chierico)	66
Cura Ferite Gravi	72	Luce (Mago)	80
Cura Ferite Leggere	66	Luce Perenne (Chierico)	71
Cura Malattia	70	Luce Perenne (Mago)	83
Dardo Incantato	78	Metamorfofi	87
Demenza	90	Metamorfofi di Massa	87
Disco Levitante	79	Muro di Fuoco	87
Disintegrazione	94	Muro di Ghiaccio	87
Dissolvi Magie	84	Muro di Pietra	92
Dissolvi il Male	74	Neutralizza Veleno	72
		Nube Mortale	92
		Occhio del Mago	88
		Palla di Fuoco	85
		Parlare con gli Animali	69
		Parlare con le Piante	73

Passa-Pareti	92	Rimuovi Paura	67
Piaga degli Insetti	75	Scassinare	83
Porta Dimensionale	88	Scopri Trappole	69
Protezione dal Male (Chierico)	67	Scudo	80
Protezione dal Male (Mago)	80	Segugio Invisibile	96
Protezione dal Male nel Raggio di 3 Metri (Chierico)	73	Separazione delle Acque	96
Protezione dal Male nel Raggio di 3 Metri (Mago)	85	Silenzio nel Raggio di 4,5 Metri	69
Protezione dai Proiettili Normali	85	Sonno	80
Purificare Acqua e Cibo	67	Spostamento del Terreno	96
Ragnatela	83	Telecinesi	93
Reincarnazione	95	Teletrasporto	93
Resistenza al Freddo	67	Terreno Illusorio	88
Resistenza al Fuoco	69	Trasforma Bastoni in Serpenti	73
Respirare Sott'Acqua	85	Trasforma Pietra in Carne	96
Resurrezione	75	Trasforma Roccia in Fango	93
Rimuovi Maledizione (Chierico)	71	Velocità	85
Rimuovi Maledizione (Mago)	88	Ventriloquio	80
		Volare	85



# INDICE DEI MOSTRI

Accolito	140	Fanghiglia Verde	156
Ameba Paglierina	140	Folletto	156
Ape Assassina	140	Formica Legionaria	157
Arpia	141	Furetto Gigante	157
Babbuino delle Rocce	141	Gargoyle	157
Balena	141	Ghoul	157
Bandito	142	Gigante	158
Basilisco	142	Gnoll	159
Berserker	142	Gnomo	159
Boleto Stridente	142	Goblin	160
Brigante	143	Golem	160
Bucaniere	143	Gorgone	161
Bugbear	143	Granchio Gigante	161
Caecilia	144	Grande Felino	162
Calamaro Gigante	144	Grifone	163
Cammello	144	Halfling	163
Cavallo	145	Hobgoblin	163
Centaurο	145	Idra	163
Chimera	146	Ifrit (Minore)	164
Ciclope	146	Ippogrifo	164
Cinghiale	146	Jinn (Minore)	165
Coboldo	146	Licantropo	165
Cocodrillo	147	Locusta delle Caverne	167
Cockatrice	148	Lucertola Gigante	167
Commerciante	148	Lupo	168
Cubo Gelatinoso	148	Mandria	168
Derviscio	149	Manticora	169
Donnola Gigante	149	Mastodonte	169
Doppelgänger	149	Medium	169
Drago	150	Medusa	169
Driade	154	Melma Grigia	170
Elefante	154	Mercante	170
Elementale	154	Millepiedi Gigante	170
Elfo	155	Minotauro	171
Falco	156	Molosso Instabile	171
		Mosca Predatrice	171
		Muffa Gialla	172
		Mulo	172

Mummia	172	Spiritello	191
Nano	172	Spirito	191
Neanderthal (Cavernicolo)	173	Squalo	191
Nixie	173	Statua Vivente	192
Nobile	173	Stegosauo	193
Nomade	176	Termite Acquatica	193
Ogre	176	Testuggine Dragona	194
Ombra	176	Thoul	194
Orco	177	Tirannosauro	195
Orso	177	Titanotero	195
Orso Gufo	178	Toporagno Gigante	196
Pantera Distorcente	178	Triceratopo	196
Pegaso	178	Tritone	196
Pesce Gigante	179	Troglodita	196
Piovra Gigante	180	Troll	197
Pipistrello	180	Uccello Stigeo	197
Pirata	181	Umano Normale	197
Presenza	181	Unicorno	197
Protoplasma Nero	182	Uomo Albero	198
Pterosauro	182	Uomo Lucertola	198
Ragno Gigante	182	Vampiro	198
Ratto	183	Verme Iena	200
Rhagodessa	184	Verme Viola	200
Rinoceronte	184	Veterano	201
Roc	184	Viverna	201
Rospo Gigante	185	Zombi	201
Rugginofago	185		
Salamandra	185		
Sanguisuga Gigante	186		
Scarabeo Gigante	186		
Scheletro	187		
Sciame di Insetti	187		
Scimmione Bianco	187		
Scorpione Gigante	188		
Segugio Infernale	188		
Segugio Invisibile	188		
Serpente	188		
Serpente Marino (Minore)	189		
Spettro	190		

# INDICE DEGLI OGGETTI MAGICI

Amuleto di Protezione dalla Divinazione	253	Bastone del Colpire	249
Anello Accumula Incantesimi	236	Bastone del Comando	249
Anello del Camminare sull'Acqua	236	Bastone di Guarigione	250
Anello di Controllo degli Animali	237	Bastone del Potere	250
Anello di Controllo delle Piante	237	Bastone dei Serpenti	251
Anello di Controllo degli Umani	237	Bastone della Stregoneria	255
Anello della Debolezza	237	Borsa Conservante	253
Anello dei Desideri	238	Borsa Dissolvente	253
Anello di Evocazione del Jinn	238	Bottiglia dell'Ifrifit	253
Anello dell'Inganno	238	Cintura della Forza del Gigante	253
Anello di Invisibilità	238	Corda della Scalata	253
Anello di Protezione	238	Corno Distruttore	254
Anello di Resistenza al Fuoco	238	Elmo della Lettura dei Linguaggi e del Magico	254
Anello Rifletti Incantesimi	238	Elmo della Mutazione di Allineamento	254
Anello di Rigenerazione	239	Elmo della Telepatia	254
Anello della Telecinesi	239	Elmo del Teletrasporto	254
Anello della Vista a Raggi X	239	Guanti del Potere Orchesco	255
Bacchetta del Freddo	247	Mantello Distorcente	255
Bacchetta dei Fulmini Magici	247	Mantello e Stivali Elfici	255
Bacchetta delle Illusioni	247	Mappa del Tesoro	258
Bacchetta di Individuazione del Magico	247	Martello da Guerra	
Bacchetta di Individuazione dei Metalli	247	Nanico +3, Ritornante	242
Bacchetta di Individuazione dei Nemici	248	Medaglione dell'ESP entro 9 Metri	255
Bacchetta di Individuazione delle Porte Segrete	248	Medaglione dell'ESP entro 27 Metri	255
Bacchetta di Individuazione delle Trappole	248	Pergamena di Incantesimi	259
Bacchetta della Metamorfosi	248	Pergamena Maledetta	260
Bacchetta delle Palle di Fuoco	248	Pergamena di Protezione	261
Bacchetta della Paralisi	248	Pozione di Autometamorfosi	264
Bacchetta della Paura	249	Pozione di Chiaroveggenza	265
Bacchetta della Soppressione	249	Pozione di Chiarudienza	265
Bastone dell'Avvizzimento	249	Pozione di Controllo	265
		Pozione di Crescita	265
		Pozione di Eroismo	266
		Pozione di ESP	266
		Pozione di Forma Gassosa	266
		Pozione di Forza del Gigante	266
		Pozione di Guarigione	266
		Pozione dell'Inganno	266

Pozione di Invisibilità	266	Spada +1, Fiammeggiante	271
Pozione di Invulnerabilità	267	Spada +1, Localizzare Oggetto	271
Pozione di Levitazione	267	Spada +1, Luce	271
Pozione di Longevità	267	Spada +1, Risucchio di Energia	271
Pozione di Resistenza al Fuoco	267	Spada +2, Charme	271
Pozione del Rimpicciolimento	267	Specchio Imprigionante	256
Pozione Scopritesori	267	Stivali della Levitazione	257
Pozione di Veleno	267	Stivali della Velocità	257
Pozione di Velocità	267	Stivali del Viaggiare e del Saltare	257
Pozione di Volo	267	Strumento per l'Evocazione degli Elementali	257
Scarabeo di Protezione	255	Tamburi del Panico	257
Scopa Volante	255	Tappeto Volante	257
Sfera di Cristallo	256	Verga dell'Annulamento Magico	251
Spada +1, Desideri	271		



# OPEN GAME LICENSE

## DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

All artwork, logos, and presentation are product identity. The names “Necrotic Gnome” and “Old-School Essentials” are product identity. All text in the following sections is product identity: Introduction, Author’s Notes.

## DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

All text and tables not declared as product identity are Open Game Content.

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may Not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

System Reference Document © 2000–2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document © 2002–2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Castles & Crusades: Players Handbook, © 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden.

Castles & Crusades: Monsters Product Support, © 2005, Troll Lord Games.

Basic Fantasy Role-Playing Game © 2006–2008 Chris Gonnerman.

New Spells: A Basic Fantasy Supplement © 2007 Chris Gonnerman, Ola Berg, Angelo Bertolli, Jeff Querner, Everett Bradshaw, Emiliano Marchetti, Ethan Moore, Jim Bobb, and Scott Abraham.

OSRIC™ © 2006, Stuart Marshall, adapting material prepared by Matthew J. Finch, based upon the System Reference Document, and inspired by the works of E. Gary Gygax, Dave Arneson, and many others.

Swords & Wizardry Core Rules, © 2008, Matthew J. Finch.

Eldritch Weirdness, Book One, © 2008, Matthew J. Finch.

Darwin's World © 2002, RPGObjects; Authors Dominic Covey and Chris Davis.

Mutant Future™ © 2008, Daniel Proctor and Ryan Denison. Authors Daniel Proctor and Ryan Denison.

Advanced Edition Companion, © 2009–2010, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role-Playing Deluxe Edition, © 2010, LotFP. Author James Edward Raggi IV.

First Level Magic-User Spells Grindhouse Edition Spell Contest: Bookspeak, © 2011 Daniel Smith.

First Level Magic-User Spells Grindhouse Edition Spell Contest: Howl of the Moon, © 2011 Joel Rojas).

Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role-Playing Grindhouse Edition, © 2011, LotFP, Author James Edward Raggi IV.

Lamentations of the Flame Princess: Weird Fantasy Role-Playing Player Core Book: Rules & Magic © 2013 LotFP, author James Edward Raggi IV.

Cave Cricket from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Crab, Monstrous from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Fly, Giant from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Golem, Wood from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.

Kamadan from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Nick Louth.

Rot Grub from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Labyrinth Lord™ © 2007–2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

B/X Essentials: Core Rules © 2017 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

B/X Essentials: Classes and Equipment © 2017 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

B/X Essentials: Cleric and Magic-User Spells © 2017 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

B/X Essentials: Monsters © 2018 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

B/X Essentials: Adventures and Treasures © 2018 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

Old-School Essentials Core Rules © 2018 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

Old-School Essentials Classic Fantasy: Genre Rules © 2018 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

Old-School Essentials Classic Fantasy: Cleric and Magic-User Spells © 2018 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

Old-School Essentials Classic Fantasy: Monsters © 2018 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

Old-School Essentials Classic Fantasy: Treasures © 2018 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

Old-School Essentials Classic Fantasy: Rules Tome © 2019 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

END OF LICENSE



# OLD-SCHOOL ESSENTIALS

## CLASSIC FANTASY

### Tomo delle Regole

*Regole 100% old-school, design 100% moderno.*

*Old-School Essentials* è un gioco di ruolo di avventure fantastiche, pericoli, mostri e magia.

Rifacendosi alle amate regole della tradizione d'avventura fantasy degli anni '80, questo gioco presenta uno stile chiaro e moderno che lo rende più veloce da imparare e facile da consultare.

Nel manuale sono incluse tutte le regole di base del gioco, tra cui una selezione completa di classi del personaggio, equipaggiamento, magia, mostri e tesori per gestire avventure Classic Fantasy.

*Tutto quello che serve in un solo manuale!*



€34,90

ISBN 978-88-31334-35-8



# ALL'AVVENTURA pag. 100

## Tiri sulle Caratteristiche: Tirare 1d20

**Risultato:** minore o uguale = successo.

**Difficoltà:** da -4 (facile) a +4 (molto difficile).

**1 e 20:** 1 è sempre un successo, 20 un fallimento.

## Cadere

Cadere dall'alto su una superficie dura provoca 1d6 danni per ogni 3 m di caduta.

## Guarigione

**Naturale:** 1d3pf per giorno di completo riposo.

**Magica:** è istantanea. Si può combinare con quella naturale.

## Assoldare Seguaci: Tirare 2d6

**Modificatore CAR:** si applica quello del PG che assolda.

**Generosità:** da -2 a +2, in base all'offerta.

**Cattiva reputazione:** -1 o -2.

## Reazioni dei Seguaci a un'Offerta

2d6	Risultato
2 o meno	Rancore (-1 ai tiri successivi)
3-5	Offerta rifiutata
6-8	Tirare di nuovo
9-11	Offerta accettata
12 o più	Offerta accettata, lealtà +1

## Tiri Salvezza: Tirare 1d20

**Risultato:** maggiore o uguale = successo.

## Tassi di Conversione delle Monete

	1 mp	1 mo	1 me	1 ma	1 mr
Valore in mp	1	1/5	1/10	1/50	1/500
Valore in mo	5	1	1/2	1/10	1/100
Valore in me	10	2	1	1/5	1/50
Valore in ma	50	10	5	1	1/10
Valore in mr	500	100	50	10	1

# INGOMBRO pag. 103

## Ingombro dei Tesori in Monete

Tesoro	Peso in Monete
Bacchetta	10
Bastone	40
Gemma	1
Gioiello	10
Moneta (di qualunque tipo)	1
Pergamena	1
Pozione	10
Verga	20

## Ingombro Base

Armatura Indossata	Capacità di Movimento (m)	
	Senza Tesoro	Trasportando Tesoro
Senza armatura	36 (12)	27 (9)
Armatura leggera	27 (9)	18 (6)
Armatura pesante	18 (6)	9 (3)

## Ingombro Dettagliato

Ingombro	Capacità di Movimento (m)
Fino a 400 monete	36 (12)
Fino a 600 monete	27 (9)
Fino a 800 monete	18 (6)
Fino a 1.600 monete	9 (3)

## Svolgimento del Turno (10 min)

1. **Mostri erranti**
2. **Il gruppo decide quale azione intraprendere**
3. **Descrizione:** l'arbitro descrive quello che succede.
4. **Fine del turno:** si annotano tempo trascorso, fonti di luce, durata degli incantesimi, bisogno di riposo.

## Mostri Erranti

**Probabilità:** solitamente 1-su-6 ogni 2 turni.

## Movimento

**Esplorare zone sconosciute:** i personaggi si muovono della loro capacità di movimento base per turno.

**Aree che conoscono:** l'arbitro potrebbe consentire di muoversi più velocemente.

## Perlustrare: Probabilità di 1-su-6

**Area:** si dichiarano esattamente 3x3 m.

**Tempo:** la perlustrazione richiede 1 turno.

## Porte

**Origliare:** probabilità base di 1-su-6.

**Possano richiudersi:** dopo il passaggio dei PG.

**Incastrate:** probabilità di aprirle in base alla FOR. Fallire avvisa i mostri.

## Riposare

**Frequenza del riposo:** 1 turno ogni ora.

**Effetti della mancanza di riposo:** -1 ai tiri per colpire e al danno.

## Trappole

**Probabilità che scatti:** 2-su-6 quando il personaggio compie un'azione specifica.

**Tipi:** trappole sui tesori, trappole nelle stanze. I PG possono trovare le trappole nelle stanze perlustrando.

## Svolgimento della Giornata

1. **Il gruppo decide la rotta**
2. **Perdere l'orientamento**
3. **Tempo atmosferico:** se si naviga.
4. **Mostri erranti**
5. **Descrizione:** l'arbitro descrive territori attraversati e luoghi di interesse, chiedendo le azioni dei giocatori.
6. **Fine della giornata:** l'arbitro annota tempo trascorso, razioni, durata degli incantesimi, bisogno di riposo.

## Cercare Cibo

**Foraggiare:** durante il normale movimento. Probabilità di 1-su-6 di trovare cibo per 1d6 umani.

**Cacciare:** unica attività della giornata. Probabilità di 1-su-6 di incontrare animali.

## Mostri Erranti

**Frequenza:** si tira solitamente una volta al giorno.

**Città, prateria, terre coltivate, terreno aperto:** 1-su-6.

**Cielo, colline, deserto, foresta, terreno arido:** 2-su-6.

**Giungla, montagne, palude:** 3-su-6.

## Movimento

**Colline, deserto, foresta, terreno accidentato:** 33% più lento.

**Giungla, montagne, palude:** 50% più lento.

**Strade battute:** 50% più veloce.

**Marcia forzata:** 50% più veloce, quindi riposo di 1 giorno.

## Perdere l'Orientamento: Tirare 1d6

**Prateria, terreno aperto:** 1-su-6.

**Boschi, colline, montagne, terreno arido:** 2-su-6.

**Deserto, giungla, palude:** 3-su-6.

## Riposare

**Frequenza del riposo:** 1 giorno ogni 6 di viaggio.

**Effetti della mancanza di riposo:** -1 ai tiri per colpire e al danno.

# INCONTRI pag. 114

## Svolgimento dell'Incontro

1. **Sorpresa**
2. **Distanza dell'incontro**
3. **Iniziativa:** solo fazioni non sorprese.
4. **Azioni:** tutte le fazioni non sorprese decidono come reagire all'incontro, che viene giocato di conseguenza.
5. **Conclusione:** è passato 1 turno.

## Sorpresa: Ogni Fazione Tira 1d6

**Risultato:** 1 o 2 = sorpresa.

## Distanza dell'Incontro

**Dungeon:** 2d6×3 m.

**Terre selvagge o in acqua:** 4d6×10 m (1d4×10 m con sorpresa).

## Iniziativa: Ogni Fazione Tira 1d6

**Risultato:** quello più alto permette di agire prima.

**Pareggi:** ritirare o risolvere le azioni di entrambe le fazioni contemporaneamente.

**Armi lente:** obbligano sempre ad agire per ultimi.

## Reazione dei Mostri: Tirare 2d6

**Modificatore CAR:** si applica quello del PG che interagisce.

## Tiro di Reazione dei Mostri

2d6	Risultato
2 o meno	Ostile, attacca
3-5	Scostante, può attaccare
6-8	Neutrale, incerto
9-11	Indifferente, apatico
12 o più	Amichevole, cooperativo

# COMBATTIMENTO pag. 120

## Svolgimento del Round (10 sec)

1. **Dichiarare inc. e mov. in mischia**
2. **Iniziativa:** ogni fazione tira 1d6.
3. **Agisce la fazione vincente:**
  - a. Morale dei mostri
  - b. Movimento
  - c. Attacchi a distanza
  - d. Lanciare incantesimi
  - e. Attacchi in mischia
4. **Agiscono le altre fazioni:** in ordine di iniziativa.

## Morale: Tirare 2d6

**Risultato:** se maggiore del punteggio di morale, il mostro si arrende o scappa.

**Quando tirare:** prima morte nella fazione; metà fazione incapacitata.

**Morale 2-12:** con 2 non combatte (se non accerchiato); con 12 non effettua tiri sul morale.

## Movimento in Mischia

**Arretrare combattendo:** per massimo metà capacità di movimento negli incontri.

**Ritirata:** per l'intera capacità di movimento negli incontri. Non si può attaccare; l'avversario ottiene +2 a tutti gli attacchi e ignora la CA dello scudo.

## Attacchi a Distanza (> 1,5 m)

**Raggio:** corto: +1; lungo: -1.

**Copertura parziale:** penalità tra -1 e -4.

## Lanciare Incantesimi

**Unica azione:** non è permesso muoversi o compiere altre azioni.

**Interrompere:** se l'utilizzatore di magia viene colpito o fallisce un tiro salvezza, l'incantesimo viene sperato.

## Tiri per Colpire: Tirare 1d20

**Modificatori:** mischia: FOR (tiro per colpire e danno); distanza: DES (tiro per colpire).

**1 e 20:** 1 manca sempre, 20 colpisce sempre.

## Matrice dei Tiri per Colpire in Base ai DV dei Mostri o al THACO

Dadi Vita	THACO	Tiro per Colpire CA												
		-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Umano Normale	20 [-1]	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
Fino a 1	19 [0]	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
Da 1+ a 2	18 [+1]	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
Da 2+ a 3	17 [+2]	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
Da 3+ a 4	16 [+3]	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
Da 4+ a 5	15 [+4]	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
Da 5+ a 6	14 [+5]	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
Da 6+ a 7	13 [+6]	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
Da 7+ a 9	12 [+7]	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
Da 9+ a 11	11 [+8]	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
Da 11+ a 13	10 [+9]	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2
Da 13+ a 15	9 [+10]	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2
Da 15+ a 17	8 [+11]	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2
Da 17+ a 19	7 [+12]	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2
Da 19+ a 21	6 [+13]	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2
21+ o maggiori	5 [+14]	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2

## Tiri Salvezza dei Mostri

Dadi Vita	Morte	Bacchette	Paralisi	Soffio	Incantesimi
Umano Normale	14	15	16	17	18
1-3	12	13	14	15	16
4-6	10	11	12	13	14
7-9	8	9	10	10	12
10-12	6	7	8	8	10
13-15	4	5	6	5	8
16-18	2	3	4	3	6
19-21	2	2	2	2	4
22 o più	2	2	2	2	2

## Danno

**Attacchi dei PG:** 1d6 (regola opzionale: in base all'arma).

**Mischia:** FOR modifica il danno.

**Mostri:** indicato nella descrizione.

**Danno minimo:** almeno pari a 1.

**Morte:** a 0 punti ferita o meno.

## Altre Situazioni di Combattimento

**Attacchi alle spalle:** ignorano CA scudo.

**Attacchi senz'armi:** 1d2 danni, modificati da FOR.

**Personaggi accecati:** non possono attaccare.

**Personaggi paralizzati:** vengono colpiti automaticamente (basta tirare per il danno).